

YOLO

# Spilkatalog



# Derfor YOLI

## 1 Leg og læring i ét spil

Spillene er udviklet i samarbejde med pædagoger, som en legende vej til læring. Spillene er designet til at inspirere og motivere børn til at prøve forskellige muligheder af og bruge deres fantasi. Og samtidig kommer de mange forskellige spil igennem alle seks læreplanstemaer.

## 2 Interaktivt og socialt

YOLI giver en interaktiv oplevelse med vibration og lyde, som fanger børnenes interesse. Samtidig er det et spil med stor social værdi, når børnene sidder rundt om bordet og i fællesskab lægger brikker på brættet ligesom i klassiske brætspil.



## Læreplanstemaer



Alsidig personlig udvikling sker gennem barnets erfaringsverden. Børnene opnår egne erfaringer og opbygger selvtillid, når de engagerer, udforsker og fordyber sig.



Social udvikling handler om deltagelsesmuligheder i sociale fællesskaber. Legen er grundlæggende, for børns evne til at forhandle og indgå kompromisser.



Sprog og kommunikation fokuserer på at børn udvikler sprog, der bidrager til, at de kan forstå sig selv, hinanden og deres omverden.



Kroppen og sanserne udgør fundamentet for børns kontakt med verden. Det er væsentligt, at børn får lov selv at mærke og bruge kroppen og deres finmotorik.



Kultur og æstetik skal give børn en forståelse af egne værdier og respekt for andres. Deltagelse i fællesskaber handler om at have forståelse for forskellighed.



Naturområdet fokuserer på genkendelse og tilegnelse af ny viden om dyreliv og naturfænomener samt begyndende matematisk opmærksomhed.



## Hvordan spiller man?

YOLI-boardet tændes med en enkelt knap og fungerer som spillepladen hver gang, du skal spille.

Alle spilsæt består af 30 brikker, som skal lægges på brættet enten indenfor en bestemt kategori, i en specifik rækkefølge eller noget helt tredje. Når børnene lægger brikker på boardet, reagerer det med lyde, vibrationer eller ved at kaste brikker af.



## Børstes dag

I dette spil lærer du ord og sammenhænge fra daglige situationer i daginstitutionen.



## Læreplanstema



Kommunikation  
og sprog



Kultur, æstetik og  
fællesskab

## Om Spillet

I Børstes dag trænes ordforråd, ordenes sammenhænge samt udtale. Der er fokus på dagligdagsituationer i daginstitutionen. Lydsiden er Børstes udtale af de forskellige ord.



## 30 sange fra Minisjang

Spillet gør det muligt for børn selv at vælge og afspille sangene fra Minisjang fra et YOLI-board.



## Læreplanstema



Kultur, æstetik og fællesskab



Kommunikation og sprog

## Om Spillet

Der er fokus på medbestemmelse og musikalitet. Spillet fungerer som en jukebox for børn. Der er rig mulighed for at lytte og synge med. Og selvfølgelig at snakke med børnene om alt det sangene handler om.



## Skæg med bogstaver

I dette spil lærer du bogstavernes rækkefølge og hører Hr. Skægs sjove sange om alfabetets bogstaver.



## Læreplanstema



Kommunikation  
og sprog



Social udvikling

## Om Spillet

Skæg med bogstaver er en tidlig introduktion til alfabetets bogstaver, rækkefølge og lyde. Spillet understøttes musikalsk med Hr. Skægs sjove bogstavsange.



# Hvor er musen?

I dette spil træner du placeringer og forholdsord.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Det pædagogiske fokus i dette spil er at træne placering og forholdsord. Det gælder om at have tålmodighed og om at se godt efter, når man skal finde den lille vakse mus.

Ved hjælp af motiver med en mus, der er placeret forskellige steder, får barnet mulighed for at træne sin forståelse af forskellige placeringer og vil endvidere i dialog med en voksen også kunne træne den sproglige begrebsliggørelse.



# Sjov med rim

I dette spil arbejder du med rim og træner ord og lyde.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



Nemt

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Gennem leg med rim og lyde får barnet opøvet sproglige kompetencer på en sjov og lærerig måde.

Den lydige opmærksomhed trænes, og dermed hjælpes børnene til at huske og lære ordene. Herudover kan man som en del af spillet styrke barnets kommunikative kompetencer ved at samtale om billederne på brikkerne.





# Sjov med rim 2

I dette spil arbejder du med rim og træner ord og lyde.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



Nemt

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Gennem leg med rim og lyde får barnet opøvet sproglige kompetencer på en sjov og lærerig måde.

Den lydige opmærksomhed trænes, og dermed hjælpes børnene til at huske og lære ordene. Herudover kan man som en del af spillet styrke barnets kommunikative kompetencer ved at samtale om billederne på brikkerne.



# Hvad passer sammen?

I dette spil træner du gruppering mens du lærer om dele og helheder.



## Læreplanstemaer



## Sværhedsgrad



Nemt

## Anbefalet brug



Gruppe med voksen



Gruppe uden voksne



Alene

## Om spillet

Spillet går ud på at kategorisere og kombinere de brikker, der passer sammen fx beklædning eller en madret.

Spillet fokuserer på logik og sammenhæng og giver en oplagt mulighed for at have dialog undervejs om, hvorfor nogle ting passer sammen og andre ikke gør.



# Store ord

I dette spil træner du overbegreber og øger dit ordforråd.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Spillet har fokus på store ord i hverdagen og giver mulighed for at træne overbegreber (fx transportmidler eller møbler) med børnene. Spillet har desuden til hensigt at øge børnenes ordforråd med nye ord som fx arbejdstøj, bestik eller udendørslegetøj og give en forståelse af, hvornår vi bruger de forskellige ting.

Der er fem brikker til hver af de seks overbegreber: TØJ, MØBLER, KØKKEN-TING, HAVEREDSKABER, LEGETØJ og TRANSPORTMIDLER.



