



GOOD
DESIGN
AWARD®
WINNER



GOOD
DESIGN
AWARD®
GOLD WINNER

BRUGERVEJLEDNING TIL TILSYNSFØRENDE

Skrevet af:

- Dr. Jeni Wilson, Melbourne University medarbejder, Inquiry Learning Specialist.
- Cat Sewell, Legearbejder.
- Ord- og billedkonsulent.
- Marcus Veerman, grundlægger og administrerende direktør for Playground Ideas.

Dette produkt overholder:
INTERNATIONALE SIKKERHEDSSTANDARDS (ASTM F963, EN71)
USA. EUROPA AUSTRALIEN

Designet efter:
INTERNATIONAL TOY & PLAYGROUND SAFETY STANDARDS
(AS4685, ISO 8124, ASTM F1487-17)

©2020 Nüdel Kart™ by Playground Ideas. Registreret design 2019

I dette dokumentets formål, og når vi henviser til en "Supervisor", mener vi enhver person, der er uddannet og autoriseret til at arbejde med børn. De kan også kaldes lærere, småbørnspædagoger, playmakere eller facilitatorer.

UENDELIG MULIGHED

Nüdel Kart skaber et øjeblikkeligt, stimulerende rum til at lege med uendelige muligheder hvor som helst, når som helst. Med uendelige konfigurationer er den designet til at lade hjernen, maksimere læring og udvikling og øge elevernes og lærernes velvære.

Nüdel Kart underviser i det, der ikke kan undervises, men som skal opleves.

”Kan vi gøre det hver dag?!”

– Barn, 5 år, Coburg North folkeskole

PRIORITETER I VERDEN

Nüdel Kart blev ikke udviklet kun for sjov. Nüdel Kart blev designet med nogle store mål for øje. Vi ønskede, at alle børn, overalt, skulle vokse og vinde.

Her er, hvad vi satte os for at gøre:

1. Øge børns udøvende funktion gennem leg.
2. Øge børns sociale, følelsesmæssige og fysiske udvikling.
3. Støtte FN's 17 bæredygtige udviklingsmål for at adressere fattigdom, ulighed og klima- og miljøforringelse og fremme fred og retfærdighed (FN, 2018).
4. Skabe fleksible uddannelsesmuligheder, designet til at styrke eleverne gennem stemme, handlekraft og ledelse.
5. Nüdel Kart understøtter videnskab, teknologi, teknik, kunst og matematik (STeAM).

I vores hurtigt skiftende verden, er udvikling af disse færdigheder afgørende for, at vores børn kan trives ind i fremtiden.

"Australian Curriculum er designet til at hjælpe alle unge australiere, til at blive succesfulde lærende, selvsikre og kreative individer og aktive og informerede borgere."

– (ACARA, 2010)

INDHOLD

Hvorfor lege med Nüdel Kart?

1. Hvad er Nudel Kart? Hvem er den til?	11
2. Hvorfor udviklede vi Nüdel Kart?	12
3. Lad dem lege: Alle børn har brug for at lege for at lære	15
4. Nüdelling Around: Hvordan Nüdel Kart understøtter en række spilletyper	
5. Udvikling af din Nüdel: Leg og kognitiv udvikling	18
6. Hvad er fordelene ved Nüdel Kart?	19

Sådan bruger du Nudel Kart

7. Hvad er der i en Nüdel Kart?	22
8. Hvornår og hvor skal du bruge Nüdel Kart	24
9. FRA MOTORISKE FÆRDIGHEDER TIL SELVE MOTOREN: 100 LEGEIDEER TIL DIN NÜDEL KART	26
10. UOodles of Nüdels: 12 eksempler, der forbinder Nüdel Kart-spil med pensum - Ting at overveje 42	27
11. Hvilken rolle har lærere/vejledere?	44
12. Foreslået sessionsplan at tilpasse eller bruge 46	
13. ignetter: Refleksioner fra at se en klassesession 47	

Nüdel Kart sikkerhed og vedligeholdelse

14. Generel sikkerhed	50
15. Risikovurdering	51
16. Byggeri	52
17. Sikkerhedstips til en session	53
18. Vedligeholdelse	57
19. Ofte stillede spørgsmål	58
20. Referencer til videre læsning	60
kreditter	6

VORFOR LEGE MED NÜDEL KART?



1. HVAD ER NUDEL KART? HVEM ER DEN TIL?

Nüdel Kart er en mobil legeplads, , som er en vogn, der skilles ad i mange forskellige stykker og er fyldt med løse dele, som børn kan sammensætte, bygge og lege med. Nüdel Kart kan bruges i mange sammenhænge, indendørs og udendørs Den virker på tværs af aldersgrupper fra 3 år til 12 år og derover. Den er ikke køns- eller kulturspecifikt og er stærkt støttende for mennesker på alle niveauer.



“Jeg fandt ud af, at Nüdel Kart ikke kan sammenlignes med noget, som vi har set før.”

- Lærer, børnehave Coolaroo South PS

Nudel Kart:

- / Fokuserer på løse dele, ikke fast udstyr
- / Er hovedsageligt lavet af kun naturlige og ugiftige materialer og plastfri emballage
- / Kan udvides med yderligere Nüdel dele og lokale materialer
- / Er børnestyret og ikke aktivitetsbaseret
- / Er interaktiv
- / Er grundlæggende designet til at fremme de højeste former for læring: Fantasi, kreativitet, problemløsning og social interaktion
- / Kan gå hvor som helst og til ethvert sted, inklusiv flygtningelejre
- / Kræver ikke infrastruktur eller strøm
- / Er langtidsholdbar og lavet af de mest holdbare materialer
- / Er lille nok til at opbevare indendørs, så den kan beskyttes mod hårdt vejr, tyveri og misbrug
- / Børn kan selv stille op og pakke vognen.

2. HVORFOR UDVIKLEDE VI NÜDEL KART?

Vores vision er en verden, hvor børn får den stimulation, deres hjerner og kroppe har brug for, for at lære de kritiske færdigheder, der kræves, ikke bare for at overleve, men for at trives; især dem, der lever i katastrofe, konfliktramte og dårligt stillede miljøer.

Når det er sagt, er Nüdel Kart ikke designet til børn, der er mærket 'fattige'. I de mest velhavende dele af verden, er der underskud i uddannelsessystemerne. På grund af standardiserede tests, forældrepres, overplanlægning og mange andre faktorer, mangler selv verdens mest velhavende børn tid i et praktisk miljø, til at opleve og lære om, hvordan verden fungerer, hvordan man socialiserer, løser problemer og innoverer.



Nüdel Kart blev udviklet til at besvare et meget vanskeligt spørgsmål:

Hvordan kan vi give legeoplevelser af høj kvalitet til alle børn i hele verden?

