



Fishing rod Ideas for games 4

Caña de Pescar Ideas para el juego 6

Angel Ideen zum spiel 10

Canne à pêche Ideas de jeux 13

Fiskestang Ideer til leg 16

Fishing rod

Games inspired by nature fascinate children. They challenge children’s motor functions and imagination, they make children balance on stones in the water, climb on rocks or jump from island to island in the river to get close to dangerous or colourful fish. With the fishing rod, children are ready for a fishing trip.

The desire to catch a fish makes challenges to children’s attention, balance and hand-eye coordination. With the fishing rod the motor function challenge of the game is expanded by children focussing on the task of getting close to the fish, getting the fish on the hook and landing it.

The different sizes and shapes of the fish give the children varied experiences in their motor function both perceptually and cognitively.

The dynamics of the motor function game can be usefully integrated with cognitive learning.

Countless play options with the fishing rod

Boathook or fishing rod:

If the hook is pressed into the hole at the end of the rod (photo), it works as a boathook.

When the hook is pulled out of the hole, it works like a line with the moveable hook at the end. The hook can be used both for lifting things up by gripping them or by the in-built magnet attracting them (photo).

Shoal of fish:

The small shoal fish can be used to hide things in the belly of the fish (photo) which brings added fascination to the game and can be used in teaching. This means that the shoal fish can be useful in teaching situations.

Children are able to hide small items, cards and pictures in the ‘belly’ of the shoal fish as part of memory, sorting and naming games during linguistic or cognitive learning. The element of surprise in discovering what the fish has ‘eaten’ provides excitement and motivation for children and keeps their attention in a teaching situation.

Fish and shark:

If an eye is fitted on the large fish and on the shark, they become attractive prey for the fisherman (photo). The fun and colourful fish appeal to children and as the fish are relatively heavy, landing them presents a motor function challenge for many children.

Other options:

The fishing rod invites children to find things in their surroundings that can be ‘caught’ – either by grasping them or by attracting them with the magnet.

Environments for play:

The fishing rod inspires children to create an environment as a framework for the fishing trip in their imaginations. These instructions contain activities which include the GONGE products River Stones **A**, Hilltops **B**, Mountain **C**, River and Island **D** (photos), but many other things are also suitable – the combinations are limitless!

The fishing rod develops...

Games involving the fishing rod challenge the motor function:

- Balancing while using arms and hands to hold the fishing rod.
- Motor function stability and control to maintain balance when children reach out from the body’s centre of gravity.
- Hand-eye coordination to guide the fishing rod and hook a fish.
- The different sizes and weight of the fish challenge the child’s motor function control and adaptability.

Targeted play focussing on attention, linguistic challenge and competition:

- To guide the fishing rod children have to coordinate motor function and attention.
- Targeted attention to approach and hook the fish.
- The competitive element in who catches the largest fish, most fish, etc...
- Observation, naming, categorisation and sorting of the fish.
- Construction of waterscapes which can be used in imaginary and role-playing games that include interaction, communication and language.

Fishing rod game ideas:

1. Fish pond

Set-up:

- Build a circle of Island and River so that a round fish pond is created with a number of fishing grounds (islands). The fish are placed within the circle and buckets are placed next to each island ❶.
- A child stands on an island and uses the fishing rod either to pull (boathook) or lift (hook or magnet) the fish ashore.
- The fish is taken 'off the hook' and the child needs to turn around on the island to put the fish in the bucket. To reach all the fish, the children need to balance from one island to the next.
- If several children participate in the game, a competitive element is introduced: Who catches the most fish? Or who catches the largest fish?
- The requirement for good balance is increased as there is only one shared bucket in the game. This means that the children have to move around the edge of the fish pond to get to the bucket.

Purpose:

- The game stimulates the children's ability to maintain their balance while they use their arms to hold and guide the fishing rod. The desire to catch a fish also makes challenges to children's attention, balance and hand-eye coordination.

2. Fishing trip to the great lake

Set-up:

- Build a large circle of River Stones and Hilltops. Lay the stones at distances that are suitable for the age of the children. Place the fish 'in the lake' ❷.
- The children move around on the stones with the fishing rod in their hand to get so close to the fish that they can catch them. The larger the lake is set up, the more the children need to reach out from their point of gravity and thereby challenge balance and motor function control in their whole body. The game can be varied by laying additional stones to stand on in the lake.

Purpose:

- When the children reach out from their point of gravity, they are trained in adapting their body's motor function flexibly to maintaining balance.
- The varying heights and supporting surfaces of the stones challenge the children's balance and motor function control. The task of getting close to the fish and getting them hooked strengthens the children's ability to focus. The different sizes of the fish give the children varied experiences in their motor function and bodies when the fish are landed.

3. Landing fish

Set-up:

- Build a dock of River and River Stones. Build one or more jetties from the dock. Place the large fish in the water near each jetty ❸.
- Do a balancing act out onto the jetty and catch a fish with the boathook. Keep your balance and return along the jetty while the fish is pulled into the dock.
- How many fish can you land without 'falling in the water'?
- If several children participate in the game, you can have a competition for who catches the most fish.

Purpose:

The varying shape of the jetties challenges the children's motor function control and concentration to get to the fish. The children need to adapt their ability to balance both when walking on small supporting surfaces and when they reach out from their body's point of gravity to catch and pull the fish into the harbour.

4. Fishing trip to the rock

Set-up:

- Build a balancing path of River Stones.
- At one end of the balancing path, place the rock (Mountain) and at the other set up one or more buckets/containers. Place the fish 'out in the water' around the rock (photos ❹a & ❹b). The children balance with the fishing rod in their hand on the way to the rock. The children catch a fish from the top of the rock which they take back and place in the bucket.
- If shoal fish are used, several buckets can be set up. At the bucket the children open up the mouth of the shoal fish, find the contents and choose the bucket to which their catch belongs. The contents can be sorted by e.g. colour, shape, number, size, linguistic concepts or sounds.

Purpose:

- The long path and the high rock with the small supporting surfaces challenge the children's motor function control and dynamic balance. It is particularly challenging to maintain balance when the children have to reach out from the rock and from their body's centre of gravity to reach the fish. The sorting task uses the dynamics from the motor function game as motivation in a learning situation. With the contents in their hands, the children can feel, look at, name and categorise.

5



5. Fish relay race:

Set-up:

- Build a circle of River and place the shoal fish in the 'pond'.
- Build a number of balancing paths using River Stones out from the fish pond.
- Place a bucket at the end of each path ⑤.
- Two or more teams with an equal number of children on each compete to catch fish.
- The game is played as a relay race where the first child balances on the stone row out to the fish pond, catches a fish, returns, puts the fish in the bucket and hands the fishing rod to the next child. The team catching the most fish has won. A competition can also be played where two or more children have a fishing race.
- Variation: A secret 'treasure' is hidden under or in one of the fish and the person catching the 'treasure' has won.

