



Shaker, Bird & Teddy Set

Udforskning af årsag og virkning gennem forskellige handlinger: dreje, trykke, banke. Understøtter evnen til at forudsige, finmotorisk kontrol og sansemæssig udforskning af lyde og ansigtsudtryk.

INDHOLD

3 stykker legetøj

MARKED

Til både hjem og institution

HVAD ER DER I SÆTTET



Magic Shaker

13.5 × 5.5 × 12 cm



Crazy Eyed Bird

9.5 × 9.5 × 15 cm



Roly Poly Teddy Bear

9.5 × 8.5 × 12 cm

HVAD BØRN LÆRER



Årsag & virkning

Dreje, skubbe, banke — tre forskellige handlinger, tre pålidelige resultater. Her begynder forudsigelse.



Finmotorik

Barnet drejer shakeren med begge hænder, bruger fingerspidserne til at bevæge fuglens øjne og skubber til bamsen med hele hånden.



At følge bevægelser med øjnene

Perler, der løber fra det ene kammer til det andet, og en bamse, der vipper tilbage til oprejst stilling — langsomme bevægelser, som øjnene kan følge.



Sprog

Op og ned, ind og ud, igen og stop. Fuglens ansigtsudtryk lægger op til glad, ked af det, overrasket.



Følelsesforståelse

Fuglens bevægelige øjne giver ansigter, et barn kan efterligne, benævne og le af.



Sociale færdigheder

Skub bamsen hen til en ven, og den kommer tilbage. En vippen er en tur, en baby kan tage.

EMNER

Årsag og virkning

Ansigtsudtryk og følelser

Op og ned

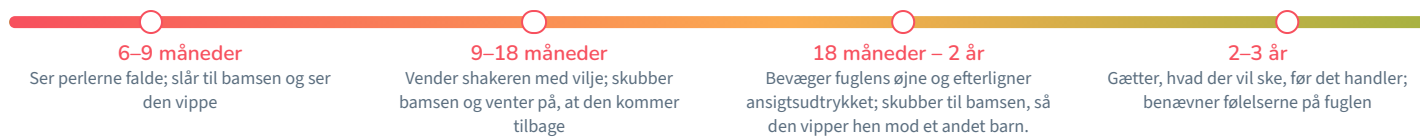
Ind og ud

Lyde

At skiftes til



■ ÉT SÆT, FEM ÅRS LEG



■ FIRE MÅDER AT BRUGE SÆTTET PÅ



Selvstændig udforskning — 6–18 måneder
Ét stykke legetøj på tæppet, den voksne ved siden af. Bamsen alene kan holde en baby optaget i flere minutter.



Voksenstyret aktivitet med ét barn — fra 9 måneder
Lad perlerne løbe, få bamsen til at vippe, og lav en grimasse. Den voksne viser, venter og giver legetøjet videre.



Lille gruppe — 18 måneder–3 år
Skub bamsen rundt i en cirkel; gæt, hvad der sker derefter. To eller tre børn ad gangen.



Fast tilgængeligt legemateriale
Stil alle tre stykker legetøj på en lav hyld i vuggestuen. De kan bruges med det samme og er nemme at rydde op.

■ I INSTITUTIONEN



Ingen små dele og ingen batterier — sikre for børn, der bider i legetøjet under tandfrembrud.



Tørres af med en klud; perlerne er lukket inde i shakeren og kan ikke komme ud.



Tre stykker legetøj, én hyld; børnene lægger dem selv tilbage



Ét stykke legetøj til hvert af tre børn, eller alle tre samlet i én kurv.

■ HVAD MAN SKAL SE EFTER

☐ Kigger barnet op mod toppen af shakeren, før perlerne løber igen?

☐ Kan barnet flytte fuglens øjne med pegefinger og tommelfinger?

☐ Skubber barnet bamsen hen mod en anden person i stedet for blot at skubbe den ud i det tomme rum?

☐ Skubber barnet bamsen og venter derefter, eller skubber det kontinuerligt?

☐ Efterligner barnet et ansigtsudtryk, og kan det sætte ord på det?

☐ Siger barnet, hvad der kommer til at ske, før det gør det?

■ LÆRINGSOMRÅDER

[Fysisk udvikling](#)
[Kommunikation & sprog](#)
[Personlig, social & følelsesmæssig](#)
[Forståelse af verden](#)
[Matematik](#)
[Udtryksformer](#)

■ UDVID SÆTTET

Mere af den samme tydelige årsag og virkning til baby- og småbørnsgruppen — hvert stykke tilføjer en ny handling med et pålideligt resultat. Kombinér med Rattles Set til en komplet bakke til første leveår.



Abacus Rattle



Roller Rattle



Gripper Rattle



Twist and Turn Rattle



1 Se den løbe

6–12 måneder
1 barn + voksen

DU SKAL BRUGE

Magic Shaker. Babyen sidder med støtte eller ligger på ryggen med den voksne over sig.

SÅDAN GØR DU

1. Hold shakeren oprejst i barnets øjenhøjde. Sig »se«.
2. Vend den langsomt. Lad perlerne løbe og rasle. Sig »ned går de«.
3. Hold pause. Vend den tilbage. Sig »op« — og lad dem løbe igen.
4. Læg den i barnets hænder. Hjælp med at dreje den, og slip derefter, og se, hvad barnet gør.

LÆRINGSFOKUS

Visuel følging

Årsag & virkning

Greb

Opmærksomhed

Lettere — Drej den meget langsomt og tættere på, så bevægelsen er let at følge.

Sværere — Giv den videre, og vent: Drejer barnet den uden hjælp?

