

# TEVELLA

Pihkanokankatu 6, 33900 TAMPERE  
Puh (03) 380 5300, Fax (03) 380 5353  
E-mail: myynti@tevella.fi, [www.tevella.fi](http://www.tevella.fi)

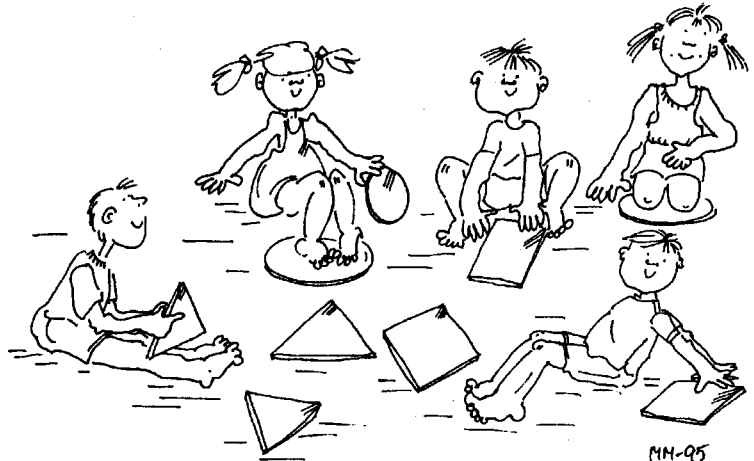
## Ohje Tevellan tuotteelle

### 156222 LATTIAMUODOT

○ = ympyrä    □ = neliö    ◻ = suorakulmio    △ = kolmio

"Esineiden muodon tajuaminen on osa lasten avaruudellisen tiedon lisäämistä. Useimmiten lapset osaavat ryhmitellä esineitä muodon perusteella ennen kuin osaavat nimetä muotoja. Lapsi tarvitsee ensin monia erilaisia kokemuksia kulmikkaista esineistä ennen kuin sana "kulmikas" saa merkityksen. Siksi ei ole mitään mieltä pantata esikoululaisten päähän muotojen nimiä - niin kuin monet aikuiset tekevät. Sen sijaan aikuiset voivat järjestää lapsille mahdollisimman monia erimuotoisia esineitä käytettäväksi ja keskustelun pohjaksi."

(Leikin, tutkin, opin; Fjohmann, Banet, Weikart)



Lattiamuotojen avulla voidaan tukea lapsen motorista kehitystä, avaruudellista ajattelua, sekä kielellisiä ja käsitteellisiä taitoja.

Seuraavat toimintavihjeet perustuvat tamperelaisen kiertävän erityislastentarhanopettajan, Seija Valkeeniemen kokemuksiin lattiamuotojen erilaisista käyttötavoista mm. koululyykkäyslasten pienryhmämuotoisessa erityisopetuksessa.

Pienryhmäopetuksen tärkeimpiä menetelmiä ovat "tekemällä oppiminen" ja motoriset harjoitukset. Lattiamuodot ovat osoittautuneet tehokkaiksi leikki- ja opetusvälineiksi.

#### 1. TUTKIMINEN, NIMEÄMINEN, ASKARTELU

\* Lattiamuotoihin tutustutaan aluksi tutkien ja keskustellen yhdessä lasten kanssa.

- mitä nämä ovat? mitä näillä voi tehdä? jne. - keksitään ja toteutetaan lasten ehdotukset

\* Nimetään perusvärit ja -muodot, lajitellaan lattiamuodot muodon tai värin perusteella.

\* Käytetään muotoihin ja väreihin liittyvien kynäpaperitehtävien havainnollistamiseen.

Esim. - ○△□ värejä paperille piirretyt muodot

-(erilaisia tehtävävaihtoehtoja)

-lapsi tekee lattiamuodoista kuvion, jonka väritit paperille

- lapsi hyppii muodosta toiseen ja nimeää itse värit ja muodot tai aikuinen nimeää ne hänelle.

\* Piirretään isoille papereille isoja geometrisia muotoja ja niistä

muodostuvia uusia kuvioita. Käytetään lattiamuotoja sabluunoina.

- väritä ja leikkaa irti.

- tee kuvioista esim. iso seinäkollaasi, tai pitkän käytävän lattialle kävely- tai hyppelypolku.