Purpose:

- The children have to adapt their balance to their pace, attention and the task of guiding the fishing rod.
- The competitive element is seen as fun and challenging, especially for older children.

6. Seascape with fish:

Set-up:

- Let the children use their imagination to build a seascape of River, Island, River Stones and Hilltops as furniture and other motor function tools that may be available ⑥.
- Make different roads and landscapes with varying motor function requirements: Maybe there is room for 'a watch tower', 'a picnic area', 'a fish shop' or a small 'fishing boat' (skateboard or cardboard box). Place large and small fish around the seascape.
- The children can then explore this landscape. The game makes their imagination flourish. Children see crocodiles lying in wait, dangerous sharks with sharp teeth and colourful fish swimming in the water. With this fishing rod, children are ready for a fabulous fishing trip.

Purpose:

A seascape that the children have themselves helped to design, creates a scene where the children can experiment, explore and challenge their motor functions. The creation of seascapes which can be used in imaginary and role-playing games that include interaction, communication and language.

Physiotherapists Birgitta Fog Poulsen & Else Marie Pilgaard

Caña de Pescar

Los juegos inspirados por la naturaleza fascinan a los niños. Los niños desafían tanto su motricidad como su imaginación cuando mantienen el equilibrio sobre las piedras en el agua, trepan las rocas o saltan de una isla a otra en el río para acercarse a los peces peligrosos y de rico colorido. Con la Caña de Pescar en la mano, los niños están listos para su excursión de pesca.

Sus ganas de captar a un pez hacen que el niño desafíe su atención, equilibrio y coordinación ojo-mano. Con la Caña de Pescar se aumenta el desafío motor del juego haciendo al niño enfocar en la tarea de acercarse al pez, engancharlo y vararlo.

Por sus diferentes tamaños y formas, los peces proporcionan variadas vivencias y experiencias motrices, perceptuales y cognitivas.

El dinamismo del juego motor se integra con ventaja en el aprendizaje cognitivo.

Una infinidad de posibilidades de cómo jugar con la Caña de Pescar

Bichero o Caña de Pescar:

Introduciendo el gancho en el agujero extremo (foto), la caña funcionará como bichero.

Una vez sacado del agujero, el gancho se mueve libremente al extremo del sedal. Los objetos pueden agarrarse con el gancho y elevarse, o ser atraídos con el imán incorporado (foto).

Peces de banco:

En el vientre de los pequeños Peces de Banco es posible esconder cosas (foto), lo que proporciona una fascinación adicional al juego y puede utilizarse en la enseñanza. Así, los peces de banco se aplican con ventaja en situaciones pedagógicas de aprendizaje.

Cositas, tarjetas e imágenes pueden esconderse en el “vientre” del pez y formar parte de tareas de memorización, clasificación y calificación con miras al aprendizaje lingüístico o cognitivo. Averiguando qué “ha comido” el pez es un elemento de sorpresa con suspense y motivación para el niño, y lo ayuda a mantener fijada la atención en una situación de enseñanza.

Pez & Tiburón:





Montando una corcheta en los Peces grandes y en el Tiburón, se convierten en presas atractivas para el pescador (foto). Los peces graciosos y de rico colorido apelan a los niños, y puesto que los peces son relativamente pesados, para muchos niños es un desafío motor vararlos.

Otras posibilidades:

La Caña de Pescar anima al niño a encontrar por sí mismo unos objetos en sus alrededores, que pueda “captar” agarrándolas o atrayéndolas con el imán.

Ambientes de juegos:

La Caña de Pescar inspira a los niños a crear en su fantasía un ambiente como marco para la excursión de pesca.

Las presentes instrucciones describen unas actividades que implican los productos River Stones , Hilltops , Mountain , River e Island  (fotos) de GONGE, pero muchos otros objetos también son apropiados.

¡Sólo la imaginación pone límites!

La Caña de Pescar desarrolla

El juego con la Caña de Pescar desafía la motricidad:

- El equilibrio utilizando simultáneamente los brazos para sujetar la Caña de Pescar.
- El control y la estabilidad motriz para mantener el equilibrio cuando el niño se extienda más allá del punto de gravedad corporal.
- La coordinación ojo-mano para controlar la Caña de Pescar y enganchar un pez.
- Los diferentes tamaños y pesos de los Peces exigen control motor y adaptación del niño.

Juegos dirigidos con enfoque en la atención, el desafío lingüístico y la competición:

- Para controlar la Caña de Pescar, el niño tendrá que saber coordinar su motricidad y su atención.
- La atención dirigida para acercarse y captar al pez.
- El elemento de competición, quién capta el pez más grande, más peces
- Observación, calificación, clasificación y selección de los peces.
- Construcción de unos paisajes ribereños que inspiran a juegos de imaginación y juegos a roles que abarcan interacción, comunicación e idioma.

Ideas para juegos con la Caña de Pescar:

1. Estanque

Configuración:

- Construye un círculo de "Islands" y "Rivers", con un estanque redondo y un número de puestos de pesca (Islands). Los Peces se colocan dentro del círculo, y delante de cada puesto de pesca se ponen unos cubos ❶.
- Un niño se coloca en un puesto de pesca y utiliza la Caña de Pescar para varar (bichero) o elevar (gancho o imán) el pez a tierra.
- El pez se "saca del gancho", y el niño tiene que dar media vuelta en el puesto de pesca para poner el pez en el cubo. Para alcanzar todos los peces es necesario mantener el equilibrio moviéndose de un puesto de pesca a otro.
- La participación de varios niños en el juego produce un elemento de competición: ¿Quién capta más peces? O ¿quién capta el pez más grande?
- Se incrementa la demanda de equilibrio si sólo hay un cubo común en el juego. De esta manera los niños deben moverse en el borde del estanque para llegar al cubo.

Propósito:

- El juego estimula la capacidad del niño de mantener el equilibrio y utilizar, al mismo tiempo, los brazos para sostener y controlar la Caña de Pescar. Al mismo tiempo, sus ganas de captar a un pez hacen al niño desafiar su atención y su coordinación ojo-mano.

2. Excursión de pesca al lago grande

Configuración:

- Construye un círculo grande de "Riverstones" y "Hilltops". Coloca las piedras a distancias adecuadas según la edad de los niños. Los peces se colocan "en el lago" ❷.
- Los niños se mueven por las piedras con la Caña de Pescar en la mano para acercarse tanto a los peces hasta captarlos. Cuanto más grande el lago más distancia tendrá que alcanzar el niño fuera de su punto de gravedad corporal, desafiando así su equilibrio y su control locomotor en todo el cuerpo. El juego puede variarse poniendo piedras adicionales para pisar en el lago.