Med udgangspunkt i over ti års global erfaring, med at skabe stimulerende rum for børns udvikling, udviklede non-profit organisationen Playground Ideas Nüdel Kart, isamarbejde med et globalt team af industrielle designere. Målet er at opfylde både de kritiske udviklingsbehov hos børn i det tidlige liv og at løse nogle af de mange forhindringer, som pædagoger og omsorgspersoner står over for i forhold til at reagere på disse behov.

Børn over hele kloden lever i vidt forskellige steder og situationer, men deres udviklingsbehov er bemærkelsesværdigt ens. Børn har stærke interne værktøjer til at drive deres egen udvikling, hvilket ofte er uanerkendt.

Nüdel Kart blev designet, prototype og testet i nogle af de mest divergerende sammenhænge for børn på Jorden, fra overfyldte flygtningelejre til privilegerede vestlige skoler. brugervenligt værktøj til fri leg og udviklende læring. Nüdel Kart gør det nemt for lærere at skabe et miljø, hvor børn kan lære færdigheder, der kan være til stede i den virkelige verden, men kan ikke læres fra en lærebog. .

3. LAD DEM LEGE: ALLE BØRN HAR BRUG FOR AT LEGE FOR AT LÆRE

Børn skal lege for at trives

Børn har en ustyrlig trang til at udforske, eksperimentere, forestille sig og lege. Leg er grundlæggende for læring, sund udvikling og velvære for enkeltpersoner og lokalsamfund. Det hjælper børn med at lære om verden omkring dem og deres plads i den. Når de er i et 'legerum', er de engagerede, nysgerrige og eksperimenterende. Leg hjælper børn med at bearbejde, hvad der sker i deres verden. (Lester, S. og Russell, W., 2010). Når børn leger, udfordrer de sig selv i de områder, som de er klar til at udvikle, så læringen er perfekt timet til, at deres hjerner absorberer effektivt.

Leg kommer naturligt

Leg er en proces, der er frit valgt, personligt styret og iboende motiveret. Børn behøver ikke at blive lært at tage en pind op og gøre den til en tryllestav eller en vandrestav eller noget andet. Børn behøver ikke at blive undervist i, hvordan man tager en pind og gør den til en tryllestav, en stok eller noget andet (Real Play Coalition, 2018).

Frigørelse af potentiale

Når børn leger, kan de være hvem som helst eller hvad som helst. De er problemløsere og problemspørgere. Leg låser op for fantasien, stimulerer og slukker nysgerrigheden og afslører talenter. For dem, der har oplevet traumer, kan de slappe af, være trygge og have det sjovt, mens de udvikler afgørende livsfærdigheder for det 21. århundrede (World Economic Forum, 2018).

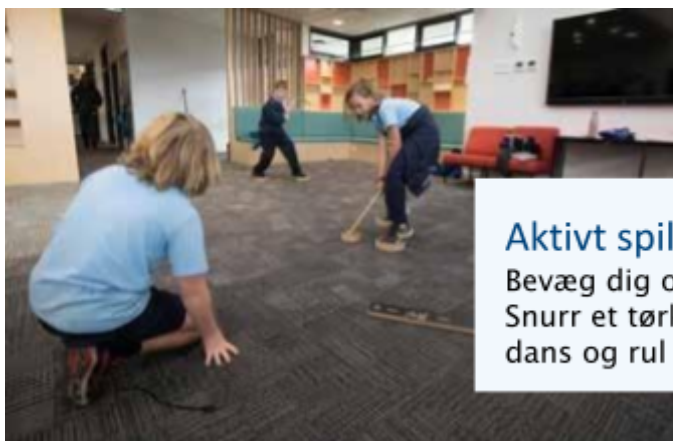
"Du kan gøre, hvad du vil. Du kan gå dybt, dybt ind i din fantasi"

– Barn, 8 år, Moonee Ponds West Primary School"

Hvad er der med de 'løse dele'?

Løse dele er simpelthen stimulerende materialer, som børn kan bruge til at lære, hvordan verden fungerer. I modsætning til 'normale' legepladser eller det meste legetøj, er løse dele åbne og genanvendelige på et uendeligt antal måder. Det er netop på grund af deres åbenhed, at løse dele engagerer de højeste former for tænkning og interaktion såsom kreativitet, problemløsning, sociale færdigheder og følelsesmæssig intelligens (Leichter-Saxby, M., & Law, S., 2015). Nüdel Kart har taget koncepterne og principperne for løse dele og forfinet dem, for at skabe en kraftfuld kombination af elementer, der har vist sig at arbejde sammen for at maksimere en endeløs række af aktiviteter.

4. NÜDELLING RUNDT: HVORDAN NÜDEL KART UNDERSTØTTER EN RÆKKE AF LEGETYPER



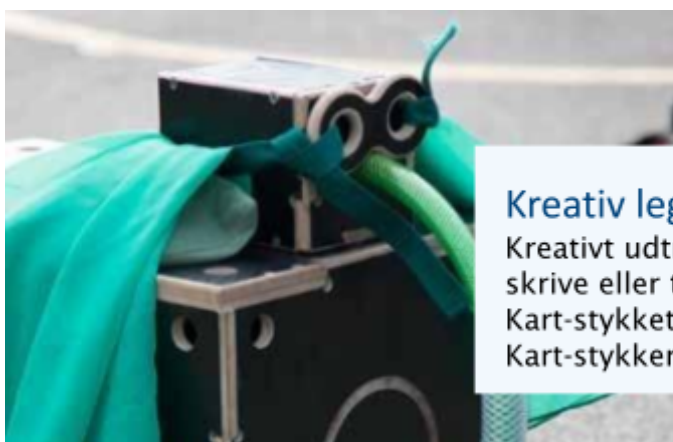
Aktivt spil:

Bevæg dig og være aktiv i din krop. Snurr et tørklæde, hop af en kasse, dans og rul og glide.



Sanseleg:

Udforske lugt, syn, lyd, berøring og følelse. Mærk den glatte træoverflade, skab lyd ved at bruge rørene som trompeter, læg mærke til vinklerne og farverne omkring dig.



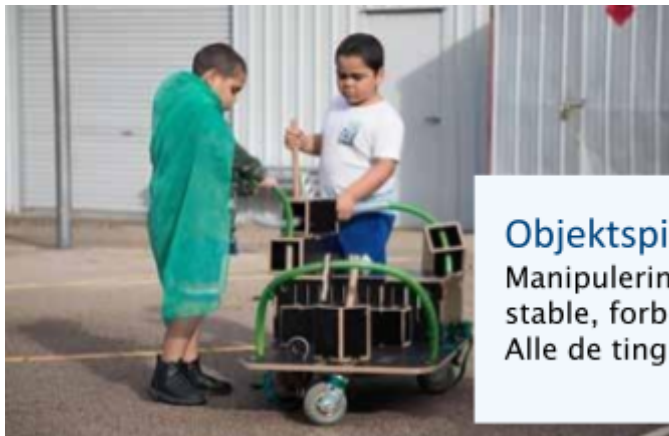
Kreativ leg:

Kreativt udtryk som at synge, danse, skrive eller tegne. Lav en skulptur af Nüdel Kart-stykket Lav en skulptur med Nüdel Kart-stykkerne, skriv og tegn på dit stykke.



