

MUISTIPELITEMPPURATA

- Tilaan rakennetaan tempurata, esim. esteen ylityksiä, kuperkeikka, tunneli, tasapainoilua.
- Tempuradan molemmissa päässä on muistipelikorttien parien puolikkaat kuvapuoli ylöspäin.
- Lähtiessään lapsi laittaa mieleensä mille kuvalle hän etsii toisesta päästä parin, mutta ei ota korttia mukaansa.
- Lapsi suorittaa tempuradan, etsii parin mieleensäpainamalleen kuvalle ja tuo sen tullessaan radan alkuun.
- Lapsi laittaa löytämänsä parin sivuun ja lähtee hakemaan uutta paria.



Tavoitteet:

Motoriset tavoitteet:

- perusliikkumistaidot, riippuen rataan valituista tehtävistä

Kognitiiviset tavoitteet:

- työmuisti

Sosioemotionaaliset tavoitteet:

- ilo, hauskuus
- vuoron odottaminen

Varhaiskasvatussuunnitelmassa:

Laaja-alainen osaaminen: Ajattelu ja oppiminen

Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot

Osallistuminen ja vaikuttaminen

Oppimisen alueet:

Tutkin ja toimin ympäristössäni

Kasvan, liikun ja kehityn