Propósito:

- Extendiéndose más allá del punto de gravedad de su cuerpo, el niño entrena su habilidad de adaptar flexiblemente la motricidad de todo el cuerpo para mantener el equilibrio.
- Las superficies de apoyo y alturas variadas de las piedras desafían el equilibrio y el control locomotor del niño. La tarea del niño de acercarse al pez y engancharlo desarrolla su capacidad de enfocar. Los diferentes tamaños de los peces producen variadas experiencias motrices y corporales para el niño al vararlos.

3. Varar los peces

Configuración:

- Construye una dársena de "Rivers" y "Riverstones". En su alrededor se construye uno o varios muelles. Coloca unos peces grandes en el agua frente a cada muelle ❸.
- Camina en el muelle tratando de mantener el equilibrio y capta a un pez con el bichero. Mantén el equilibrio y vuelve por el muelle halando el pez a la dársena.
- ¿Cuántos peces puedes halar sin "caer al agua"?
- Si participan varios niños en el juego, pueden competir para ver quién capta más peces.

Propósito:

- La configuración variada de los muelles desafía el control motor y la concentración del niño para llegar a los peces. El niño tiene que adaptar su equilibrio tanto en proporción a su paso por las pequeñas superficies de apoyo como cuando se extiende más allá del punto de gravedad de su cuerpo para captar el pez y vararlo al puerto.

4. Excursión de pesca a la roca

Configuración:

- Construye una senda de equilibrio de "Riverstones".
- Coloca la roca (Mountain) en un extremo de la senda de equilibrio y varios cubos/ depósitos en el otro. Coloca los peces "en el agua" alrededor de la roca (fotos ❹a & ❹b). Con la Caña de Pescar en mano, el niño trata de mantener el equilibrio en la senda hacia la roca. Desde la parte superior de la roca se capta a un pez que el niño traerá consigo de vuelta y lo pondrá en el cubo.
- Si se utilizan los Peces de Banco, se colocan con ventaja varios cubos. Cuando llega a los cubos, el niño abre la boca del Pez de Banco encontrando el contenido y escogiendo el cubo en el que pertenece la pesca. El contenido puede clasificarse según color, forma, cantidad, tamaño, concepto lingüístico y sonido.

Propósito:

- La senda larga y la roca alta con las superficies de apoyo pequeñas desafían el control motor y el equilibrio dinámico de niño. Es un desafío especial para el niño mantener el equilibrio cuando, desde la roca, tiene que extenderse más allá del punto de gravedad de su cuerpo para alcanzar los peces. En la tarea de clasificación se aprovecha la dinámica del juego motor como motivación en la situación de aprendizaje. Con el contenido en la mano, el niño es inspirado a sentir, observar, denominar y categorizar.



5. Estafeta de peces

Configuración:

- Construye un círculo de "Rivers" y coloca los Peces de Banco en el "estanque".
- Construye un número de sendas de equilibrio con las piedras de río "Riverstones" saliendo del estanque 5.
- En el extremo de cada senda se coloca un cubo.
- Dos o más equipos de igual número de niños compiten para captar los peces.
- El juego se realiza como una estafeta: El primer niño camina sobre la fila de piedras manteniendo el equilibrio hasta el estanque, capta un pez, vuelve, coloca el pez en el cubo y entrega la Caña de Pescar al próximo niño. Ha ganado el equipo que más peces capta. La competición también puede jugarse por dos o más niños que pescan a cuál más.
- Variación: Un "tesoro" secreto se esconde debajo de o dentro de uno de los peces y gana él que capta el "tesoro".

Propósito:

- Los niños tienen que adaptar su equilibrio tanto a la velocidad y la atención como a la tarea de controlar la Caña de Pescar.
- El elemento de competición es divertido y desafiante, especialmente para los niños mayores.

6. Paisaje ribereño con peces

Configuración:

- Deje a los niños usar su imaginación para construir un paisaje ribereño de "Rivers", "Islands", "Riverstones", "Hilltops" tanto como de muebles y otros utensilios de motricidad disponibles 6.
- Construye caminos y paisajes variados con diferentes exigencias a la motricidad: Quizás caben un "mirador", una "área de descanso", una "tienda de pesca" o un pequeño "barco de pesca" (monopatín o caja de cartón). Coloque peces grandes y pequeños en el paisaje ribereño.
- Los niños exploran este paisaje. En el juego la imaginación florece. Los niños descubren cocodrilos que están al acecho, tiburones peligrosos con dientes agudos y peces coloridos que nadan en el agua. Con una Caña de Pescar en la mano, los niños están listos para una excursión de pesca aventurera.

Propósito:

- El paisaje ribereño, que los niños mismos han contribuido a crear, forma un escenario que los niños pueden explorar y donde pueden hacer experimentos y desafiar su motricidad. Al mismo tiempo el paisaje ribereño inspira a juegos de fantasía y a roles que integran interacción, comunicación e idioma.

Las fisioterapeutas Birgitta Fog Poulsen & Else Marie Pilgaard

Angel

Von der Natur inspirierte Spiele faszinieren Kinder. Es ist eine Herausforderung für die Motorik und Fantasie der Kinder, auf Steinen im Wasser zu balancieren, über Klippen zu klettern oder in einem Fluss von Insel zu Insel zu springen, um so nahe wie möglich an die gefährlichen oder bunten Fische zu gelangen. Mit der Angel in der Hand sind die Kinder für den Angelausflug gerüstet.

Die Lust auf das Fangen eines Fisches regt die Aufmerksamkeit, das Gleichgewichtsgefühl und die Auge-Hand-Koordination des Kindes an. Mit der Angel wird die motorische Herausforderung im Spiel dadurch erweitert, dass das Kind sich auf die Aufgabe konzentriert, so nahe wie möglich an den Fisch heran zu langem, ihn an den Haken zu bekommen und an Land zu ziehen.

Die unterschiedliche Größe und Gestaltung der Fische bietet dem Kind verschiedene Erlebnisse und Erfahrungen: sowohl motorisch, perzeptuell als auch kognitiv.

Die Dynamik des motorischen Spiels lässt sich gut mit kognitiven Lernprozessen integrieren.

Zahllose Spielmöglichkeiten mit der Angel

Enterhaken oder Angel:

Durch das Einsetzen des Hakens in die Öse am Ende der Angel (Foto) lässt sich aus ihr ein Enterhaken machen.

Wird der Haken aus der Öffnung herausgezogen, dient er als Angelschnur mit frei beweglichem Haken am Ende. Mit dem Haken lassen sich Dinge entweder greifen oder mit Hilfe des eingebauten Magneten anziehen und hochheben (Foto).