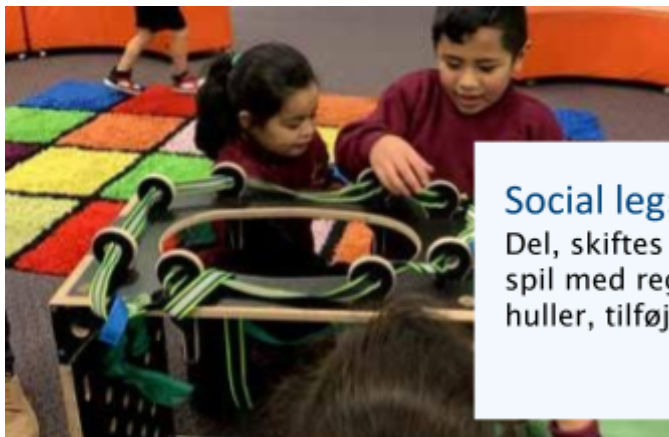
Fantasifuld leg:

Leger og lader som om. Lad som om du leger. Skab et hus med køkken og soveværelse, vær pirat ved roret på et skib, rock dansegulvet som DJ.



Objektspil

Manipulering af objekter ved at bygge, stable, forbinde, kombinere elementer. Alle de ting, som Nüdel Kart gør bedst!



Social leg:

Del, skiftes til, snak med hinanden, spil spil med regler. Kast sække stole gennem huller, tilføj en resultattavle,

lav et nyt spil med regler og lær dem til en ven.
Forskere henviser i øjeblikket til 16 forskellige "typer" af leg (Hughes, B., 2002).

5. UDVIKLING AF DIN NÜDEL: LEG OG KOGNITIV UDVIKLING

Alt, hvad et barn oplever, former deres udvikling, som hvordan deres hjerner forbinder og vokser, hvordan de reagerer på andre, og hvordan de mestrer fysiske opgaver. Børns udvikling er en kompleks proces, der involverer fysisk, socio-emotionel og kognitiv udvikling.

Børn leger på bemærkelsesværdigt lignende måder over hele verden. Dette fortæller os, at leg er udviklingsmæssigt afgørende, en dyb evolutionær drift, der gør det muligt for mennesker at tilpasse sig, lære og være i et komplekst socialt system (Whitebread, D. et al., 2017). Kort sagt er leg læring.

"Leg i de første leveår har en dyb og varig indflydelse på et barns sundhed, velvære og langsigtede udvikling. Undersøgelser har vist, at tidlige legeerfaringer kan forme et barns fysiske vækst, læringsevne, chancer for at afslutte skolen, fremtidig beskæftigelsesegenskab og endda indkomst."

– The Case for Play, Playground Ideas, 2015, s.7“

Mængden af ustruktureret (rigtig) leg, som børn nu er i gang med, er faldet over tid og har en indvirkning på børns udvikling og deres fremtidige potentiale. For eksempel evnen til at engagere sig i andre og tro på sig selv, at kommunikere, fokusere, forestille sig, samarbejde, forhandle og udvikle egen identitet og selvtillid (Grey, 2013). Alle disse færdigheder udvikles gennem leg.

Det er vigtigt, at leg anerkendes som en 'universel' rettighed af FN Konventionen om børnerettigheder (CRC). Børnekonventionens artikel 31 siger, at alle børn har ret til "hvile, fritid, leg, rekreative aktiviteter, kulturliv og kunst". (CRC, 2013)

Fra starten var Nüdel Kart designet til at understøtte alt ovenstående.

6. HVAD ER FORDELENE VED NÜDEL KART?

Nüdel Kart er blevet afprøvet og testet i nogle af de bredeste og forskelligste børnesituationer på jorden. Den virker for multi-evne, multikulturelle og multi-aldrige grupper. Den er ikke-kønnet og ikke-tematiseret.

Nüdel Kart selv og de forskningsstøttede stimulerende materialer indeni, kombineres til:

- / / Stærkt opmuntre børns handlefrihed og indre læringsmotivation.
- / BOverlade hjernen og fremkalde tænkeevner af højere orden.
- / Støtte kritiske livsfærdigheder som problemløsning, robusthed og socialisering./ Støtte psykosocial udvikling.
- / Støtte psykosocial udvikling.
- /Skabe tætte og omsorgsfulde relationer mellem forældre, omsorgspersoner/pædagoger og barnet.
- / Giv børn selvtillid og succes i deres egne evner, skab en en stærk følelse af velvære.

Når disse mål er låst op, er børn frie til at tage dramatiske spring i udviklingen.

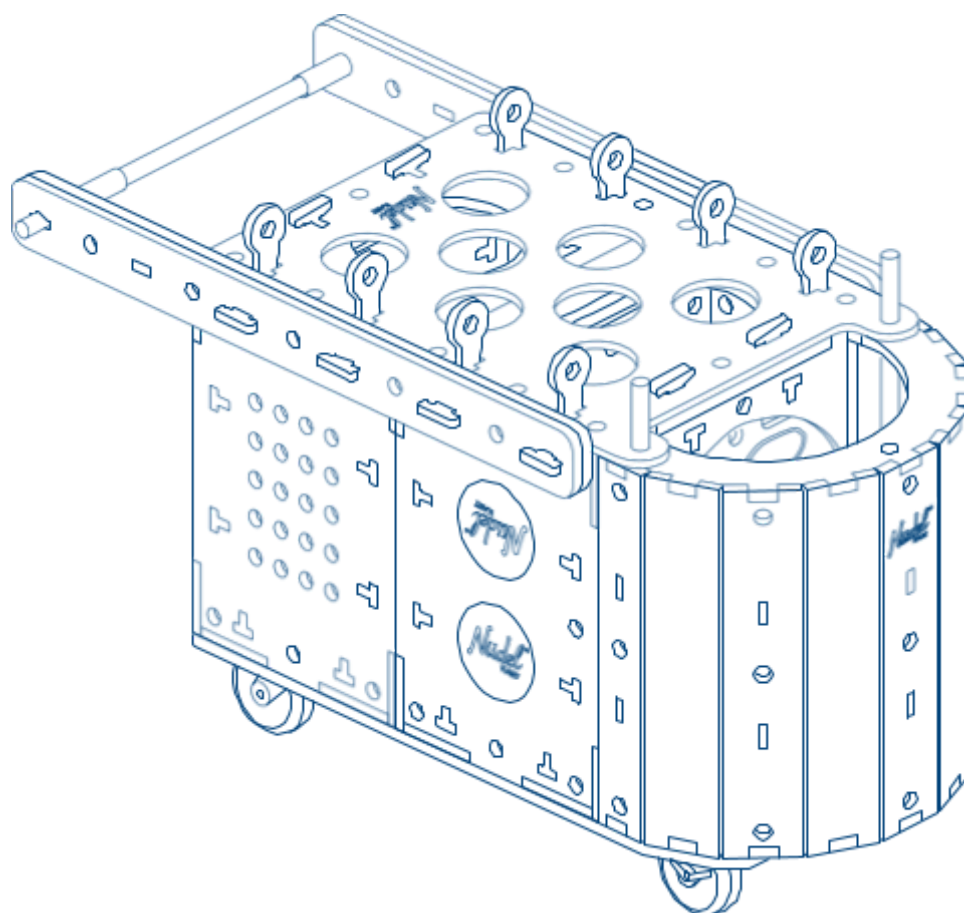
|| "Vi besluttede at lave en bil, og jeg var stolt af det, jeg gjorde. Jeg ville gøre noget virkelig stort. Det var virkelig hårdt, men det var sjovt."