## Hvad passer sammen+ (del 1)

I dette spil træner du logik og sammenhænge, når du skal finde fællestræk mellem forskellige ting. Spillet skal bruges sammen med "Hvad passer sammen+ (del 2)"



### Læreplanstemaer



### Sværhedsgrad



For alle

### Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

### Om spillet

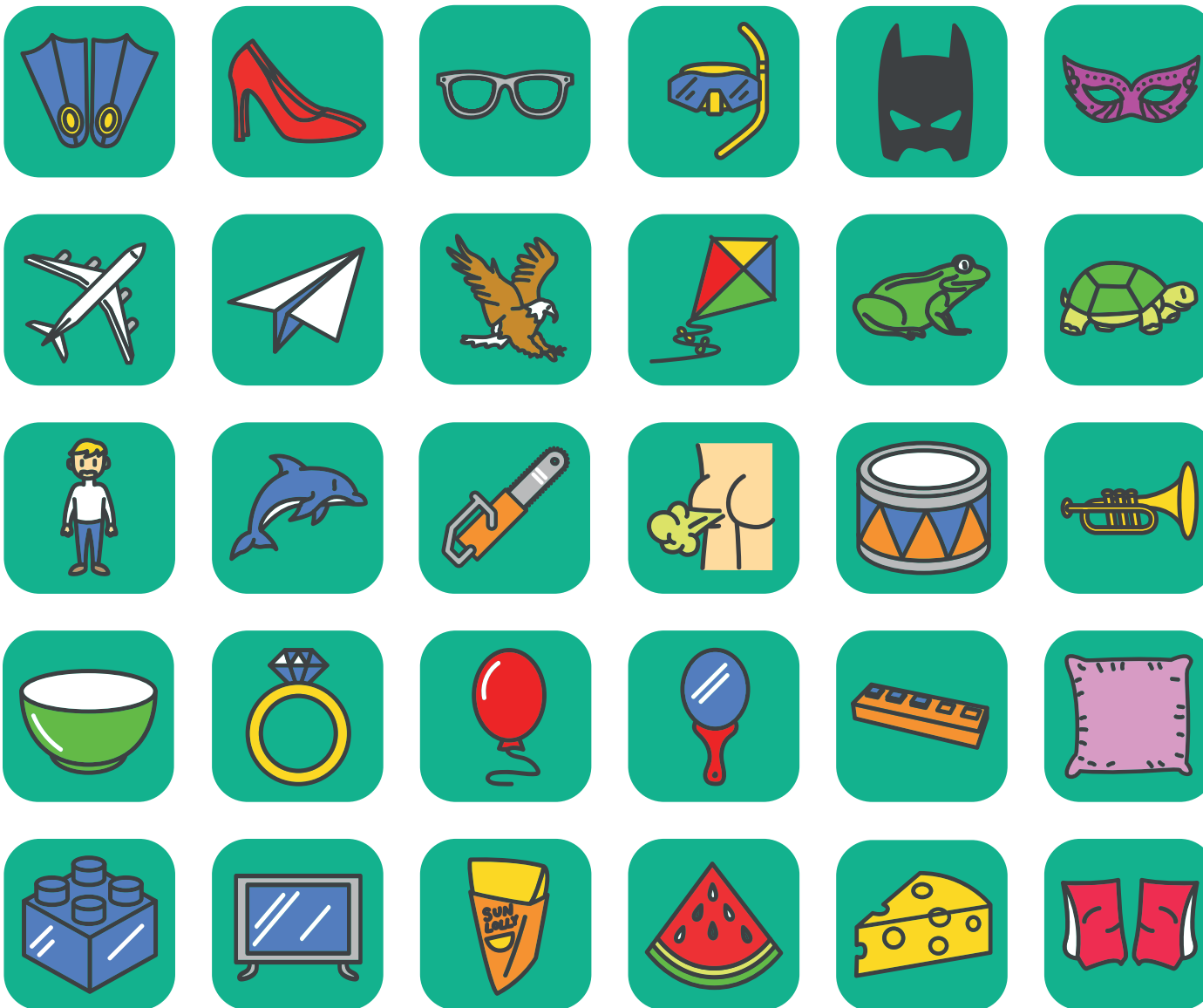
Spillet går ud på at kategorisere og kombinere de brikker, der passer sammen fx kolde ting eller former.

Spillet fokuserer på logik og sammenhæng og giver en oplagt mulighed for at have dialog undervejs om, hvad det er tingene har til fælles.



## Hvad passer sammen+ (del 2)

I dette spil træner du logik og sammenhænge, når du skal finde fællestræk mellem forskellige ting. Spillet skal bruges sammen med "Hvad passer sammen+ (del 1)"



### Læreplanstemaer



### Sværhedsgrad



For alle

### Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

### Om spillet

Spillet går ud på at kategorisere og kombinere de brikker, der passer sammen fx kolde ting eller former.

Spillet fokuserer på logik og sammenhæng og giver en oplagt mulighed for at have dialog undervejs om, hvad det er tingene har til fælles.



## Byg med ord

I dette spil lærer du om de forskellige indholdsdele som sætninger er opbygget af.



## Læreplanstema



Kommunikation  
og sprog



Alsidig personlig  
udvikling

## Om Spillet

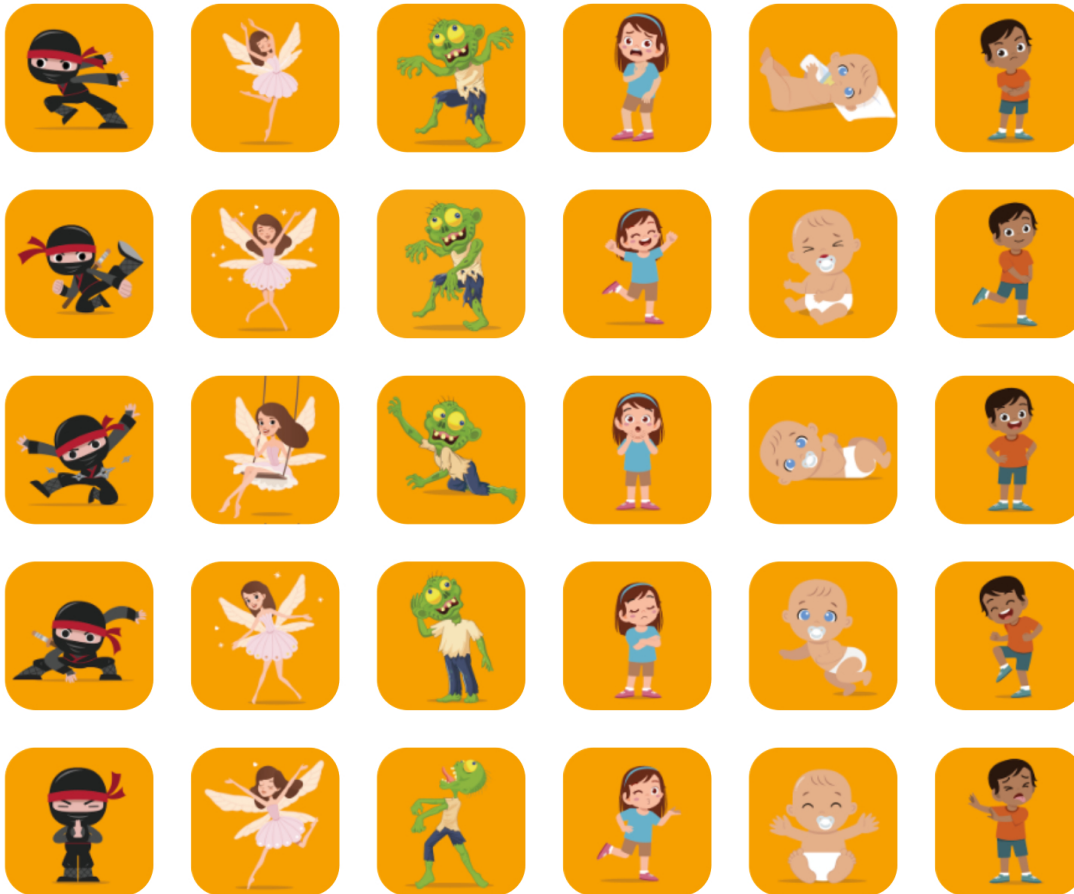
Spillet kan hjælpe børn med at udvikle deres færdigheder ift. at sætte ord sammen til korrekte sætninger. Samtidig giver spillet mulighed for at bruge de narrative kompetencer, styrke sprogforståelsen og udvide ordforrådet.