Schwarm-Fische:

Mit den kleinen Schwarm-Fischen besteht die Möglichkeit, Dinge im Bauch des Fisches zu verstecken (Foto), was dem Spiel zusätzliche Faszination verleiht und auch im Unterricht nutzbar ist. Die Schwarm-Fische lassen sich somit hervorragend für pädagogische Lernsituationen einsetzen.

Kinder können im Rahmen von Gedächtnis-, Sortierungs- und Benennungsaufgaben zum Zweck des sprachlichen oder kognitiven Lernens kleine Dinge im 'Bauch' des Fisches verstauen. Das Überraschungsmoment beim Entdecken, was der Fisch "gefressen hat", schafft Spannung, motiviert das Kind und hält seine Aufmerksamkeit in einer Unterrichtssituation aufrecht.

Fisch & Hai:

Durch das Befestigen von Ösen an den großen Fischen und am Hai werden diese für den Angler zu einer attraktiven Beute (Foto). Die lustigen bunten Fische sprechen die Kinder an, und da die Fische verhältnismäßig schwer sind, ist es für viele Kinder eine motorische Herausforderung, sie „an Land“ zu ziehen.

Andere Möglichkeiten:

Die Angel animiert das Kind, sich selbstständig Dinge in seiner Umgebung zu suchen, die sich „fangen“ lassen, entweder durch Ergreifen und durch Anziehen mit dem Magneten.

Spielumgebungen:

Die Angel regt die Fantasie der Kinder an, sich eine Umgebung für den Angelausflug zu bauen. In dieser Anleitung sind Aktivitäten beschrieben, bei denen die GONGE Produkte Fluss-Steine **A**, Hügelkuppen **B**, Berg **C**, Fluss und Insel **D** (Fotos) Verwendung finden, doch eignen sich noch viele andere Dinge – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Die Angel entwickelt...

Das Spiel mit der Angel fördert die Motorik:

- Das Gleichgewicht halten bei gleichzeitigem Einsatz der Arme zum Festhalten der Angel.
- Motorische Stabilität und Gleichgewichtskontrolle beim Verlagern des Körperschwerpunkts.
- Die Auge-Hand-Koordination zum Führen der Angel und Aufnehmen eines Fisches am Haken.
- Die verschiedenen Größen und das Gewicht der Fische stellen an die motorische Kontrolle und Anpassungsfähigkeit des Kindes Anforderungen:

Zielgerichtetes Spiel mit Fokus auf Aufmerksamkeit, sprachliche Herausforderung und Wettbewerb:

- Zum Führen der Angel muss das Kind in der Lage sein, Motorik und Aufmerksamkeit zu koordinieren.
- Zielgerichtete Aufmerksamkeit, um zum Fisch zu gelangen und ihn zu fangen
- Wettbewerbsmoment – wer fängt den größten Fisch, die meisten Fische...
- Wahrnehmung, Benennung, Kategorisierung und Sortierung der Fische.
- Die Vielseitigkeit des Angelspiels macht es für Fantasie- und Rollenspiele geeignet, bei denen Zusammenspiel, Kommunikation und Sprache gefragt sind.



Spielideen für die Angel:

1. Fischteich

Aufbau:

- Legen Sie einen Kreis aus Insel und Fluss, damit ein runder Fischteich mit mehreren Fangplätzen (Inseln) entsteht. Die Fische werden in diesen Kreis gelegt und neben jedem Fangplatz ein Eimer aufgestellt ①.
- Ein Kind stellt sich an einen Fangplatz und verwendet die Angel entweder zum Heranziehen (Enterhaken) oder zum Herausheben (Haken oder Magnet) des Fisches.
- Der Fisch wird an den Haken genommen und das Kind muss sich auf seinem Fangplatz drehen, um den Fisch in den Eimer zu tun. Um alle Fische zu erreichen, muss von einem Fangplatz zum nächsten balanciert werden.
- Nehmen mehrere Kinder am Spiel teil, entsteht ein Wettbewerbsmoment: Wer fängt die meisten Fische? Oder wer fängt den größten Fisch?
- Die Anforderung an den Gleichgewichtssinn wird erhöht durch den Gebrauch nur eines Eimers. Dadurch müssen sich die Kinder am Rand des Fischteichs entlang bewegen, um zum Eimer zu gelangen.

Ziel:

- Das Spiel stimuliert die Fähigkeit des Kindes, das Gleichgewicht zu halten und gleichzeitig die Arme zum Halten und Führen der Angel einzusetzen. Die Lust auf das Fangen eines Fisches regt die Aufmerksamkeit und die Auge-Hand-Koordination des Kindes an.

2. Fischausflug im großen See

Aufbau:

- Bilden Sie einen großen Kreis aus Fluss-Steinen und Hügelkuppen. Legen Sie die Steine mit passendem Abstand aus, je nach Alter der Kinder. Die Fische werden „im See“ angebracht ②.
- Die Kinder bewegen sich mit der Angel in der Hand von Stein zu Stein, um zum Fangen der Fische so nahe wie möglich an sie heranzukommen. Je größer der See gebaut wird, umso mehr muss das Kind seinen Körperschwerpunkt verlagern, was einer größeren Herausforderung seines Gleichgewichtssinns und der motorischen Kontrolle im gesamten Körper entspricht. Das Spiel lässt sich variieren, indem zusätzliche Steine zum Betreten ausgelegt werden, die hinaus in den See reichen.

Ziel:

- Wenn das Kind über seinen Körperschwerpunkt hinausreicht, trainiert dies die Flexibilität zur Anpassung der gesamten Körpermotorik zur Aufrechterhaltung des Gleichgewichts.
- Die unterschiedliche Höhe der Steine und die Unterstützungsfläche stimulieren das Gleichgewichtsgefühl und die motorische Kontrolle des Kindes. Die Aufgabe, nahe an den Fisch heranzugelangen und ihn an den Haken zu bekommen, stärkt die Fähigkeit des Kindes, sich auf einen Punkt zu konzentrieren. Die verschiedenen Fischgrößen bieten abwechslungsreiche motorische und körperliche Erlebnisse beim Anlanden der Fische.

3. Fische an Land ziehen

Aufbau:

- Bauen Sie ein Hafenbecken aus Fluss und Fluss-Steinen. Legen Sie von hier aus eine oder mehrere Molen an. Legen Sie vor jeder Mole große Fische ③.
- Balancieren Sie auf die Mole und fangen Sie einen Fisch mit dem Enterhaken. Balance halten und über die Mole zurückgehen, während der Fisch ins Hafenbecken gezogen wird.
- Wie viele Fische kann man an Land ziehen, ohne „ins Wasser“ zu fallen?
- Bei mehreren Kindern kann ein Wettbewerb um das Fangen der meisten Fische veranstaltet werden.