– Barn, 7 år, Moonee Ponds West folkeskole

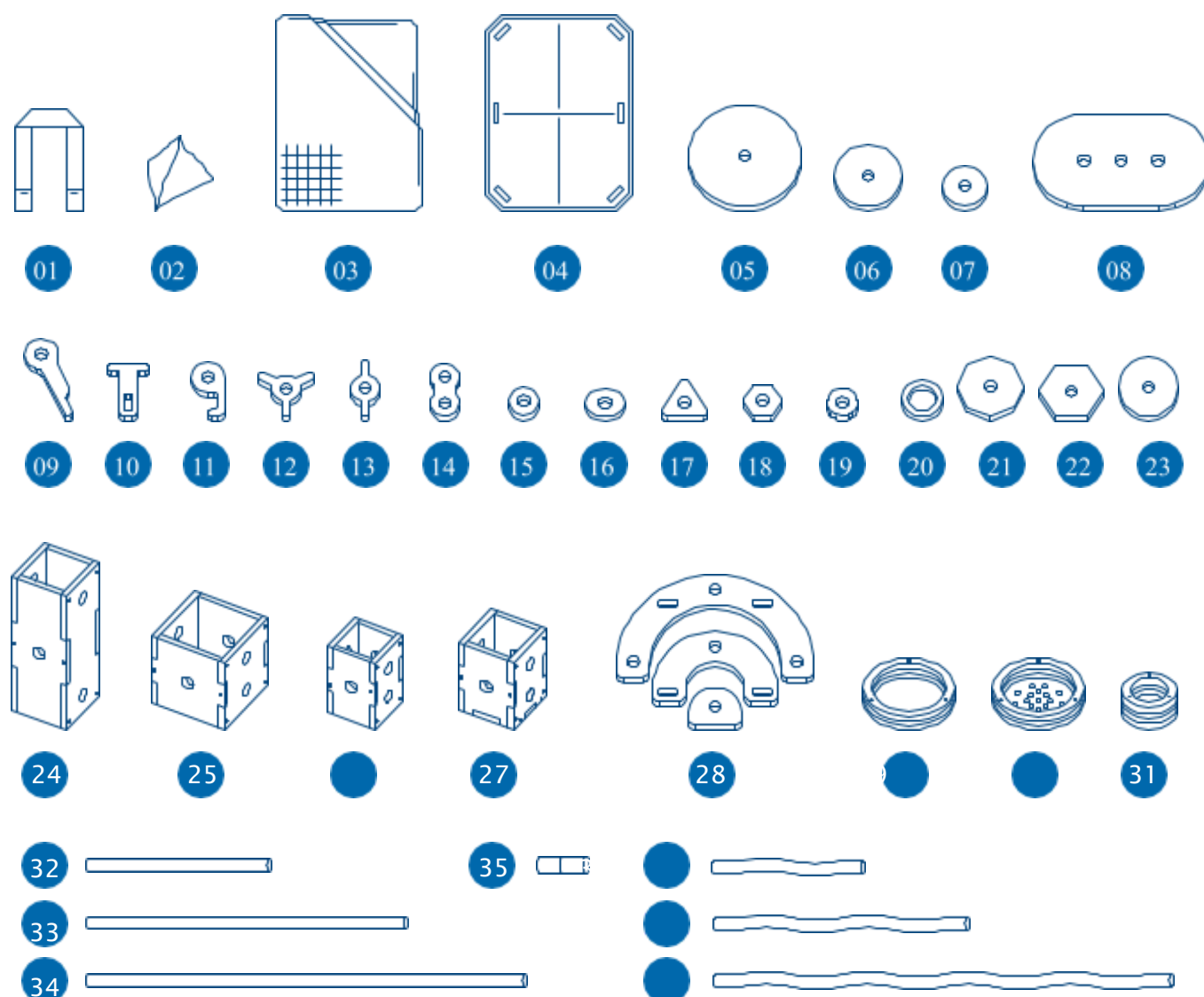
SÅDAN BRUGER DU NUDEL KART



7. HVAD ER DER I EN NÜDEL KART?



Vareliste:



1. Remmer x 25
2. Bønnepose x 12
3. Netmateriale 6
4. Lærredsark x 6
5. Stort hjul x 2
6. Mellemhjul x 8
7. Lille hjul x 4
8. Stor oval x 2
9. Nøglepind x 24
10. T-pind x 14
11. #9 Pind x 12
12. Propel 3 point x 6
13. Propel 2 point x 6

14. Briller x 4
15. Lille mønt x 6
16. Lille oval x 6
17. Lille trekant x 3
18. Lille sekskant x 3
19. Tandhjul x 6
20. Ring x 2
21. Mellem ottekant x 2
22. Mellem sekskant x 2
23. Mellem oval x 2
24. Stort rør x 2
25. Mellemrør x 2
26. Lille rør x 1

27. Ttragt x 2
28. Regnbue x 1
29. Skål x 2
30. Si x 1
31. kop x 3
32. Kort trædyvel x 8
33. Mellem trædyvel x 6
34. Lang trædyvel x 6
35. Konnektorrør x 12
36. Short Play Tube x 4
37. Medium Play Tube x 4
38. Long Play Tube x 4

8. HVORNÅR OG HVOR SKAL DU BRUGE NÜDEL KART

Nüdel Kart kan bruges inde og ude af alle mulige børn og lokalsamfund. Den kan bruges til mange specifikke formål og klasser, men er primært designet til læring og udvikling af funktionsevner gennem åben leg.