HOLD ØJE MED

Følger blikket perlerne hele vejen ned, og løfter det sig til toppen, før næste løb? At forudse bevægelsen er tegnet på, at mønsteret er lært.

2 Vip tilbage

6–15 måneder
1 barn + voksen

DU SKAL BRUGE

Roly Poly Teddy Bear. En flad, hård overflade.

SÅDAN GØR DU

1. Sæt bamsen foran barnet. Skub den blidt. Sig »over — og tilbage«.
2. Vent. Gør ingenting. Se, om en hånd kommer frem.
3. Før barnets hånd hen til at skubbe, og slip derefter. Klem på maven for at få den til at pive.
4. Gentag, så længe der er interesse. Vent hver gang lidt længere, før du hjælper.

LÆRINGSFOKUS

Årsag & virkning

At række ud

Forventning

Vedholdenhed

Lettere — Hold barnets hånd over din, mens du skubber.

Sværere — Skub bamsen, så den vipper hen mod barnet, og lad barnet stoppe den.

HOLD ØJE MED

Ventetiden betyder mere end skubbet. Et barn, der ser bjørnen komme til ro og derefter skubber igen, har forstået, at handlingen sætter virkningen i gang igen.

3 Lav et ansigt

12 måneder – 3 år
1–2 børn + voksen

DU SKAL BRUGE

Crazy Eyed Bird. Et spejl er nyttigt, men ikke nødvendigt.

SÅDAN GØR DU

1. Vis fuglen. Flyt øjnene, så de kigger opad. Lav selv det samme ansigt.
2. Bed barnet efterligne. Sig, hvad det hedder: »overrasket«.
3. Flyt øjnene igen — nedad, til siden, skelende. Sig en følelse eller et udtryk hver gang.
4. Lad barnet flytte øjnene og vælge ansigtet. Du efterligner barnet.

LÆRINGSFOKUS

Finmotorik

Følelser

Efterligning

Ordforråd

Lettere — Kun to ansigter: glad og overrasket.

Sværere — Spørg: »Hvornår har du det sådan?«, og lyt efter et svar.

HOLD ØJE MED

At efterligne et ansigt er imitation; at sætte ord på det er følelsesmæssig læsefærdighed. Læg mærke til, hvilke børn der gør det første, og hvem der begynder på det andet.



4 Vend den om

12 måneder – 2 år
1 barn + voksen

DU SKAL BRUGE

Magic Shaker.

SÅDAN GØR DU

1. Giv barnet shakeren, så det holder den med begge hænder.
2. Sig »vend«, og vis bevægelsen ved at dreje dine egne hænder i luften.
3. Anerkend enhver drejning. Hvis den falder, så giv den tilbage uden kommentar, og prøv igen.
4. Når den hele vending lykkes, tilføj »og igen« for at lave en sekvens med to vendinger.

LÆRINGSFOKUS

Bilateral koordination

Håndledsrotation

Vedholdenhed

Rækkefølge

Lettere — Den voksne holder den ene ende; barnet drejer den anden.

Sværere — Vend den om, og stil den derefter oprejt på et bestemt sted, for eksempel på en bakke.

HOLD ØJE MED

Arbejder begge hænder sammen, eller gør den ene hånd arbejdet, mens den anden holder? To hænder, der drejer i samme retning, er en koordinationsmilepæl.

5 Skub den til en ven

15 måneder – 3 år
2–3 børn + voksen

DU SKAL BRUGE

Roly Poly Teddy Bear. Et hårdt gulv, børnene tæt på hinanden.

SÅDAN GØR DU

1. Sæt børnene i en tæt rundkreds, så deres knæ næsten rører hinanden.
2. Skub bamsen, så den vipper hen mod et barn. Sig barnets navn.
3. Hjælp barnet med at skubbe bamsen videre til det næste barn. Sig det næste barns navn.
4. Lad bamsen fortsætte rundt i kredsen. Tilføj pibelyden: Det barn, bamsen kommer hen til, klemmer den på maven.

LÆRINGSFOKUS

At skiftes

Navne

Grovmotorik

Forventning

Lettere — Kun to børn; bamsen skubbes lige over mellem dem.

Sværere — Sig et navn før skubbet — barnet skal sende den til den rigtige person.

HOLD ØJE MED

Kigger barnet efter den næste person, før det skubber? At sigte mod en navngiven ven er begyndelsen på samarbejdsleg.

6 Hvad kommer til at ske?

2–3 år
2–4 børn + voksen

DU SKAL BRUGE

Alle tre stykker legetøj. Et stykke stof til at dække dem.

SÅDAN GØR DU

1. Fjern stoffet fra ét stykke legetøj. Spørg: »Hvad sker der, hvis jeg drejer det, skubber til det eller flytter det her?«
2. Vent på svar. Tag imod både pegning, lyde og ord som svar.
3. Udfør handlingen. Sig, om gættet var rigtigt. Fejr både rigtige og forkerte gæt.
4. Lad et barn afprøve det næste stykke legetøj, mens de andre gætter.

LÆRINGSFOKUS

Forudsigelse

Tidlig naturvidenskab

Ordforråd

At skiftes

Lettere — Vis først handlingen, tildæk, og spørg derefter: »Hvad skete der?«

Sværere — Spørg: »Hvad hvis jeg skubber hårdere?«, og afprøv, hvordan det ændrer resultatet.

HOLD ØJE MED

Et gæt før handlingen er en forudsigelse; et barn, der derefter ændrer sit gæt efter at have set resultatet, laver rigtig naturvidenskab.