Ziel:

- Die unterschiedliche Gestaltung der Molen fördert die motorische Kontrolle des Kindes und regt die Konzentration an, um hinaus zu den Fischen zu gelangen. Das Kind muss das Gleichgewicht sowohl in Bezug auf das Gehen auf kleinen Unterstützungsflächen als auch beim Langen nach dem Fisch und dem Herausziehen an Land in Bezug auf die Verlagerung des Körperschwerpunkts anpassen.

4. Angelausflug zur Klippe

Aufbau:

- Bauen Sie einen Balancierpfad aus Fluss-Steinen.
- An einem Ende stellen Sie die Klippe (Berg) und am anderen Ende einen oder mehrere Eimer/Behälter ④ a & ④ b. Die Fische werden „draußen im Wasser“ um die Klippe herum angeordnet. Das Kind balanciert mit der Angel in der Hand auf dem Pfad bis hinaus zur Klippe. Von der Spitze der Klippe wird ein Fisch gefangen, den das Kind mit zurücknimmt und in den Eimer legt.
- Bei der Verwendung der Schwarm-Fische sollten mehrere Eimer aufgestellt werden. An den Eimern öffnet das Kind das Maul des Schwarmfisches, holt den Inhalt heraus und wählt den zum Fang gehörenden Eimer. Der Inhalt lässt sich beispielsweise gut nach Farbe, Form, Anzahl, Größe, sprachlichen Begriffen und Lauten sortieren.

Ziel:

- Der lange Pfad und die hohe Klippe mit den kleinen Unterstützungsflächen sind eine Herausforderung für die motorische Kontrolle und das dynamische Gleichgewicht des Kindes. Besonders anspruchsvoll ist das Halten des Gleichgewichts, wenn das Kind von der Klippe aus den Körperschwerpunkt verlagern muss, um an die Fische zu gelangen. Bei der Sortieraufgabe wird die Dynamik aus dem motorischen Spiel als Motivation in der Lernsituation genutzt. Außerdem kann das Kind den Inhalt in die Hand nehmen und dabei spüren, ansehen, benennen und kategorisieren.

5. Fisch-Staffel

Aufbau:

- Bilden Sie einen Kreis aus Fluss und legen Sie im „Teich“ Schwarm-Fische.
- Bauen Sie vom Fischteich aus einige Balancierpfade mit Fluss-Steinen.
- Am Ende jedes Pfades wird ein Eimer angebracht ⑤.
- Zwei oder mehrere Mannschaften mit gleich vielen Kindern angeln um die Wette.
- Das Spiel ist als Staffelspiel angelegt, bei dem das erste Kind auf der Steinreihe hinaus zum Fischteich balanciert, einen Fisch fängt, zurückläuft, den Fisch in den Eimer tut und die Angel dem nächsten Kind übergibt. Die Mannschaft, die die meisten Fische fängt, hat gewonnen. Das Wettspiel kann auch so gespielt werden, dass zwei oder mehrere Kinder um die Wette angeln.
- Variante: Ein geheimer „Schatz“ wird unter oder in einem der Fische versteckt, und derjenige, der den „Schatz“ fängt, hat gewonnen.

Ziel:

- Die Kinder müssen ihr Gleichgewicht sowohl dem Tempo anpassen, Aufmerksamkeit zeigen und die Angel führen.
- Das Wettbewerbsmoment wird als Spaß und besonders von größeren Kindern als herausfordernd empfunden.

6. Seelandschaft mit Fischen

Aufbau:

- Lassen Sie die Kinder ihre Fantasie einsetzen, um eine Seelandschaft aus sowohl Fluss, Insel, Fluss-Steinen, Hügelkuppen als auch Möbeln und anderen verfügbaren Motorik-Geräten zu bauen ⑥.
- Legen Sie unterschiedliche Wege und Landschaften mit verschiedenen motorischen Anforderungen an: Vielleicht ist Platz für einen „Aussichtsturm“, „einen Rastplatz“, „einen Fischladen“ oder einen kleinen „Fischkutter“ (Rollbrett oder Pappkarton). Legen Sie große und kleine Fische in der Seelandschaft.
- In dieser Landschaft gehen die Kinder nun auf Entdeckung. Im Spiel erhält die Fantasie freien Lauf. Die Kinder sehen Krokodile auf der Lauer liegen, gefährliche Haie mit spitzen Zähnen und bunte Fische, die im Wasser schwimmen. Mit einer Angel in der Hand sind die Kinder für einen abenteuerlichen Angelausflug gerüstet.

Ziel:

- Eine Seelandschaft, die die Kinder mitgestaltet haben, bildet eine Szenerie, in der die Kinder experimentieren, auf Entdeckungstour gehen und ihre Motorik schulen können. Gleichzeitig eignet sich die Seelandschaft für Fantasie- und Rollenspiele, bei denen Zusammenspiel, Kommunikation und Sprache gefragt sind.

Die Physiotherapeutinnen Birgitta Fog Poulsen & Else Marie Pilgaard

Canne à pêche

Les jeux inspirés de la nature fascinent les enfants. Garder son équilibre sur des pierres, escalader des falaises ou sauter d'île en île pour se rapprocher des poissons dangereux ou colorés stimule les capacités motrices et l'imagination des enfants. La canne à pêche à la main, les enfants sont prêts à partir à la pêche.

L'envie de pêcher un poisson pousse l'enfant à exercer son attention, son équilibre et la coordination entre l'œil et la main. La canne à pêche permet d'élargir le travail moteur dans le cadre du jeu, car l'enfant doit se concentrer sur sa tâche, à savoir se rapprocher du poisson, l'attraper avec son hameçon et le ramener à terre.

Les tailles et formes variées des poissons offrent aux enfants un vaste panel d'expériences en terme de motricité, de perception et de cognition.

Un enseignement cognitif pourra tirer partie de la dynamique du jeu sur la motricité.

Une infinité de possibilités de jeu avec la canne à pêche

Gaffe ou canne à pêche :

En enfonçant le crochet dans l'orifice à l'extrémité de la canne (voir photo), on obtient une gaffe.

Avec le crochet sorti, la canne fonctionne comme une véritable canne à pêche, avec une ligne et un hameçon mobile. Le crochet permet de soulever des objets à l'aide du crochet, en les accrochant, ou à l'aide de l'aimant intégré (voir photo).

Banc de poissons :

Les petits poissons du banc de poissons permettent de cacher des objets dans leur ventre, ce qui donne du piment au jeu et peut être exploité dans l'enseignement (voir photo). Le banc de poissons peut également être utilisé dans le cadre d'activités pédagogiques.