Sætningerne kan virke fjollede, men det vigtige er, at ordene bliver placeret i den korrekte rækkefølge i sætningen. Dette understøttes af farvekoderne, som er baseret på sprogteorien Colourful Semantics (Alison Bryan, 1997), som tydeliggør sammenhængen mellem sætningsstrukturen (syntaksen) og sætningsindholdet (semantikken).



## Byg med ord (del 2)

I dette spil får du 30 nye sætninger til Byg med ord.



## Læreplanstema



Kommunikation  
og sprog



Alsidig personlig  
udvikling

## Om Spillet

Spillet kan hjælpe børn med at udvikle deres færdigheder ift. at sætte ord sammen til korrekte sætninger. Samtidig giver spillet mulighed for at bruge de narrative kompetencer, styrke sprogforståelsen og udvide ordforrådet.

Undervejs i spillet guider den voksne med spørgsmål: "Hvem var det", "Hvad gjorde den/hun/han?", "Hvorhenne?", "Hvornår?"



## Rundt om ordet

I dette spil arbejder du med ordforråd og træner forståelse af ords betydning og funktion.



## Læreplanstema



Kommunikation  
og sprog



Alsidig personlig  
udvikling

## Om Spillet

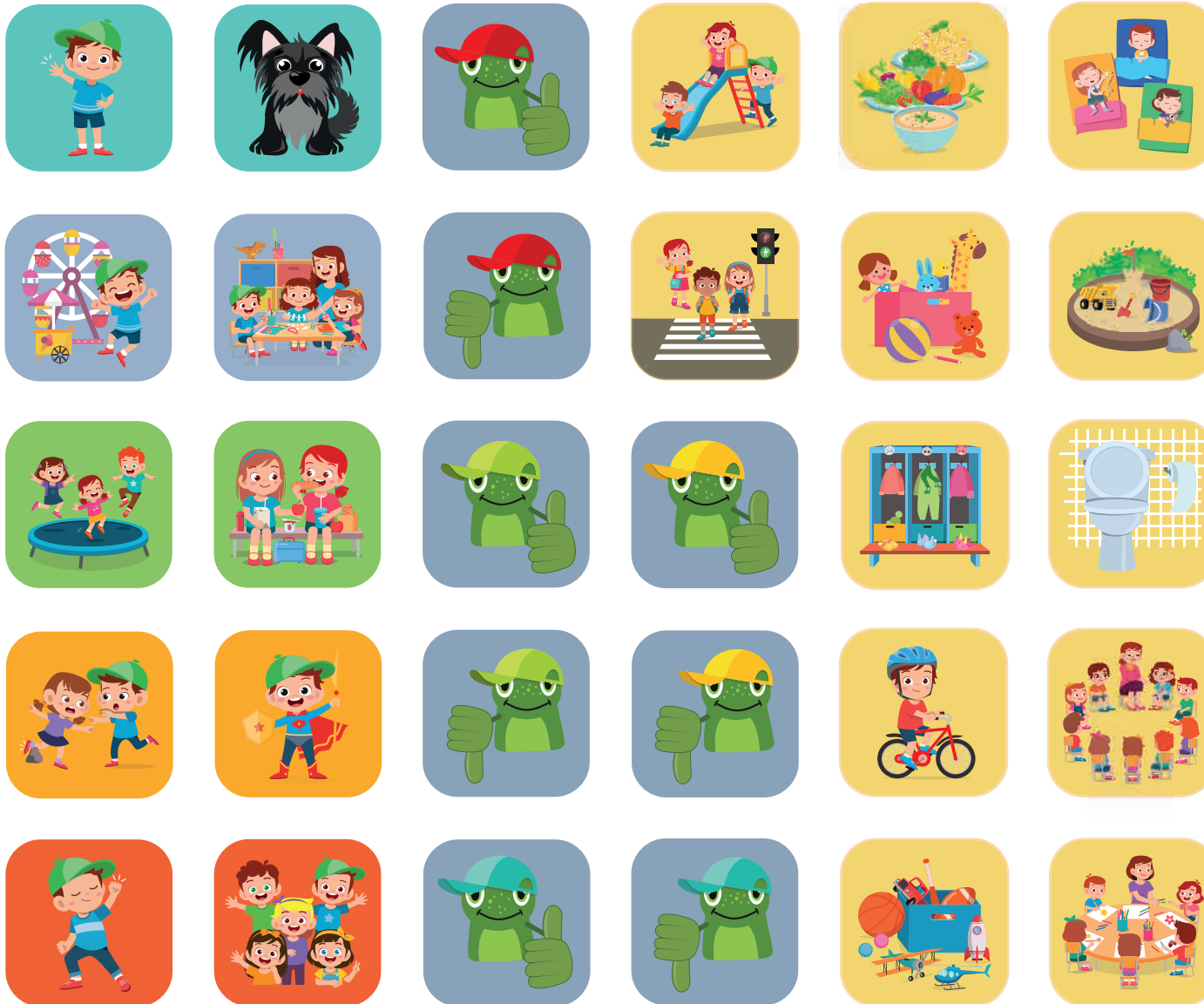
Spillet er designet til at kickstarte indlæring af ord og udvidelse af ordforråd. Rundt om ordet opmuntrer børn til aktivt at finde og lukke "huller" i deres ordforråd ved at spørge om navne, betydning og funktion på ord, de ikke kender. Sammen med en voksen gennemgås ordets mening og barnet lærer at kategorisere ordet på baggrund af fællestræk i semantik.