Børn vil have størst gavn af, når de er i stand til at udforske, lege og skabe ud fra deres egne ideer og impulser.

Hvordan kan den ellers bruges?

- / Som udendørsaktivitet i skolepauserne.
- / I klasseværelser under legebaserede/undersøgelsessessioner.
- / At støtte udviklingen af indholdslæring i læseplanen, såsom naturvidenskabelig viden om fysik.
- / At øve og udvikle specifikke læringsfærdigheder, såsom regning, konfliktløsning, kommunikation og historiefortælling
- / At øve og udvikle specifikke læringsfærdigheder, såsom regning, konfliktløsning, kommunikation og historiefortælling.
- / Før, efterskole eller ferieprogrammer.
- / Som kontekst for vurderingsopgaver, herunder, men ikke begrænset til, problemløsning og samarbejdsevner i gruppearbejde.
- / Børnehaven eller børnehavens legeområde.
- / På det lokale bibliotek eller medborgerhus.
- / For fællesskabet ved events, festivaler eller festligheder..
- / Ved fødselsdagsfester eller andre familiebegivenheder.
- / Ved idrætsanlæg og gymnastiksale.
- / På en lokal gade, landsbytorv eller park.
- / På krisecentre såsom flygtningelejre eller arresthuse.
- / I specialskoler eller programmer til støtte for mennesker, der lever med handicap.

9. FRA MOTORISKE FÆRDIGHEDER TIL SELVE MOTOREN: 100 LEGEIDEER TIL DIN NÜDEL KART

- Drej tandhjul i en motor
- Se gennem et teleskop
- Slå på en tromle
- Bind et sjippetov
- Tilføj vinger til en drage
- Sæt en sikkerhedssele på
- Drej en nøgle for at åbne en idé
- Balancer på tæer
- Balancer en pind på din hånd
- Drej hjulet
- Find skatten
- Saml diamanterne
- Lav en pizza
- Del med en ven
- Skub en puck
- Pas på - gulvet er lava!
- Lav en rutsjetur
- Stå på ski
- Sigt og kast
- Fortæl os alt om den
- Lav en remskive
- Bind en knude
- Kryb gennem en kasse
- Hop ud af en kasse
- Beskyt dit territorium
- Byg et slot
- Lav noget, ingen andre kan
- Lav en fiskestang
- Lav et cirkus
- Vær en læge
- Bekæmp en brand
- Vær en brud
- Tag på sejltur
- Vær en ninja
- Løft vægte
- Gem dig i en kasse
- Vær hvem du vil.
- Byg en fabriksproduktionslinje
- Bliv politibetjent
- Lav en parkeringsplads
- Kør i en dobbeltdækkerbus
- Lav en rampe
- Byg en hundekennel
- Åbn en frisørsalon
- Lav en pyramide
- Spænd catwalken
- Bliv en rockstjerne
- Skab et spil
- Bliv lige hvad du kan lide

- Byg en cubby
- Rejs tilbage i tiden
- Rejs til fremtiden
- Lav noget med hjul
- Tag på ferie
- Vær lærer
- Opfind en gadget
- Vær legetøjsmager
- Byg en legeplads
- Lav et mønster med figurer
- Iscenesæt en protest
- Skjul i en hule
- Byg en højhuslejlighed
- Server på en café
- Opret en butik
- Design en forhindringsbane
- Træk en bil med din lastbil
- Skab et lydbillede
- Bliv en superhelt
- Bliv zoopasser
- Lær at jonglere
- Tag på en picnic
- Lav et dukketeater
- Lav noget der bevæger sig
- Optræde på scenen
- Gå på markedet
- Kør i en hurtig bil
- Fortæl en robot hvad den skal gøre
- Vær en pirat
- Byg en bro
- Gå ombord på et fly
- Flyv en raket til månen
- Vær en arkitekt
- Ro en båd
- Før et tog
- Lav en motorcykel
- Lav en kran der samler ting op
- Gå til en gård
- Leg med en dukke
- Lav en storm
- Lav et hjem
- Led et orkester
- Sikre et tag
- Hvisk en hemmelighed
- Syng i en trompet
- Lav en rede

10. OODLES AF NÜDELS: 12 EKSEMPLER, SÅDAN LINKER NÜDEL KART LEG TIL LÆREPLANEN

|| "Vi er alle superhelte."

Når børn bruger Nüdel Kart kan de:

/ **lære om verden** (viden og begreber)

/ og **lære at være lærende** (færdigheder, dispositioner, adfærd og evner).

Studieordningsdokumenter giver vejledning om, hvilket indhold, færdigheder og dispositioner der passer til elever på hvert skoletrin. Lærerne kan vælge hvordan de vil bruge Nüdel Kart til at påvirke de færdigheder og dispositioner, som børn lærer, gennem eksperimentering eller problemløsning.

Alternativt kan specifikke færdigheder vælges af lærere og undervises eksplicit, til at opfylde individuelle mål eller klasseværelsesbehov. For eksempel kan lærerne spørge studerende om at udføre teamopgaver, som en måde at observere og optage et bestemt teams færdigheder.

Kort sagt kan mange færdigheder og dispositioner øves, mens du bruger en Nüdel Kart. I en hvilken som helst session er det sandsynligt, at eleverne kan bruge (og lærere kan observere) et hvilket som helst antal af følgende færdigheder, se side 28.

|| "Nüdel Kart understøtter dyb læring igennem autentisk engagement i den virkelige verdens udfordringer og stemmer godt overens med de '6 C'er':- Samarbejde, kritisk tænkning, kreativitet, medborgerskab, kommunikation og karakter."

– Fullan, M. & Scott, G., 2014

Listerne nedenfor indeholder eksempler på færdigheder, der kan bruges til forskellige niveauer af læseplanen.

Færdigheder og dispositioner

Tænkning

Kreativitet

- / generere ideer
- / Søg alternativer
- / Vær åbensindet
- / Brug fantasien
- / Målopnåelse

Reflekterende og metakognitiv

- / Brug forhåndsviden
- / Vær opmærksom på din egen tankegang
- / Selvregulering
- / Stil spørgsmål
- / Planlæg
- Vær empatisk

Kritisk / ræsonnement

- / Hypotese
- / Behandle information
- / Evaluere og reflektere
- / Vær strategisk/systematisk
- / Lav begrundet og etisk beslutninger

interpersonel/social

- / Byg og administrer sociale relationer
- / Lyt til andre
- / Arbejd i teams
- / Teamroller
- / Være ansvarlig
- / Løs konflikt
- / Skiftes
- / Del materialer
- / Opbyg modstandskraft
- / Håndtere egne impulser/følelser
- / Overvåg egne handlinger
- / Acceper ansvar
- / Organisere dig selv/materialer
- / Vær respektfuld over for andre/følelser
- / Vis empati