De petits objets peuvent être cachés dans le « ventre » du poisson au cours d'exercices de mémoire, de tri et de dénomination en vue d'un apprentissage linguistique et cognitif. Le moment de surprise en découvrant ce que le poisson « a mangé » permet d'intéresser et de motiver l'enfant, et cela maintient l'attention dans une situation d'apprentissage.

Poissons et requin :

En fixant un œillet sur les grands poissons et sur le requin, ces derniers deviennent une proie pour le pêcheur (voir photo). Ces poissons très colorés attirent les enfants, et, comme ils sont relativement lourds, les « ramener à terre » constitue un véritable défi sur le plan moteur pour les enfants.

Autres possibilités :

La canne à pêche incite l'enfant à trouver par lui-même des objets à « pêcher » dans son environnement, que ce soit en les accrochant ou en les attirant avec l'aimant.

Environnements de jeu :

La canne à pêche incite les enfants à imaginer et créer un environnement de jeu servant de cadre à la partie de pêche. Ce guide décrit des activités faisant appel aux produits GONGE Pierres de Rivière **A**, Collines **B**, la Montagne **C**, la Rivière et l'Île **D** (voir photos), mais beaucoup d'autres objets peuvent convenir, seule votre imagination fixera les limites du possible !

La canne à pêche permet de développer...

Le jeu avec la canne à pêche stimule la motricité :

- Garder l'équilibre tout en utilisant ses bras pour tenir la canne à pêche.
- Stabilité et contrôle moteur pour maintenir l'équilibre lorsque l'enfant va trop loin par rapport à son centre de gravité.
- Coordination entre l'œil et la main pour diriger la canne à pêche et attraper un poisson.
- Les tailles et poids variés des poissons sollicitent les capacités motrices et d'adaptation des enfants.

Jeu basé sur l'attention, les capacités linguistiques et la compétition :

- Pour pouvoir contrôler la canne à pêche, l'enfant doit être en mesure de coordonner sa motricité et son attention.
- Attention ciblée pour pouvoir approcher et attraper un poisson.
- Élément de compétition en jouant à qui attrape le plus gros poisson, le plus grand nombre de poissons, etc.
- Observation, désignation, catégorisation et tri des poissons.
- Construction de paysages marins basés sur l'imagination et les jeux de rôle faisant intervenir les interactions avec les autres et la parole.

Idées de jeu avec la canne à pêche :

1. L'étang à poissons

Installation :

- Formez un cercle avec les pièces de l'Île et de la Rivière de manière à représenter un étang de pêche circulaire avec différents emplacements de pêche (les îles). Placez des poissons à l'intérieur du cercle et des seaux à chaque emplacement de pêche ❶.
- Un enfant se positionne à un emplacement de pêche pour tirer (gaffe) ou soulever (crochet ou aimant de la canne à pêche) un poisson jusqu'à la berge.
- Le poisson est attrapé par le crochet et l'enfant doit se retourner sur son emplacement de pêche pour mettre le poisson dans le seau. Il faut passer d'un emplacement à un autre pour pouvoir attraper tous les poissons.
- Si plusieurs enfants participent au jeu, un élément de compétition apparaît : Qui attrape le plus de poissons ? Ou bien qui attrape le plus gros poisson ?
- L'exercice devient plus difficile sur le plan de l'équilibre en utilisant un seul seau pour tous les participants. Les enfants doivent alors se déplacer tout autour de l'étang pour arriver jusqu'au seau.

Objectif :

- Le jeu stimule les capacités d'équilibre des enfants, et, dans le même temps, les enfants utilisent leurs bras pour tenir et diriger la canne à pêche. L'envie de pêcher un poisson pousse l'enfant à exercer son attention et la coordination entre l'œil et la main.

2. Partie de pêche sur l'océan

Installation :

- Formez un grand cercle avec des pièces de Pierres de Rivière et de Collines. Placez les pièces en tenant compte de l'âge des enfants. Mettez des poissons « dans l'océan » ❷.
- Les enfants se déplacent sur les pièces, la canne à pêche à la main, pour se rapprocher le plus possible des poissons à pêcher. Plus l'océan est grand, plus l'enfant doit s'écarter de son centre de gravité en sollicitant son sens de l'équilibre et le contrôle moteur de tout son corps. Il est possible de faire varier le jeu en ajoutant des pierres dans l'océan.

Objectif :

- Quand l'enfant s'écarte de son centre de gravité, il s'entraîne à adapter la motricité de tout son corps de manière à maintenir son équilibre.
- Les différents types de hauteur et de surface mettent au défi le sens de l'équilibre et le contrôle de la motricité de l'enfant. Le but de se rapprocher du poisson et de l'attraper avec le crochet renforce la capacité de l'enfant à se concentrer. Les différentes tailles de poisson permettent de varier les sensations motrices et corporelles lorsque le poisson est ramené à terre.

3. Tirer les poissons à terre

Installation :

- Formez un bassin avec des éléments de la Rivière et de Pierres de Rivière. Ajoutez-y une ou plusieurs jetées. Placez de gros poissons autour de chaque jetée ❸.
- Avancez sur la jetée en gardant l'équilibre et attrapez un poisson à l'aide de la gaffe. Gardez l'équilibre et revenez le long de la jetée en tirant le poisson jusqu'au bassin du port.
- Combien de poissons peut-on ramener sans « tomber dans l'eau » ?
- Si plusieurs enfants participent au jeu, il est possible de jouer à celui qui ramènera le plus de poissons.

Objectif :

- Les formes variées des jetées sollicitent le contrôle moteur et la concentration de l'enfant pour arriver jusqu'aux poissons. L'enfant doit adapter son équilibre par rapport à la marche sur de petites surfaces et quand il s'écarte de son centre de gravité pour attraper les poissons et les ramener au port.

4. Partie de pêche sur les rochers

Installation :

- Formez un parcours d'équilibre avec des éléments de Pierres de Rivière.
- Le rocher (la Montagne) doit être placé à une extrémité du parcours, et un ou plusieurs seaux/récipients à l'autre extrémité. Les poissons sont positionnés « dans l'eau » autour de la falaise ❹a & ❹b. L'enfant avance sur le parcours d'équilibre jusqu'au rocher. Du haut du rocher, l'enfant attrape un poisson avant de le ramener et de le mettre dans le seau.
- Dans le cas d'un jeu avec le banc de poissons, il peut être utile de prévoir plusieurs seaux. Devant les seaux, l'enfant ouvre la bouche du poisson, en sort le contenu et choisit le seau dans lequel il doit mettre sa prise. On peut par exemple trier les objets par couleur, par forme, par quantité, par taille, par principe linguistique ou sonorité.

