

Djurens kluringar



DJUREN

Alla djuren i det här avsnittet – *Biet Bisse, Björnen Bauta, Ekorren Ekke, Grodan Grolle, Haren Hanni, Igelkotten Iggi, Korpen Korpis, Rävsnoken Snokis, Spindeln Spigge, Uven Uvis och Älgen Ärland* – bor i sagolandet *Kulimulien* tillsammans med dom olika sagofigurerna.

Djuren i *Kulimulien* älskar att komma på klurigheter, eller *Kluringar* som det heter i *Kulimulien*. Nu har dom gjort i ordning kluringar till barnen i människornas värld, och dom är väldigt nyfikna på om barnen kan klara av deras kluringar.

EKORREN EKKE

Det är inte nödvändigt men en stor fördel om du har ett gosedjur som fungerar som kontaktperson mellan djuren i sagolandet Kulimulien och barnen på förskolan/skolan. Det kan vara vilket gosedjur som helst. Jag använder mig av en ekorre som heter Ekke. Ekke är Kulimuliens kommunikatör, för att använda ett modernt ord. Han är den ende i Kulimulien som kan människornas språk, så det är han som kommer till barnen på förskolan, pratar med barnen via dig och presenterar djurens kluringar för barnen.

KLURINGARNA

Till varje djur hör 2-3 kluringar indelade i svårighetsnivåer (se nedan!). Kluringarna är alltid kopplade till matematik på ett eller annat sätt.

RÖRELSEUPPGIFTER

Till varje djur hör också en rörelseuppgift. Det är viktigt att man gör den med barnen eftersom rörelse – att använda hela kroppen – är en av dom bärande idéerna i den pedagogik som äventyrs-pedagogiken och den här boken baseras på.

FAKTAKOLLEN

En pedagogisk poäng med Djurens kluringar är att man inte bara kopplar till matte utan även till fakta om djuret. Tanken är att du ska berätta fakta om djuret innan barnen gör kluringarna. Det du berättar ska sedan komma igen i frågorna i faktakollen. Faktakollen blir alltså en slags repetition och minnesförstärkare för barnen. Du kan givetvis använda dig av egna frågor om du vill, frågorna i faktakollen är bara förslag.

KOPPLING TILL MATTE

- Barnen funderar kring begreppen STORLEK, LÄNGD, HÖJD, TYNGD, KRAFT och SNABBHET och löser uppgifter med konkret material där dessa begrepp används.
- Tyda rumsliga bilder och utföra det bilden visar med konkret material.
- Bedöma rimlighet vid uppskattning av storlek och snabbhet.
- Beräkna LÄNGD och AVSTÅND och visa med konkret material.
- Bedöma AVSTÅND i förhållande till tid – SEKUNDER