## 2. PAIKKAMERKKI LIIKUNTATUOKIOISSA

- Toimintakauden alussa lapselle voidaan nimetä "oma muoto" (esim. sininen ympyrä) paikkamerkiksi. Tämä muoto toimii lapsen "kotipesänä" liikuntatuokioissa ja erilaisissa leikeissä tarvittaessa koko toimintakauden ajan.
- Lattiamuotoja käytetään vaihdellen paikkamerkinä esim. satu- tai lorutuokiossa, kun halutaan istua lattiatasossa. Lapsi nimeää aina värin ja muodon, jonka päälle istahtaa (tai aikuinen nimeää ne lapselle).

## 3. KÄVELY-, HYPPY- TAI MOTORIIKKARATA

Lattiamuodot ovat mainio motoriikkaradan osio:

- \* Hyppyrata - tasahyppy eteenpäin, taaksepäin, sivuille, siksakkia... ylä-, ala-, keskitasossa - konkkaus, haara-perus- ym. hyppy.
- \* Hyppujen ja nimeämisen yhdistäminen. "Nopean nimeämisen harjoitukset"

Kielellinen ja motorinen toiminta (puhe ja liike) kuuluvat olennaisesti yhteen, liikkeiden nimeäminen helpottaa motoristen perustaitojen oppimista.

Monille kielellisesti viivästyneille lapsille samanaikainen tekeminen ja sanominen tuottavat vaikeuksia. Siksi on tärkeää luoda heille motivoivia tilanteita taidon harjaannuttamiseen. Tehtäväosiot suunnitellaan lapsen perustaitojen pohjalta. Tehtäviä vaikeutetaan oppimisen edistyessä. Esim. aluksi aikuinen yhdessä lapsen kanssa nimeää muodon tai värin tai molemmat lapsen kävellessä tai hyppiessä lattiamuotoja myöten. Vähitellen lapsi tekee harjoitukset itsenäisesti.

Esimerkki kehittelystä:

- A Kävely eteenpäin muodolta toiselle + samanaikaisesti a) muodon nimeäminen  
b) värin nimeäminen  
c) sekä värin että muodon nimeäminen (punainen kolmio, sininen neliö jne.).
- B Kävely sivuttain + a), b), c) kuten edellä.
- C Kävely taaksepäin + a), b), c) kuten edellä.
- D Tasahyppy eteenpäin + a), b), c) kuten edellä.
- E Tasahyppy sivuttain + a), b), c) kuten edellä.
- F Tasahyppy taaksepäin + a), b), c) kuten edellä.
- G Konkkaus eteenpäin + a), b), c) kuten edellä.
- H Konkkaus sivuttain + a), b), c) kuten edellä.

**Unipolku.** Eräässä tamperelaisessa päiväkodissa lapset kulkevat päivälevolle omiin sänkyihinsä unipolkua pitkin. Unipolku on pieni motorinen rata, jonka aikuinen tai lapset rakentavat joka päivä samaan paikkaan päivälevolle unihuoneeseen siirryttäessä. Rata voi sisältää yhden tai useampia motorisia harjoitteita (esim. tasapainoilu, hyppely, ryömintä...) Lattiamuodoista voi suunnitella mukavan unipolun.

#### **4. PELIT JA LEIKIT**

##### **Hahmota ja rakenna**

Piirrä kuvakortit, joissa on erilaisia muotosarjoja, esim.



Lapsi ottaa kortin kerrallaan ja tekee lattiamuodoista radan lattialle kortin mallin mukaan. Sitten hän hyppii radan esim. tasahyppyn ja nimeää muodot tai värit tai molemmat.

Mikäli käytössä on useita lattiamuotosarjoja + ohjekortteja, lapset voivat suorittaa tehtävät esim. pareittain. Tehtävä voi olla myös motoriikkaradan osiona.

**Matemaattinen muunnelma:** Valmista ohjekortit, joissa on muotoja + numeroita, esim.

Lapsi ratkaisee tehtävän rakentamalla lattialle



ja hyppimällä sekä nimeämällä muodot tai värit tai molemmat.

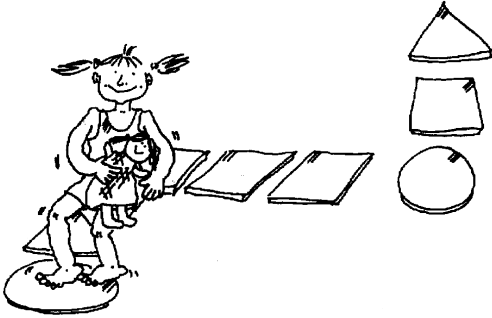
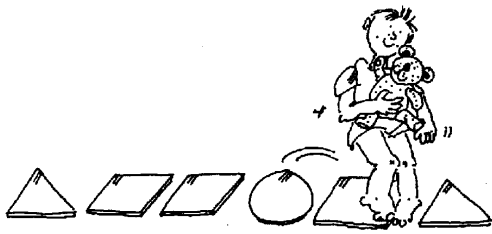
##### **Tunnista muodot tai värit; reaktioleikki**

