



# STOR FANGAR LITEN OG LITEN FANGAR STOR



# STOR FANGAR LITEN OG LITEN FANGAR STOR

## Hensikt

I denne leiken må barna sortere ut den informasjonen som er viktig (kva for eit dyr som er størst i verkelegheita) frå den informasjonen som er uviktig (storleiken på teikninga av dyret).

## Utstyr

Merkeband (eller vestar) i to fargar

Bilete av dyr (store og små illustrasjonar)

To laminerte ark i dei same fargane som merkebanda

## Forklaring

1. Barna får eit merkeband i ein av to fargar som dei heng på seg, t.d. raud eller gul.
2. Den vaksne har laminerte fargekort og bilete av små og store dyr.
3. Regelen i leiken er at dei største dyra skal fange dei mindre dyra, så om det er bilete av ein elefant på det gule kortet (den vaksne held opp kortet av dyr frampå det gule kortet) og ei mus på det raude kortet, skal barna med gult merkeband fange barna med raude merkebandet.
4. Dersom eit barn blir tatt, sett det seg på huk, og blir fri igjen om eit barn med same farge merkeband frir ein (t.d. tek på eller hopper over).
5. Etter ei stund samler ein barna igjen og held opp nye bilete.
6. Når leiken er godt kjent, gjer ein leiken vanskelegare ved seie at ein er ei heks som kan trylle dei ulike dyra til å vere i ulik storleik. Frå no av nyttar ein kort der illustrasjonane er forskjellige i storleik. Av og til vil det stemme overeins at den største illustrasjonen viser det største dyret i verkelegheita (konsistente kort), medan andre gonger vil den største illustrasjonen vise det minste dyret (t.d. stor illustrasjon av ei mus og liten illustrasjon av ei ku, altså inkonsistente kort). No blir leiken utfordrande, for her må barna sjå vekk frå den informasjonen som er tydelegast (den største illustrasjonen) og nytte den informasjonen som er mindre tydeleg. Barna skal fortsatt nytte den same regelen som tidlegare i leiken, der det største dyret i verkelegheita (ikkje den største illustrasjonen på kortet) skal fange det minste dyret. Ei veksling mellom konsistente kort (størst illustrasjon av det største dyret i verkelegheita) og inkonsistente kort (t.d. der det største dyret har minst illustrasjon) gjer leiken mest utfordrande.

## Tips

- Illustrasjonane av dyr kan vere teikningar som barna har fargelagt. Dersom korta blir laminert varar dei lenge.

## Variasjon

- For ytterlegare progresjon kan ein bytte regel, der eit lite dyr skal fange eit stort.
- For variasjon kan ein nytte ulike rørslemønster.