Objectif :

- Le long parcours avec de petites surfaces et le haut rocher sollicitent le contrôle moteur de l'enfant et son équilibre dynamique. Le plus difficile pour l'enfant est de garder l'équilibre lorsqu'il s'écarte de son centre de gravité en se tenant sur le rocher pour atteindre les poissons. Lors de la phase de tri, la dynamique du jeu sur la motricité sert de motivation pour l'activité pédagogique. Avec le contenu du poisson dans la main, l'enfant est prêt à sentir, observer, désigner et catégoriser l'objet.



5. Poisson-relais

Installation :

- Formez un cercle avec des éléments de la Rivière et placez le banc de poissons dans « l'étang » ⑤.
- Formez des parcours d'équilibre à l'aide d'éléments de Pierres de Rivière à partir de l'étang à poissons.
- Placez un seau au bout de chaque parcours.
- Deux équipes ou plus, avec le même nombre d'enfants, s'affrontent pour pêcher les poissons.
- Ce jeu se joue comme un relais au cours duquel le premier enfant suit le parcours de pierres, attrape un poisson, revient, met le poisson dans le seau et passe la canne à pêche à l'enfant suivant. L'équipe gagnante est celle qui a pêché le plus de poissons. Il est également possible de jouer à celui qui attrapera le plus de poissons avec deux enfants ou plus.
- Variante : Un « trésor » est caché sous ou dans un poisson, et celui qui trouve le trésor a gagné.

Objectif :

- Les enfants doivent adapter leur équilibre en fonction du rythme, de l'attention et du contrôle de la canne à pêche.
- L'élément de compétition est perçu comme amusant et motivant, surtout pour les grands enfants.

6. Paysage marin avec des poissons

Installation :

- Donnez libre cours à l'imagination des enfants pour bâtir un paysage aquatique à partir des éléments de la Rivière, de l'Île, de Pierres de Rivière et de Collines, ainsi qu'avec du mobilier ou d'autres éléments de motricité disponibles dans la pièce ⑥.
- Variez les parcours et les configurations avec différentes exigences motrices : Il y a peut-être la place pour un « sémaphore », un « parking », une « poissonnerie » ou un petit « bateau de pêche » (skateboard ou carton). Placez les petits et grands poissons dans le paysage marin.
- Les enfants partent explorer ce décor. Ce jeu permet aux enfants de développer leur imagination. Dans ces eaux, les enfants voient nager des crocodiles prêts à bondir, de dangereux requins aux dents acérées et des poissons de toutes les couleurs. La canne à pêche à la main, les enfants sont prêts à partir pour une partie de pêche merveilleuse.

Objectif :

- Un paysage marin dont les enfants ont participé à la création crée un cadre dans lequel les enfants peuvent expérimenter, explorer et exercer leurs capacités motrices. Ce paysage marin est également basé sur l'imagination et les jeux de rôle faisant intervenir les interactions avec les autres et la parole.

Birgitta Fog Poulsen et Else Marie Pilgaard, physiothérapeutes

Fiskestang

Lege inspireret af naturen fascinerer børn. Det udfordrer både børns motorik og fantasi, at balancere på sten i vandet, klatre på klipper eller springe fra ø til ø i floden for at komme tæt på de farlige eller farvestrålende fisk. Med Fiskestangen i hånden er børnene klar til fisketur.

Lysten til at fange en fisk får barnet til at udfordre sin opmærksomhed, balance og øje-hånd-koordinationen. Med Fiskestangen udvides den motoriske udfordring i legen ved, at barnet har fokus på opgaven at komme tæt på fisken, få fisken på krogen og hive den i land

Fiskenes forskellige størrelse og udformning giver barnet varierede oplevelser og erfaringer både motorisk, perceptuelt og kognitivt.

Dynamikken fra den motoriske leg kan med fordel integreres med kognitiv indlæring.

Utallige legemuligheder med Fiskestangen

Bådshage eller fiskestang:

Ved at presse krogen ind i hullet for enden af stangen (foto) fungerer den som en bådshage.

Når krogen er trukket ud af hullet, fungerer den som en snøre med den frit bevægelige krog for enden. Med krogen kan ting både løftes ved at gribe fat i dem eller ved, at den indbyggede magnet tiltrækker dem (foto).

Stime-fisk:

Med de små Stime-fisk åbnes mulighed for at gemme ting i fiskens bug (foto), hvilket giver en ekstra fascination i legen og kan udnyttes i undervisning. Stime-fiskene kan således med fordel anvendes i pædagogiske læringssituationer.

Små ting, kort og billeder kan gemmes i "maven" på fisken og indgå i hukommelses-, sorterings- og benævnelsesopgaver med sproglig eller kognitiv læring for øje. Overraskelsesmomentet ved at opdage, hvad fisken "har spist", giver spænding og motivation for barnet og støtter barnet til at fastholde opmærksomheden i en undervisningssituation.

Fisk & Haj:

Ved at montere en øsken i de store Fisk og i Hajen bliver de et attraktivt bytte for fiskeren (foto). De sjove og farvestrålende fisk appellerer til børn, og da fiskene er forholdsvis tunge, er det for mange børn en motorisk udfordring at trække dem 'i land'.

Andre muligheder:

Fiskestangen inviterer til at barnet selv finder ting i sine omgivelser, som kan 'fanges', enten ved at gribe fat i dem eller ved at tiltrække dem med magneten.

Legemiljøer:

Fiskestangen inspirerer til, at børn i fantasien skaber et miljø som ramme for fiskesturen. I denne vejledning er beskrevet aktiviteter som inddrager GONGE produkterne River Stones **A**, Hilltops **B**, Mountain **C**, River og Island **D**(fotos), men mange andre ting vil også være velegnede – kun fantasien sætter grænser!

Fiskestangen udvikler...

Leg med Fiskestangen udfordrer motorikken:

- Balance med samtidig brug af armene for at holde Fiskestangen.
- Motorisk stabilitet og kontrol for at opretholde balancen, når barnet rækker udover kroppens tyngdepunkt.
- Øje-håndkoordination for at styre fiskestangen og få en fisk på krogen.
- Fiskenes forskellige størrelser og tyngde stiller krav til barnets motoriske kontrol og tilpasning .

Målrettet leg med fokus på opmærksomhed, sproglig udfordring og konkurrence :

- For at styre Fiskestangen må barnet kunne samordne motorik og opmærksomhed
- Målrettet opmærksomhed for at komme hen til og fange fisken
- Konkurrencemomentet, hvem fanger den største fisk, flest fisk...
- lagttagelse, benævnelse, kategorisering og sortering af fiskene.
- Konstruktion af vand-landskaber, som lægger op til fantasi- og rollelege, hvor der indgår samspil, kommunikation og sprog.