Muodot ovat hajallaan lattialla. Juokse nopeasti opettajan nimeämän muodon tai värin luokse. Joka kerta on vaihdettava paikkaa. Ryhmän koosta ja käytettävissä olevien lattia-muotojen määrästä riippuu, voiko saman muodon luokse juosta useampi

##### **Muodot + muotokuvakortit + vanne**

Askartele lasten kanssa useita erilaisia pieniä pahvisia muotokortteja (esim. 5 sinistä kolmiota, 8 punaista neliötä). Laita kortit vanteen sisään. Lattiamuodot ovat lattialla hajallaan. Lapset hakevat vanteen sisältä yhden muotokortin kerrallaan ja vievät sen (kävellen, juosten) vastaavan muodon päälle. Jatketaan kunnes vanne on tyhjä. Lopuksi suoritetaan tarkistus ja laskenta. Löytyvätkö kaikki muotokortit oikeiden lattiamuotojen luota? Kuinka monta kutakin on?

Lähtö



## Noppapeli

Rakenna yhdessä lasten kanssa laaja rata lattiamuodoista. Peli on hausempi ja mielenkiintoisempi, jos käytettävissä on kaksi lattiamuotosarjaa.

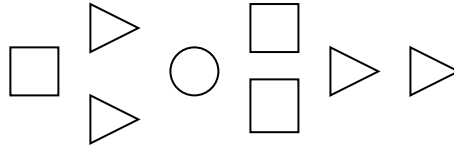
Valmista esim. kahdesta maitopurkista iso noppa (väri- tai muoto-).

Lapset heittävät noppaa vuorotellen ja siirtyvät hyppien muodolta toiselle pelimerkki (esim. iso nukke tai nalle) sylissä nopan osoittamaan lattiamuotoon, jonka nimeävät. Pelimerkki jää lattiamuodon päälle odottamaan seuraavaa siirtovuoroa. Peli päättyy, kun kaikki pelimerkit ovat maalissa.

## KOKEILE MYÖS SEURAAVIA HARJOITTEITA JA KEKSI ITSE LISÄÄ:

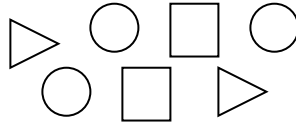
### Ruutuhyppeily

Järjestä lattiamuodot 1-2-1-2-...-jonoksi. Lapsi hyppää "ruutua" muotosarjan lävitse, vuorotellen yhdellä ja kahdella jalalla.



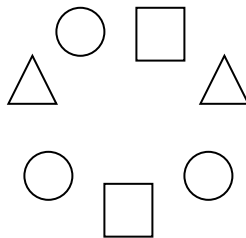
### Nelinkontin

Tee lattiamuodoista siksak-rivi lattialle. Lapsi konttaa muotopolkua siten, että kädet ja polvet tai kädet ja jalat astuvat muotolaatoille.



### Musiikkimuodot

Levitä lattiamuotoja harvaksi ringiksi lattialle siten, että muotoja on yksi vähemmän kuin leikkiviä lapsia. Musiikin soidessa lapset liikkuvat piirissä muodosta toiseen. Lapsi, joka ei ole minkään muotolaatan päällä, kun musiikki yllättäen loppuu, putoaa pois leikistä. Hän ottaa ringistä yhden muodon pois, nimeää sen, ja istuu sen päälle katselemaan, kuinka leikki jatkuu.



### Sivuaskeleita

Tee lattiamuodoista rivi tai rinki lattialle. Lapset kävelevät muodosta toiseen sivuaskelin: askel ja viereen, askel ja viereen. Muotoringissä askelista voi kehittyä kreikkalainen piiritanssi.

### Seuraa johtajaa

Tee lattiamuodoista polku. Lapset seisovat jonossa polun päässä. Jonon ensimmäinen etenee polkua muodosta toiseen (määrää muodot) ja tekee jokaisen muodon kohdalla jotakin erilaista. Toiset seuraavat toistaen johtajan "tempu". Jos matkija tekee virheen, hän joutuu jonon viimeiseksi. Kierroksen loputtua johtaja siirtyy jonon perään ja seuraavasta tulee uusi johtaja.