Interpersonel/Personlig

- / Styre egen læring og ressourcer
- / Søg feedback
- / Lær af jævnaldrende
- / Bliv på opgaven
- / Vedvarende
- / Håndter impulsivitet
- / Vis initiativ
- / Udforske og eksperimentere med materialer
- / Vær selvmotiveret
- / Brug forsøg og fejl
- / Vær nysgerrig
- / Administrer tid
- / Søg feedback

Fysiske færdigheder

- / Finmotorik
- / Grovmotorik
- / Balance
- / Hånd-øje koordination
- / Rumlig bevidsthed
- / Fysisk kondition

Meddelelse

- / Brug mundtligt sprog til forskellige formål
- / Tal bekræftende
- / Tal respektfuldt
- / Skift sprog for publikum
- / Brug passende kropssprog
- / Forklar proces
- / Forklar procedure
- / Forklar hvad de laver og tænker
- / Fortæl hvad de har gjort
- / Overtal andre
- / Brug sproget til at udtrykke følelser

Følgende er eksempler på almindelige ting, som børn laver, leger og bygger med Nüdel Kart. Vi pakker hvert eksempel ud for at demonstrere, hvordan der er naturlige forbindelser til pensumområder, når børn leger. Ved at lægge mærke til og se den læring og vækst, der sker gennem leg, kan lærere også vælge at bruge en Nüdel Kart som en del af mere strukturerede aktiviteter, lektionsplaner eller for at inspirere eleverne til yderligere undersøgelser.

10.1 IDÉ 1: BYG ET TÅRN/BRO



Eksempler på links til læseplanen	Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart
4-6 år årige Matematik - Måling Matematik - Geometri Kunsten - Billedkunst	Mål tårnet/broen med uformelle enheder, f.eks. hænder. Lav sammenligninger - store, større, højere osv. egn store og små ting og sammenlign dem.
6-8 år årige Humaniora - Geografi Humaniora - Historie	Model dit tårn- eller brodesign efter et berømt design, eller match proportionerne af det, som du har bygget til et berømt tårn/bro rundt om i verden. Find det på kort.
8-12 år årige Humaniora - Geografi Humaniora - Historie	Test og ombyg ved hjælp af tekniske principper, såsom cantilever. Udforsk materialers egenskaber.

10.2 IDÉ 2: UDFØR EN FORESTILLING



Eksempler på links til læseplanen

Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart

4-6 år årige

Kunst - Drama

Mimer lidt. Andre børn kan gætte hvad/hvem de er. Relater dette til eventyr og yndlingshistorier, hvis du ønsker det.

6-8 år årige

Engelsk

Lav et storyboard af rækkefølgen af hovedbegivenhederne i præstationen. Hvordan ville du filme det med korte, mellemlange og lange billeder?

8-12 år årige

Engelsk
Humaniora - Historie

Sæbekasseovertalelser. Udforsk gode overbevisende taler fra historien (f.eks. Martin Luther Kings 'I have a dream!'-tale) Se efter overbevisende enheder. Præsenter og optag (video) udvalgte teknikker med Nüdel Kart som scenesæt.

10.3 IDÉ 3: GÅ TIL MARKEDET



Eksempler på links til læseplanen	Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart
4-6 år årige	
Matematik, kunst - skuespil	Åbn en butik med kasseapparat og kortautomat. Rollespil shopping på et marked. Vend rollerne om.
6-8 år årige	
Matematik - Finansiell forståelse kasseapparat og EFTPOS-maskine. Rollespil shopping på et marked. Byt roller.	Optælling af mønter og sedler. Opret en butik med et Tæl og bestil mønter og sedler. Brug Nüdel Kart-brikker som valuta og tæl, tilføj beløb. Alternativt kan du bruge rigtige shopper-dokumenter og brochurer, eller brug Nüdel Kart-stykker til at repræsentere produkter og organisere dem efter pris.
8-12 år årige	
Humaniora - Historie Humaniora - Geografi	Undersøgelse om oprindelsen af penge og regering. Handelsforbindelser og verdenshandelsruter nu og tidligere.

10.4 IDÉ 4: LAVE EN MASKINE



Eksempler på links til læseplanen	Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart	
4-6 år årige		
Design og teknologier Kreativ tænkning	Bestem, hvilken maskine din skole eller dit lokalsamfund kan bruge mest. Lav maskinen ud af Nüdel Kart Tilføj flere genbrugsmaterialer til dit design, såsom pap eller beholdere.	
6-8 år årige		
Videnskab	Simple maskiner som håndtag, kile, remskive og skråplan. Prøv og brug dem, når du laver en maskine, der bevæger sig. Udforsk tyngdekraften.	
8-12 år årige		
Videnskab Design teknologier	Brug videnskabelig viden til at designe en maskine, til at løse et samfundsproblem, der omfatter bæredygtighed. Diskuter, om teknologi bringer mennesker sammen eller adskiller dem.	

10.5 IDÉ 5: VÆR EN SUPERHELT



Eksempler på links til læseplanen	Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart
4-6 år årige	
Kunst - Billedkunst Portugisisk	Tal om superheltenes kvaliteter. Tegn en, de kender, som er en helt for dem. Forklar hvorfor og udfør, når du bruger Nüdel Kart.
6-8 år årige	
Humaniora – Civil- og medborgerskab	Hvis du kunne gøre noget for at hjælpe andre, hvad ville du gøre? Optag dine ideer på en digital enhed. Lyt til alles ideer og fejr dem.
8-12 år årige	
Humaniora - Historie	Undersøg gamle tegneserier fra 1940'erne eller 1950'erne Hvor kom moderne superhelte fra? Hvad fortæller de os om samfundets bekymringer og håb?
Engelsk	

10.6 IDÉ 6: BYG EN BY/BY



Nysgerrighed

Fysisk kondition

finmotorik

Eksempler på links til læseplanen

Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart

4-6 år årige

Sundhed og idræt Humaniora - Historie

Tegn kridtveje på fortovet udenfor. Lav trafikskilte af Nüdel Kart-stykker, såsom STOP eller trafiklys, og øv dig i at adlyde skilte. Lær færdselsregler for biler, cykler og fodgængere.

6-8 år årige

Design og teknologi Humaniora - Historie

Lav en konstruktion af din by ved hjælp af Nüdel Kart-brikkerne. Se på gamle billeder og bemærk ændringerne i dit lokalsamfund. Interview bedsteforældre eller lokale beboere.

8-12 år årige

Borgeruddannelse og medborgerskab
Humaniora - Geografi
teknologier

Udvikl spørgsmål og interview en byplanlægger.
Udvikl spørgsmål og interview en byplanlægger. Hvilke spørgsmål skal de overveje? Hvordan forudsiger de fremtidige befolkninger? Design et system, som f.eks. digital eller mekanisk trafikstyring, eller lodret bygård, for et fremtidigt scenarie.