# Viggo og Bøffen

I dette spil kan du bestemme handlingen i historien om Viggo og Bøffen, eller quizze om sociale spilleregler i børnehaven.



## Lærep lanstemaer



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med voksen



Gruppe uden voksne



Alene

## Om spillet

Det pædagogiske fokus i dette spil er på fortællearbejdet med de mindste samt på den sociale læring og de sociale spilleregler. Børnene kan aktivt deltage i handlingen, og samtidig få en oplevelse af, at fortællinger er bygget op af en start, en midte og en slutning.

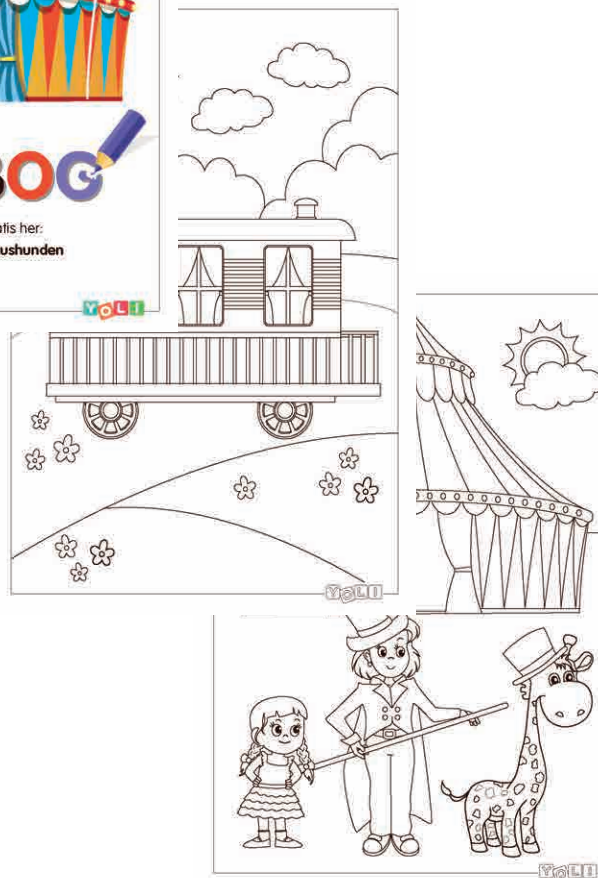
Spørgsmålene i quizzen handler desuden om, hvad der er god adfærd i sociale sammenhænge.





# Augusta og cirkushunden

I dette spil kan du bestemme handlingen i historien om Augusta og cirkushunden Palle.



## Lærepplanstemaer



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med voksen



Gruppe uden voksne



Alene

## Om spillet

Det pædagogiske fokus i dette spil er på fortællearbejdet med de mindste samt på den sociale læring og de sociale spilleregler. Børnene kan aktivt deltage i handlingen, og samtidig få en oplevelse af, at fortællinger er bygget op af en start, en midte og en slutning.

Der medfølger desuden tegninger med billeder fra historien, som børnene kan farvelægge mens de lytter.





# Sjov med tal

I dette spil lærer du at genkende tallene fra 1-5 samt forskellige måder at skildre antal på.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med voksen



Gruppe uden voksne



Alene

## Om spillet

Her skal vi lære at tælle, lære tallene og forskellige måder at vise den samme mængde på. Man kan både tælle fra 1 til 5 med de forskellige symboler eller gruppere det samme antal fx alle 3'erne.

Spillet giver mulighed for at dække alle seks elementer i matematisk opmærksomhed: Orientering, former, tælling, måling (timer), spil og argumentation.



## Find formerne

I dette spil trænes genkendelsen af forskellige geometriske figurer.



### Læreplanstema



### Sværhedsgrad



For alle

### Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

### Om spillet

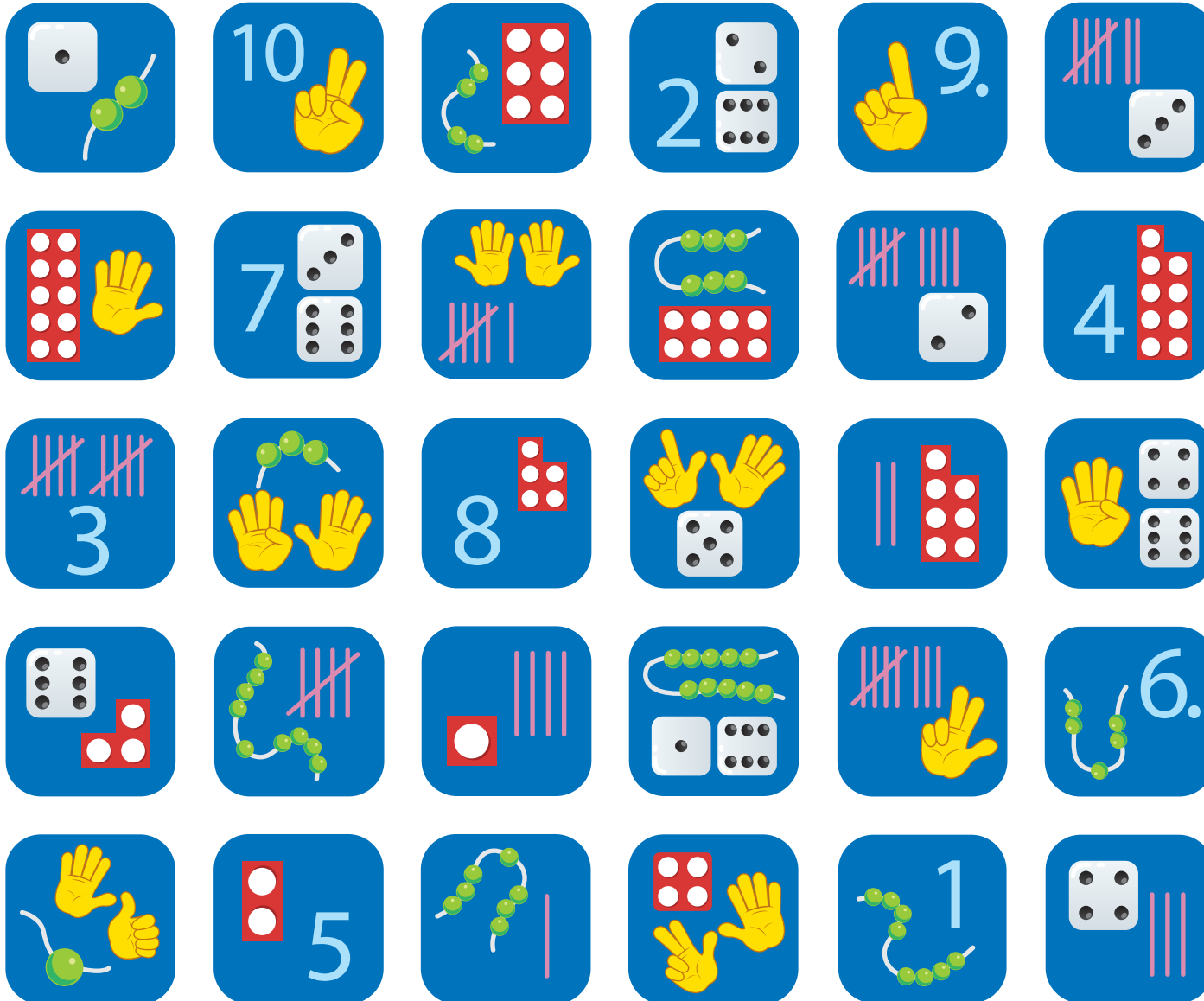
Gennem leg vækkes børnenes nysgerrighed på matematik i verden. De bliver præsenteret for klassiske geometriske former som firkanter og cirkler samt størrelsesforhold mellem figurerne.

