



## Rimord

## Färdighetsträning

## Svenska/ svenska A

Barnet/eleven slår en tärning och får upp ett ord eller en bild (till exempel mus).  
Barnet/eleven ska programmera roboten att gå till motsvarande rimord (i detta fall hus).  
Turen går över till nästa elev som börjar på det ställe roboten är på (i detta fall hus)



Rimord av [Susanne Jönsson Pedagog](#) är licensierad under en [Creative Commons Erkännande-IckeKommersiell-DelaLika 4.0 Internationell licens](#).

Barnet/eleven tränar på rimord samt introduceras till programmering och datalogiskt tänkande på ett lustfyllt sätt.

Ur läroplan för förskolan

Förskolan ska sträva efter att varje barn

- utvecklar nyanserat talspråk, ordförråd och begrepp samt sin förmåga att leka med ord, berätta, uttrycka tankar, ställa frågor, argumentera och kommunicera med andra,
- utvecklar sin förmåga att urskilja teknik i vardagen och utforska hur enkel teknik fungerar,

Ur förslag till läroplan för förskoleklass

I undervisningen ska eleverna genom leken ges möjlighet att bearbeta intryck, pröva olika identiteter, utveckla fantasi och kreativitet samt utveckla sin förmåga att samarbeta och kommunicera.

Centralt innehåll:

Rim, ramsor och andra ordlekar.

Att organisera och delta i lekar av olika slag

Ur förslag till läroplan för fritidshem

I undervisningen ska eleverna genom leken ges möjlighet att bearbeta intryck, pröva olika identiteter, utveckla fantasi och kreativitet samt sin förmåga att samarbeta och kommunicera.

I undervisningen ska eleverna erbjudas en variation av arbetssätt, uttrycksformer och lärmiljöer.

Eleven ska ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att utforska och beskriva företeelser och samband i natur, teknik och samhälle,

Ur läroplan för grundskolan, Lgr11

Eleverna ska kunna orientera sig i en komplex verklighet, med ett stort informationsflöde och en snabb förändringstakt.

Skolan ska ansvara för att eleverna kan lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt sätt.

Centralt innehåll åk 1-3

Texter i form av rim, ramsor, sånger, bilderböcker, kapitelböcker, lyrik, dramatik, sagor och myter.

## Mål

Övningens mål är att barnet/eleven ska bli säkrare på att rimma.

## Tidsåtgång

Tidsåtgången beror av hur många elever som samarbetar. Man ska inte vara er än 4 stycken för då går spelet för långsamt. Detta brukar vara en station i mitt klassrum där 4 elever är ca 20 minuter.

## Material

En tärning med bilder för yngre barn/elever. Använd gärna Hands-on Sciences [tärning med fickor](#)

En tärning med ord eller bilder i iPaden. Appen [Make a Dice \(iPad\)](#) eller [Flexi Dice \(Android\)](#)

Spelplan med bilder, en BeeBot eller BlueBot



## Rimord

## Färdighetsträning

## Svenska/ svenska A

Barnet/eleven slår en tärning och får upp ett ord eller en bild (till exempel mus).  
Barnet/eleven ska programmera roboten att gå till motsvarande rimord (i detta fall hus).  
Turen går över till nästa elev som börjar på det ställe roboten är på (i detta fall hus)



Rimord av [Susanne Jönsson Pedagog](#) är licensierad under en [Creative Commons Erkännande-ickeKommersiell-DelaLika 4.0 Internationell licens](#).

### Instruktion:

VI VILL GÄRNA HA FEEDBACK PÅ DENNA ÖVNING! KONTAKTA OSS MED IDÉER OCH FÖRBÄTTRINGSMÖJLIGHETER!

Om barnen/eleverna inte är vana att använda robotarna så börja med att gå igenom hur knapparna används.

X - raderar all tidigare programmering

GO - kör det som är programmerat

Rakt fram och rakt bak är just det och inget annat.

Sväng häger och sväng vänster innebär endast en sväng. Roboten rör sig inte alls framåt eller bakåt då.

II - paus, roboten pausar, står över ett steg

Slå tärningen och visa barnen/eleverna hur spelet går till. Be ett barn/en elev att placera roboten på valfri bild.

1. Låt barnet/eleven slå tärningen.
2. Barnet/eleven säger både vad han/hon får på tärningen (mus) och vilken ruta han/hon ska till (hus).
3. Be barnen/eleverna hjälpa till att programmera vägen till målet.
4. Turen går över. Upprepa från 1.

### Varianter:

1. Använd [alfabetsmattan](#) från Hands-on Science i stället för spelplanen och låt eleverna bokstavera rimorden.
1. Använd [pilarna](#) och siffrorna för att planera programmeringen.