10.6 IDÉ 7: DRIV EN RESTAURANT



Eksempler på links til læseplanen	Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart
4-6 år årige Sundhed og idrætEngelsk	 ndret en café i klasseværelset ved hjælp af Nüdel Kart-brikker Udforsk manerer, og hvordan vi hilser på folk og tager imod ordrer.. Brug specialsprog og teknisk sprog for mad og restauranter. God appetit!
6-8 år årige Sundhed og idræt	 Forskning - Mad og fællesskab. Hvordan man er en god vært / en god gæst. Sådan dækker du et bord. Teamwork - samarbejde om at producere et måltid.
8-12 år årige Sundhed og Fysisk Uddannelse Humaniora Design Technologies	 Undersøg fødevaresystemet og find ud af, hvor vores mad kommer fra? Hvordan er det fordelt? Udforsk bæredygtig forretningspraksis. Design en nul-spild restaurant.

10.7 IDÉ 8: LAV EN FORHINDRINGSBANE



Balance

Fysisk egnethed

kreativ tænkning

Eksempler på links til læseplanen

Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart

4-6 år årige

Sundhed og idræt

Leg lege udenfor der kræver, at børn går under og over genstande Udforsk sange som "Vi skal på en bjørnejagt" eller bøger med samme tema.

6-8 år årige

Designvidenskab og -teknologier

Tilføj bolde og andre genstande til Nüdel Kart og lav et udendørs marmorløb. Sæt forhindringer i genstandenes vej, og eksperimenter med materialer som Nüdel-netmateriale for at fremskynde/sænke objekterne.

8-12 år årige

Design teknologier
Sundhed og idræt

Design en udendørs forhindringsbane, som andre børn kan bruge, såsom en forhindringsbane, der er tilgængelig for bevægelses-/høre-/synshæmmede venner. Hvordan vil du bygge det? Hvordan vil du betjene det? Hvordan vil du gøre det udfordrende og sjovt?

10.8 IDÉ 9: KØRETØJER OG FLYTTE TING



Eksempler på links til læseplanen	Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart
4-6 år årige	
Diskuter skub og træk.	Brug trædyvler og stropper til at prøve at skubbe og trække en række forskellige genstande.
6-8 år årige	
Undersøgelse træder i kraft. Test, hvordan du får tingene til at gå hurtigere og langsommere. Udforsk friktion ved at bygge en remskive fra Nüdel Kart-stykker.	
8-12 år årige	
Engelsk	Lav instruktioner til at bygge din egen bil, der gør noget fantastisk. Tag den med på et eventyr og skriv, storyboard eller script en fortælling om spænding. Interview en af dine klassekammerater om deres design.

10.9 IDÉ 10: BYG ET LY



Eksempler på links til læseplanen	Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart
4-6 år årige	
Designvidenskab og -teknologier	Tilføj legetøj til Nüdel Kart og skab et hjem til dem. Diskuter dyrehjem og de forskellige former, som de bruger.
6-8 år årige	
Design og teknologi Humaniora - Historie	Udfør eksperimenter udenfor med forskellige materialer der kunne bruges til at lave udendørs husly. Inkluder naturlige materialer. Udforsk husly lavet af oprindelige kulturer og andre traditionelle kulturer.
8-12 år årige	
Civic uddannelse og medborgerskab Design og teknologier Sundhed og idræt	Undersøgelse om husly og social retfærdighed. Diskuter spørgsmål vedrørende flytninge og indflydelse på trivslen. Design en flad pakke til katastrofer, der er vejrbestandigt, kan tåle vand og har et sted til at dyrke mad. Undersøg også eksisterende krisecentre. Se på katastrofepakker (f.eks. fra Røde Kors). Overvej unge, gamle, mobile, sårede personer.mennesker unge, gamle, mobile og sårede.

10.10 IDÉ 11: LEG MED LYD



Eksempler på links til læseplanen

Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart

4-6 år årige

Kunst - Musikvidenskab

Lav enkle telefoner for at kommunikere information og lyde. Holdopgave – Hver person i træk skal bestå lydentesten.

6-8 år årige

Musik Skab en rytme.

'kopsang' eller en gentaget rytme ved hjælp af Nüdel Kart-brikkerne.

Skab en rytme. Lær at spille en

8-12 år årige

Engelsk
Kunst - Mediekunst

Udforsk Foleys kunst (lydfremstilling i film). Lav en kort film, øv dig, inklusiv din egen Foley såsom fodtrin, dørklokker, lyde af døreåbning- og lukning, floder og meget mere.

10.11 IDÉ 12: AT SKABE KARAKTER FRA OBJEKTER



Samarbejde

Udholdenhed

kreativ tænkning

Eksempler på links til læseplanen

Udvidelsesideer ved hjælp af Nüdel Kart

4-6 år årige

Design og teknologier
Kunst - Drama

Vær en marionet, et dyr, en robot eller en anden karakter fra en yndlingsbog eller film. Skab et hjem for karakteren og lad karaktererne interagere med hinanden.

6-8 år årige

Engelsk
Kunst - Drama

Spil teaterspil for at udvikle situationer og karakterer (f.eks. kort med et problem som "fanget i et løft" plus masser af karakterer såsom 'et spøgelse' eller 'en tryllekunstner'.) Skriv en enkel fortælling til at opføre.

8-12 år årige

Design og teknologier

Tænk på anvendelser af robotter som Tuning In-sessionen til en forespørgsel om kunstig intelligens og robotløsninger til reelle problemer. Lav futuristiske scenarier ved at stille spørgsmålet "Hvad nu hvis?" om robotterne. (Hvad hvis de havde følelser? Hvad nu hvis tog de over?)

10. TING A OVERVEJE

Overvej at tilføje nogle af dine egne genstande til de løse dele, der er med i din Nüdel Kart, afhængigt af hvad du har til rådighed i din indstilling. Her er nogle ideer:

Gode ideer (lave/ingen omkostninger)

- / Naturmaterialer – blade, pinde, sand, blomster, kogler, gumminødder
- / Pap – rør, plader og æsker
- / Genbrugsstof – vinyl, tørklæder, hessian, måtter, bomuldslagner
- / Træplanker og -stænger (ikke længere end 1,5 m)
- / Genbrugsskåle, gryder og pander, træskeer, wok og tekander
- / Genbrugsbeholdere i forskellige former og størrelser og forskellige materialer
- / Genbrugte kabelspoler, ting der ruller såsom trådspoler
- / Brugte små dæk (f.eks. scooter, cykel) – vask godt først
- / Brugte dækslanger (skær metalluftdysen ud)
- / Genbrugte telefoner, computertastaturer, lommeregnerne (med elektriske ledninger og batterier fjernet)