Samtidig aktiveres fantasien, når børnene skal forestille sig motiverne som adskilte figurer, som giver et indblik i, hvordan vores verden er sammensat af former.



# Én-to-10

I dette spil træner du tallene fra et til ti og lærer forskellige måder at vise antal på.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med voksen



Gruppe uden voksne



Alene

## Om spillet

Spillet arbejder med begyndende matematisk opmærksomhed og overblik.

Børnene skal orientere sig i tallene et til ti og får gennem de forskellige figurer og symboler opbygget en grundlæggende talforståelse.

Spillet præsenterer desuden en forforståelse indenfor regning, når børnene fx skal forbinde værdien fra to terninger.



# Farvejagt

I dette spil træner du farvekendskab, genkendelse og ordforråd.



## Læreplanstemaer



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Det pædagogiske mål med dette spil er, at barnet får trænet sit kendskab til farverne. Gennem leg får barnet mulighed for at opøve sproglige kompetencer på en sjov og lærerig måde.

Herudover kan man, som en del af spillet, styrke barnets kommunikative kompetencer og udvide barnets begrebsverden ved at samtale om de mange sjove motiver, der er på brikkerne.



# Oplev årstiderne

I dette spil kan du lærer om vejr, årstider og hvilke aktiviteter og tøj, der passer til disse.



## Læreplanstemaer



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Sjov med årstider udfordrer børns evne til at forstå sammenhængen mellem det tøj, de skal have på og det vejr, de skal ud i. Spillet giver mulighed for at tale om vejret, årstiderne og hvad der knytter sig til disse.

At vide hvilken betydning vejret har, for hvad man skal have på, og hvad man kan lave, handler om at kunne mestre hverdagens rutiner og udfordringer.



# Højtiderne

I dette spil kan du blive klogere på højtider, mærkedage og årets begivenheder.



## Læreplanstemaer



## Sværhedsgrad



Nemt

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Spillet handler om de mest gængse af årets højtider og begivenheder, der fylder i børns liv. Der er både de klassiske danske som jul og fødselsdage, og den mere nytilkomne halloween, som børnene især kender fra tegnefilm.

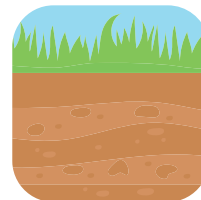
Spillet lægger op til, at man undervejs kan snakke om årets højtider. Hvorfor passer nogle ting til forskellige begivenheder?





# Hvor findes dyrene?

I dette spil kan du blive klogere på, hvor i naturen du kan møde forskellige danske dyr.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



Nemt

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Hensigten med dette spil er at understøtte børns nysgerrighed og forståelse af dyrene i naturen.

Spillet giver mulighed for at udvide kendskabet til de danske dyrearter, hvor man kan møde dyrene i naturen og hvor de forskellige dyr kan møde hinanden. Dermed kan barnet opnå forståelse for naturens sammenhænge samt almindelig forståelse for, hvordan kategoriseringer i naturen fungerer.



# Krible krable

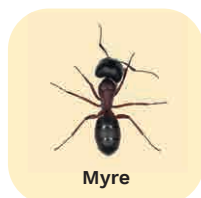
I dette spil bliver du klogere på navnene og anatomen af forskellige smådyr og insekter.



Snegl med hus



Skovsnegl



Myre



Stueflue



Ingen vinger



Krop med mange led



Regnorm



Bænkebidder



Myg



Humlebi



2 vinger



Forkrop & Bagkrop



Skolopender



Tusindben



Honningbi



Gedehams/hveps



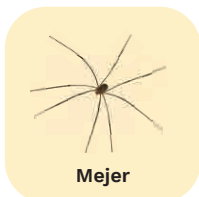
4 vinger



Én krop



Edderkop



Mejer



Natsværmer



Sommerfugl



Ingen ben



6 ben



Ørentvist



Skarnbasse



Græshoppe



Mariehøne



8 ben



Mere end 10 ben

## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med voksen



Gruppe uden voksne



Alene

## Om spillet

Spillet handler om at lære navnet og anatomen på de insekter og andre smådyr, vi ofte ser i haven eller i skoven.

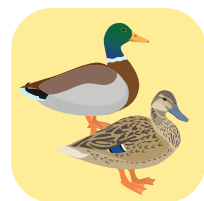
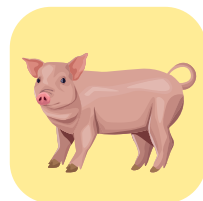
Spillet handler ikke blot om at lære det enkelte dyr at kende – men også at kende dem fra hinanden. Her giver spillet en mulighed for at studere forskellen på fx en hveps og en bi.

Det er ikke alt man kan se sig frem til på billedet, nogle ting må man erfare mens man spiller.



## Quiz om danske dyr

I dette spil kan du teste din viden eller blive klogere på danske fugle, skovens pattedyr eller dyrene på gården.



Læreplanstema



Sværhedsgrad



For alle

Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

Om spillet

Spillet har fokus på læreplanstemaet Natur, udeliv og science og går i dybden med nogle af de mest almindelige dyr, vi kan se i den danske natur – både i haven, i skoven og på bondegården.