Legeideer til Fiskestangen:

1. Fiskedam

Opstilling:

- Byg en cirkel af "Islands" og "Rivers", så der dannes en rund fiskedam med et antal fangstpladser (Islands). Fisk placeres inden for cirklen, og spande stilles ud for hver fangstplads ❶.
- Et barn stiller sig på en fangstplads og bruger Fiskestangen til enten at trække (bådshage) eller løfte (krog eller magnet) fisken i land.
- Fisken tages "af kroge", og barnet må vende sig på fangstpladsen for at putte fisken i spanden. For at nå alle fisk må man balancere fra en fangstplads til den næste.
- Deltager flere børn i legen opstår et konkurrencemoment: Hvem fanger flest fisk? Eller hvem fanger den største fisk?
- Balancekravet øges ved kun at have én fælles spand med i legen. Derved må børnene bevæge sig rundt på fiskedamens kant for at komme hen til spanden.

Formål:

- Legen stimulerer barnets evne til at holde balancen samtidig med, at barnet bruger armene til at holde og styre Fiskestangen. Lysten til at fange en fisk får samtidig barnet til at udfordre sin opmærksomhed og øje-hånd-koordination.

2. Fisketur i den store sø

Opstilling:

- Byg stor cirkel af "Riverstones" og "Hilltops".
- Læg stenene med passende afstand i forhold til børnenes alder. Fisk placeres "i søen" ❷.
- Børnene bevæger sig rundt på stenene med Fiskestangen i hånden for at komme så tæt på fiskene, at de kan fanges. Jo større søen bygges jo mere må barnet række ud over sit tyngdepunkt og dermed udfordre sin balance og motoriske kontrol i hele kroppen. Legen kan varieres ved at lægge ekstra sten til at træde på ude i søen.

Formål:

- Når barnet rækker ud over sin krogs tyngdepunkt, trænes barnet i fleksibelt at tilpasse hele kroppens motorik for at opretholde balancen.
- Stenenes varierede højde og understøttelsesflade udfordrer barnets balance og motoriske kontrol. Opgaven at komme tæt på fisken og få den på kroge styrker barnets evne til at fokusere. Fiskenes forskellige størrelser giver barnet varierende motoriske og kropslige oplevelser, når fiskene hives i land.

3. "Trække fisk i land"

Opstilling:

- Byg et havnebassin af "Rivers" og "Riverstones". Byg her ud fra en eller flere moler. Placér store fisk i vandet ud for hver mole ③.
- Gå balancegang ud på molen og fang en fisk med båds-hagen. Hold balancen og gå tilbage ad molen, mens fisken trækkes ind i havnebassinet.
- Hvor mange fisk kan man trække i land uden at "falde i vandet"?
- Deltager flere børn i legen, kan man konkurrere om, hvem der fanger flest fisk?

Formål:

- Den varierede udformning af molerne udfordrer barnets motoriske kontrol og koncentration for at komme ud til fiskene. Barnet må tilpasse balancen både i forhold til gang på små understøttelsesflader, og når barnet rækker ud over kroppens tyngdepunkt for at fange og trække fisk ind i havnen.

4. "Fisketur til klippen":

Opstilling:

- Byg en balancesti af "Riverstones".
- I den ene ende af balancestien placeres klippen (Mountain), og i den anden ende stilles en eller flere spande/beholdere. Fiskene placeres "ude i vandet" rundt om klippen ④a + ④b. Barnet balancerer med Fiskestangen i hånden på stien ud til klippen. Fra klippens top fanges en fisk, som barnet tager med tilbage og lægger i spanden.
- Anvendes Stime Fisk kan der med fordel opstilles flere spande. Ved spandene åbner barnet stimefiskens mund, finder indholdet frem og vælger den spand, hvor fangsten hører til. Som idé kan indholdet f.eks. sorteres efter farve, form, antal, størrelse, sproglige begreber og lyde.

Formål:

- Den lange sti og den høje klippe med de små understøttelsesflader udfordrer barnets motoriske kontrol og dynamiske balance. Det er især udfordrende at opretholde balancen, når barnet fra klippen må række ud over kroppens tyngdepunkt for at nå fiskene. I sorteringsopgaven udnyttes dynamikken fra den motoriske leg som motivation i indlæringsituationen. Med indholdet i hånden lægges der op til, at barnet kan mærke, se på, benævne og kategorisere.

5. "Fiske-stafet":

Opstilling:

- Byg en cirkel af "Rivers" og placér stimefisk inde i "dammen".
- Byg et antal balancestier med "Riverstones" ud fra fiskedammen.
- For enden af hver sti placeres en spand ⑤.
- To eller flere hold med lige mange børn konkurrerer om at fange fisk.
- Legen udføres som en stafet, hvor første barn balancerer på stenrækken ud til fiskedammen, fanger en fisk, vender tilbage, putter fisken i spanden og afleverer Fiskestangen til næste barn. Det hold, der fanger flest fisk, har vundet. Konkurrencen kan også leges, hvor to eller flere børn fisker om kap.
- Variation: En hemmelig "skat" gemmes under eller inde i en af fiskene og den, der fanger 'skatten', har vundet.

Formål:

- Børnene må tilpasse balancen både i forhold til tempo, opmærksomhed og opgaven at styre Fiskestangen.
- Konkurrencemomentet opleves som sjov og udfordrende for især større børn.

6. "Sølandskab med fisk":

Opstilling:

- Lad børnene bruge fantasien til at bygge et sølandskab af såvel "Rivers", "Islands", "Riverstones", "Hilltops" som møbler og andre motorik-redskaber, der er til rådighed ⑥.
- Lav varierede veje og landskaber med forskellige motoriske krav: Måske er der plads til "et udsigtstårn", "en rastepads", "en fiskebutik" eller en lille "fiskekutter" (rullebræt eller papkasse). Placér store og små fisk rundt i sølandskabet.
- I dette landskab går børnene på opdagelse. I legen får fantasien mulighed for at blomstre. Børnene ser krokodiller ligge på lur, farlige hajer med spidse tænder og farvestrålende fisk, som svømmer i vandet. Med en Fiskestang i hånden er børnene klar til en eventyrlig fisketur.

Formål:

- Et sølandskab, som børnene selv har været med til at skabe, danner en scene, hvor børnene kan eksperimentere, gå på opdagelse og udfordre deres motorik. Samtidig lægger sølandskabet op til fantasi- og rollelege, hvor der indgår samspil, kommunikation og sprog.

Fysioterapeuterne Birgitta Fog Poulsen & Else Marie Pilgaard