Spillet lægger op til at give børnene ny viden om danske fugle, skovens pattedyr og dyrene fra gården.





# Fra hoved til hale

I dette spil lærer du elleve forskellige dyr at kende fra hovedet til halen.



## Læreplanstemaer



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Gennem leg og spil får børnene mulighed for at træne deres opmærksomhed og koncentration, når de skal prøve at finde de rigtige dele til dyret. Spillet understøtter børnenes nysgerrighed om naturen og øger kendskabet til flere forskellige dyr.

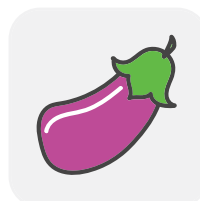
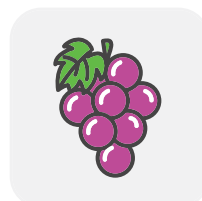
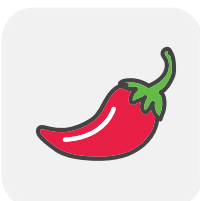
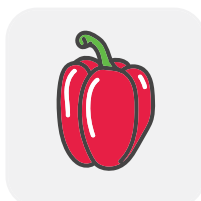
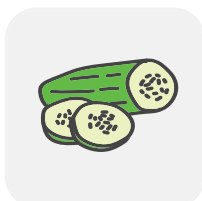
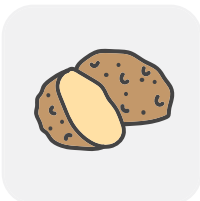
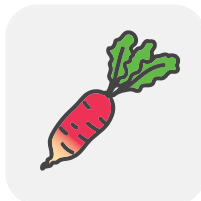
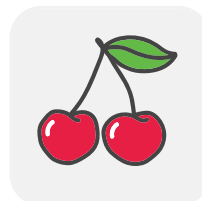
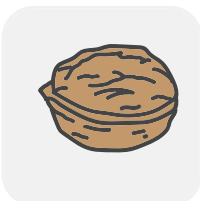
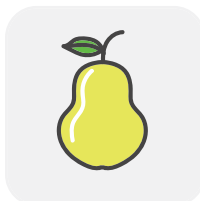
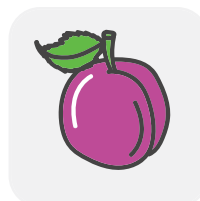
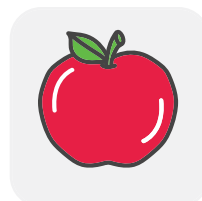
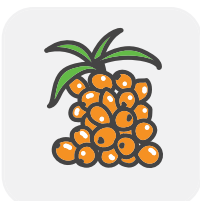
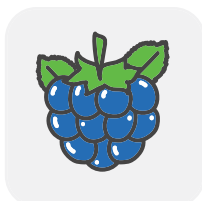
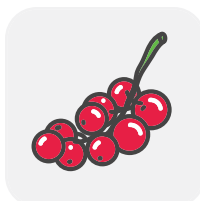
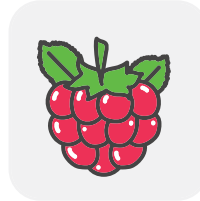
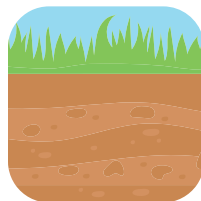
Spillet lægger op til at børnene kan prøve sig frem og gøre sig erfaringer om logik og sammenhæng ved selv at se resultatet med det samme.

Spillet har en ekstra lydside, som du kan få adgang til med PlayYOLI-appen. Her du kan høre dyrenes forskellige lyde mens du spiller. Hent PlayYOLI-appen til din telefon eller tablet.



# Hvad vokser hvor?

I dette spil kan du blive klogere på, hvor de frugter og grøntsager, vi spiser, vokser i haven eller naturen omkring os.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med voksen



Gruppe uden voksne



Alene

## Om spillet

Hensigten med dette spil er at give barnet en forståelse af, hvor og på hvilken måde frugter og grøntsager vokser i vores haver og i naturen.

Dette vil styrke børnenes forståelse af kategoriseringer og kendskab til de mange forskellige grøntsager. Spillet lægger op til samtaler med børnene om jord til bord og naturens cyklus.



# Odi og vennerne på eventyr

I dette spil træner du overblik og genkendelse i jagten på motiver.



## Læreplanstemaer



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne

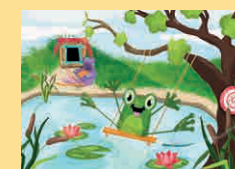


Alene

## Om spillet

Spillet består på den ene side af en øvelse i at se godt efter og genkende motiver - og på den anden side i at træne hukommelsen.

Billederne tager fat på det kreative og fantasifulde, og det er oplagt at tale med børnene om de aktiviteter, der foregår på billederne.



Der medfølger 9 billedkort



# Sved på panden

I dette spil træner du overblik og genkendelse og tal. Der er 2 forskellige spil med i æsken.



Læreplanstema



Sværhedsgrad



For alle

Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

Om spillet

Gennem leg og spil får børnene mulighed for at træne deres opmærksomhed og koncentration, når de skal prøve at finde den rigtige rækkefølge, som brikkerne bliver kastet af med. Spillet introducerer også talrækker og gør det sjovt for børnene at tælle.



# På opdagelse i zoo

I dette spil træner du overblik og genkendelse af forskellige dyremønstre.



## Læreplanstemaer



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Dette spil spilles fra æsken, hvori brikkerne danner et klassisk myldre billede. Spillet går ud på at kunne genkende og spotte dyremønstrene i billedet og matche dem med hinanden.

Når brikkerne skal tilbage i æske, kan de lægges som et puslespil, så billedet igen bliver helt.





# Find rækkefølgen

I dette spil arbejder du med sekvenser og træner kronologisk forståelse af begivenheders rækkefølge.



## Læreplanstemaer



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med voksen



Gruppe uden voksne



Alene

## Om spillet

Spillet primære fokus er på børnenes forståelse for begivenheders rækkefølge. At kunne begribe en sekvens og at noget kommer efter noget andet er en vigtig del af børns forståelse af rutiner og sammenhænge.

Sekundært lægger spillet op til en snak om gode vaner i hverdagen og fænomener man kan se i naturen. Man kan tale om, hvordan man skal gøre nogle ting, fx rydde op efter sig selv, fordi det er god opførsel - mens naturfænomener ikke er noget, vi har indflydelse på.



# Hopsasa

I dette spil lærer du om motorik og kroppen, mens du laver bevægelser.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



Nemt

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

Spillet tager udgangspunkt i læreplanstemaet Krop, sanser og bevægelse. De store og små bevægelser fokuserer på kropskontakt, -kontrol og -koordination. Gennem leg bliver børnene bevidste om egen og andres kroppe.

Spillet har også et sprogligt perspektiv, hvor børnene med hjælp fra en voksen kan lære navnene på mange forskellige kropsdele og bevægelser.



# Hva' humør?

I dette spil skal du lære at genkende følelser og sætte ord på dem.



## Læreplanstema



## Sværhedsgrad



For alle

## Anbefalet brug



Gruppe med  
voksen



Gruppe uden  
voksne



Alene

## Om spillet

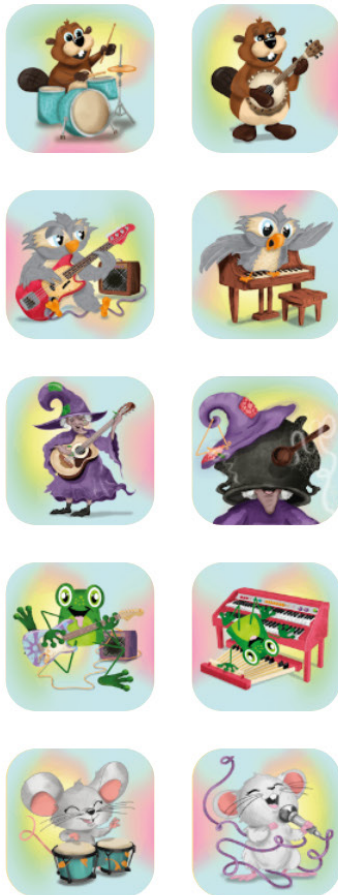
Gennem spillet lærer børnene at genkende og adskille følelser hos andre, når de skal tyde ansigtsudtrykket på brikkerne.

Derudover kan de gennem samtale med en voksen lære at forstå og sammenkoble andres og egne følelser og sætte ord på dem. Den voksne kan starte samtalen, fx "måske er babyen ked af det fordi han savner sin mor, jeg kan også blive ked af det, hvis jeg savner nogen".



## YOLI Band

I dette spil laver du selv musik ved at vælge hvem der skal være med i bandet hvilket instrument de skal spille på. (Dette spil kræver firmware version 2.0.12 eller højere)



The Tremolo Beer Gut har lavet musikken til spillet som er udviklet i samarbejde med Crunchy Frog Records

### Froen Odi

Med Odi, den musikalske frø, der startede YOLI-bandet for at dele musikoplevelser med børn over hele verden. Odi fik alle sine venner til at slutte sig til bandet. Dem der har lyst mødes for sammen at skabe de bedste musikoplevelser til børn.

Dette er hans instrumenter



#### Den elektriske guitar

Den elektriske guitar er ikke bare et instrument; den er symboliseret på oprej og rå energi i rock'n'roll-verdenen. Den elektriske guitar er drivkraften bag meget af det mest kendte musik og store bands. Vælg at sætte Odi i bandet og udforsk den elektriske guitars utømmelige kraft!

#### Det elektriske orgel

Det elektriske orgel er moderne vidunder, der giver det klassiske orgel en nutidigt twist. Det elektriske orgel har virkelig mange toner og en varm rullende lyd, så det er et spændende instrument for musikere på tværs af forskellige genrer. Vælg Odi, så tænder han for kontakten og I kan sammen udforske instrumentets helt særlige charme.



## Læreplanstema



Kultur, æstetik og fællesskab



Krop, sanser og bevægelse

## Om Spillet

Børn har en naturlig forståelse for melodier og rytmer. Det er genkendeligt for dem, gør dem begejstrede og er samtidig med til at udvikle deres fonologiske bevidsthed.



## Instrumentspillet

Dette spil handler om at lytte og genkende instrumenter der kan indgå på forskellig vis i forskellige stykker musik. (Dette spil kræver firmware version 2.0.12 eller højere)



## Læreplanstema



Kultur, æstetik og  
fællesskab



Alsidig personlig  
udvikling

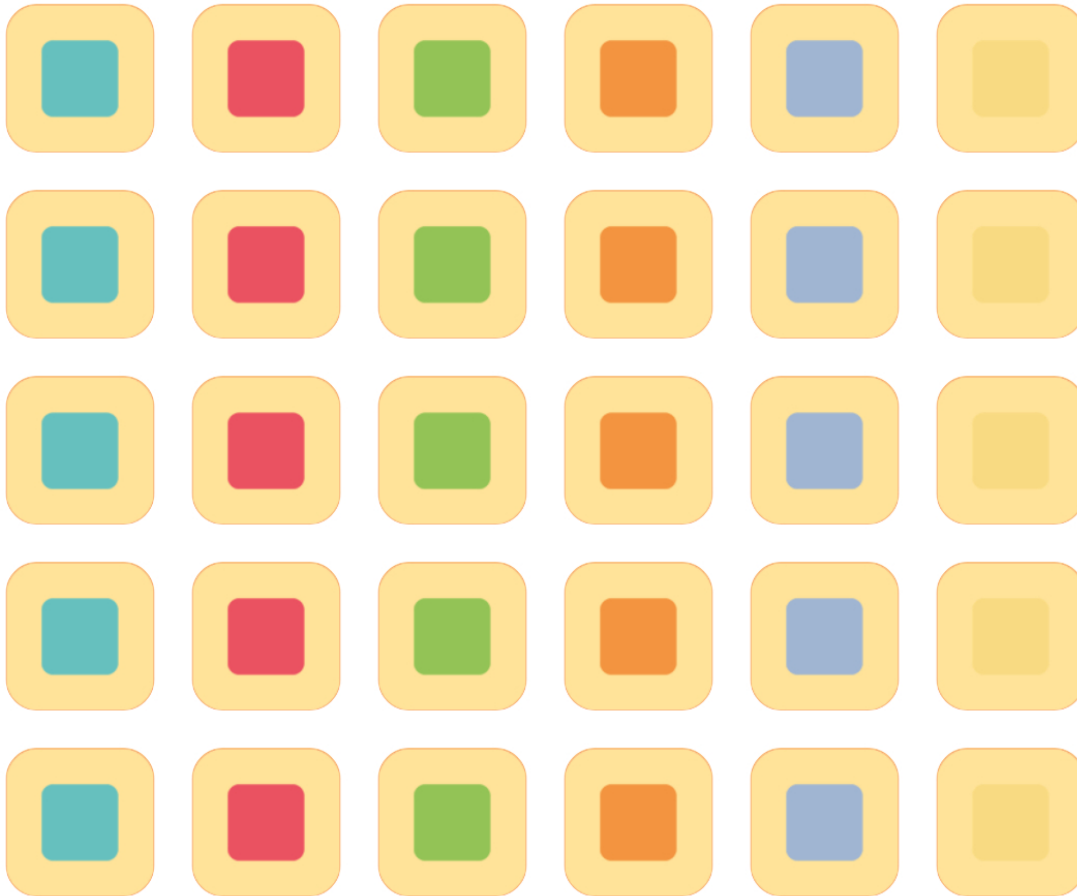
## Om Spillet

Det handler om træne evnen til at lytte og genkende lyde af instrumenter. De samme instrumenter kan lyde forskelligt i musik af forskellige genrer. Spillet udvider børnenes musikalske univers og giver indblik i musik fra forskellige kulturer.



## Gør det selv (grupper)

Denne æske er den af en spilpakke hvor pædagogen selv kan lave spil sammen med børnene.



## Læreplanstema



Natur, udeliv og science



Kommunikation og sprog

## Om Spillet

Det er nyttigt for børn at være gode til mønstre og rækkefølger (sekvenser). Det kan gøres på mange måder, som børnene synes er sjove. Sekvenser har betydning for den sproglige udvikling, kognitive færdigheder i forhold til at tænke abstrakt og løse problemer og meget mere. Spillet giver endvidere barnet sociale kompetencer.



## Gør det selv (rækkefølge)

Denne æske er del af en spilpakke hvor pædagogen selv kan lave spil sammen med børnene.



## Læreplanstema



Natur, udeliv og science



Kommunikation og sprog

## Om Spillet

Det er nyttigt for børn at være gode til mønstre og rækkefølger (sekvenser). Det kan gøres på mange måder, som børnene synes er sjove. Sekvenser har betydning for den sproglige udvikling, kognitive færdigheder i forhold til at tænke abstrakt og løse problemer og meget mere. Spillet giver endvidere barnet sociale kompetencer.

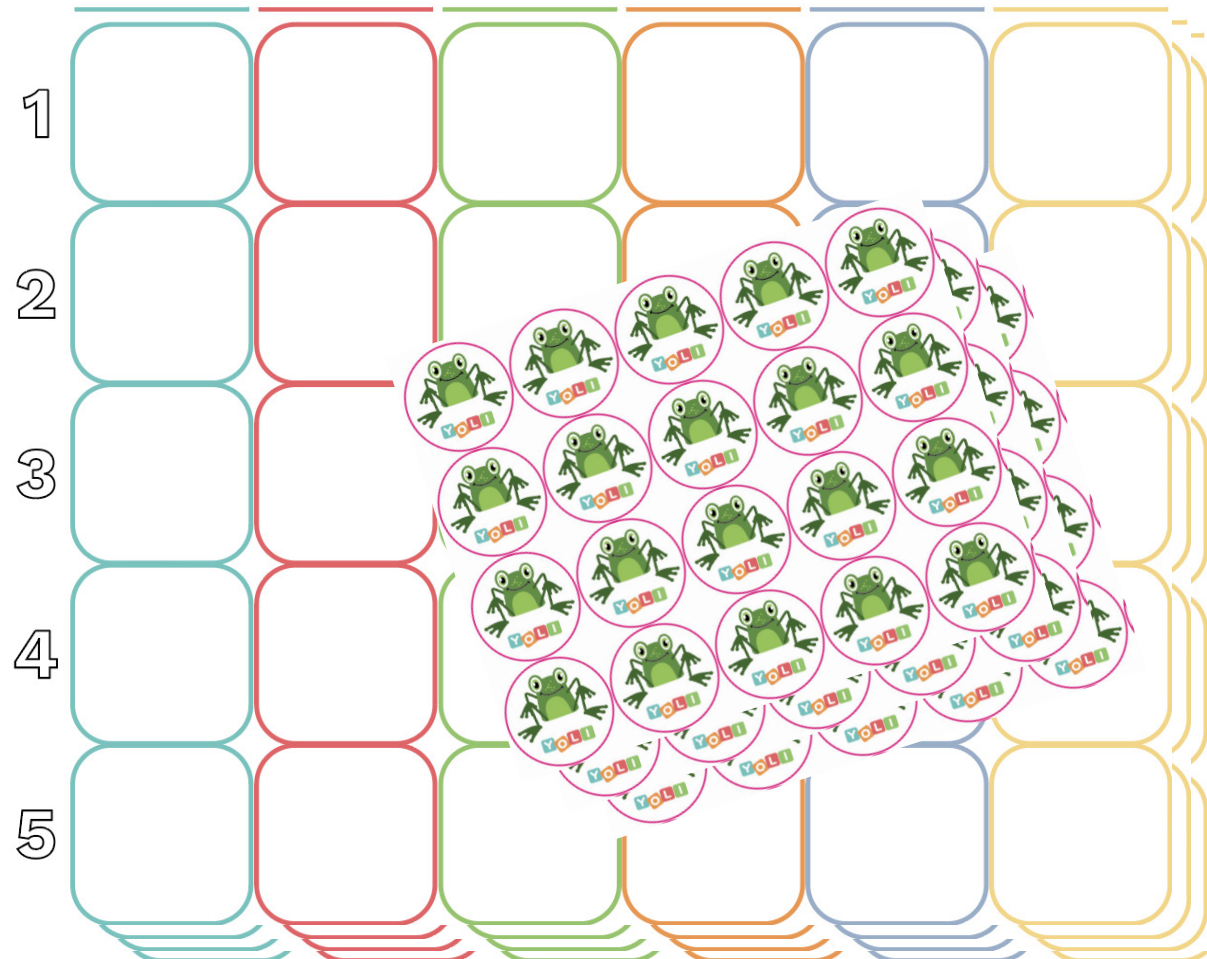
I dette spil handler det om at få barnet til at tænke over en rækkefølge, som giver mening.



## Gør det selv (ark)

Denne æske er en del af en spilpakke hvor pædagogen selv kan lave spil sammen med børnene.

YOLI



## Læreplanstema



Natur, udeliv og  
science



Kommunikation  
og sprog

## Om Spillet

Det er nyttigt for børn at være gode til mønstre og rækkefølger (sekvenser). Det kan gøres på mange måder, som børnene synes er sjove. Sekvenser har betydning for den sproglige udvikling, kognitive færdigheder i forhold til at tænke abstrakt og løse problemer og meget mere. Spillet giver endvidere barnet sociale kompetencer.