Lavprisvarer

- / Bolde – forskellige størrelser, teksturer og vægte (ping pong bolde, sækkestole bolde, sportsbolde)
- / Kridt, kridttuscher, tegnematerialer
- / Mindre håndværksgenstande (fjer, poppinde)
- / Tragte og hårdføre si/dørslag
- / Rør (pap, plast, PVC eller gummi) mindst 2 cm i diameter for at gøre rengøring nemmere, maksimal 1 m længde til at passe i vognen
- / Morter og støder (træ eller tyk plastik, ikke sten)
- / Skummåtter (f.eks. yogamåtter)
- / Hulahopringe

Ting at undgå

- / Tilsmudsede/uhygiejniske genstande
- / Træ/materialer med splinter, søm, stik eller udragende dele
- / Genstande med skarpe kanter f.eks. ødelagte metaldåser
- / Farlige genstande
- / Store, solide stykker tykke stoffer/materialer, der øger risikoen for kvælning (kan være ok, hvis du skærer huller i dem)
- / Meget små genstande – kvælningsfare og let at tabe
- / Glatte overflader
- / Materialer, der er svære at rengøre, opsamler let snavs (blødt skum, blødt legetøj). Disse kan medfølge, hvis regelmæssig rengøring er en mulighed.
- / Meget lange eller meget tunge genstande
- / Genstande, der bliver beskadiget af eller absorberer vand (hvis de bruges meget udendørs) som papir og tyndt pap

- / Store genstande, der ikke passer ind i Nüdel Kart
- / Hjul med eger (fingerindfangning)
- / Ting, der er dyrebare eller værdifulde

11. HVILKEN ROLLE HAR LÆRERE/VEJLEDERE?

Lærerens interaktioner med børn har indflydelse på legepladsen og børns leg (Playwork Principles Scrutiny Group, 2005).

Dette er motiverende og fører til en større følelse af velvære og selvtillid. Voksne interaktioner kan opbygge (eller reducere) et barns selvtillid og selvværd. At tage signaler fra børn viser dem, at vi tror på deres evner som dygtige elever, tænkere og risikotagere, der kan træffe deres egne beslutninger. Dette er motiverende og fører til en stærkere følelse af velvære og selvtillid.



"Børn elsker bare friheden til at lege. De lærer så meget om sig selv, og ting som de ikke engang videste er mulige. "

- Rektor, Coolaroo South Elementary School



Lærere gør en kæmpe forskel for at stilladsere læring gennem leg og udvide børns viden og færdigheder. At vide, hvornår man skal observere, stille spørgsmål, stå tilbage, dirigere, interagere, forklare, give feedback og instruere er en kunst!

Der er en række ting, en lærer kan gøre, mens børn leger. Nogle virker kontraintuitive eller ligegyldige, men de arbejder på at bygge en søjle af styrke inde i et barn over tid.

Læg mærke til hvilke færdigheder bruger eller har børn brug for? Hvordan kan disse observationer bruges i en anden session/opfølgning?

Opmuntrende – Sikker leg, at udvide legen, at udfordre, give minimal konstruktiv feedback.

Navngivning – Være eksplicit omkring færdigheder og navngivning af materialer.

Tålmodighed – For at børn løser deres egne problemer, træffer deres egne valg og fejl, og at de inviterer dig til leg.

At gå i spidsen - Ikke anspre til leg, men følge børns ideer og vise ægte interesse.

Spørgsmål – Spørger om deres tænkning og stimulerer tænkningen på en anden måde. (Tilpasset fra Center for Evidens og Implementering, 2019)

Lærere kan lære meget af at være observatører på bagsædet. Spørgsmål (se nedenfor) kan bruges til at hjælpe eleverne med at planlægge, vurdere og ændre deres eget spil.

Disse observationer og svar på spørgsmål, kan bruges som et springbræt til videre læring og registreres til vurdering og rapporteringsformål.

Eksempel på lærerspørgsmål

Under sessionen

Hvad laver du?

Hvad prøver du at gøre/vise?

Hvad er din plan/mål?

Hvad tror du, der kan ske, hvis...?

Hvilke andre måder kunne du gøre det på?

Hvad skal du så lave?

Efter sessionen

Hvad gjorde du godt?

Hvordan har du det nu?

Hvilke udfordringer havde du?

Hvordan løste du dine problemer?

Hvad lærte du?

Hvilke færdigheder brugte du?

Hvad er du stolt af?

Hvad vil du huske?

Hvad vil du gøre næste gang?

Hvad ville du gøre anderledes næste gang?

BEMÆRK: Refleksioner fra børn kan være verbale, men de kan også tegne eller skrive deres svar.

12. FORESLÅET SESSIONSPLAN TIL TILPASNING ELLER BRUG

Begyndelsen af sessionen

Spørg børnene, om de allerede har ideer til, hvad de gerne vil gøre/opnå under sessionen.

Spørg børnene, hvilke færdigheder som de skal bruge.

Eller du kan linke til et bestemt område af læseplanen, for eksempel designe produkter, der er bæredygtige (designtechnologier) eller navngive og definere specifikke færdigheder, som du fokuserer på, såsom balance (fysisk uddannelse).

Mind eleverne om reglerne, forventningerne og konsekvenserne:

1. Vær sikker
2. Vis respekt - Overfor dig selv, andre, udstyr og plads

Undersøgelser/legetid

Lærerrolle – Stil spørgsmål, deltag i leg, hvis du bliver inviteret, hav åbne samtaler med børn og giv feedback (hvis du bliver spurgt).

Giv en 5-10 minutters pakningsadvarsel, før du afslutter legen (yngre børn eller visse grupper kan have brug for mere tid).

Pak udstyr sammen

Hjælpere kan vælges til at indsamle udstyr, der er vigtigt for at genopbygge din Nüdel Kart:

Nøglepløkker, T-pløkker, 9-pinde og lange træstænger. Alle børn samler små stykker til skuffer.

For instruktioner om, hvordan du pakker din Nüdel Kart, se side 47. Se venligst manualen' for en detaljeret beskrivelse af denne proces.

Afspejling

Eksempelspørgsmål: Hvad kunne du lide? Hvad opnåede du? Hvilke færdigheder brugte du? Hvordan ændrede du din plan? Hvad ville der være sket hvis? Hvad gjorde du, hvis der var problemer/udfordringer?

13. VIGNETTER: REFLEKTIONER FRA AT SE EN KLASSEVÆRELSESESSION

Af Dr. Jeni Wilson, Melbourne University medarbejder, Inquiry Learning-specialist

Hvordan bruger man Nüdel Kart?

Det er første gang, børn har brugt Nüdel Kart. Indledningen er kort 'Vær sikker og vis respekt'. Der er ingen instruktioner om, hvad man skal gøre, hvem man skal arbejde med, eller hvornår man skal afslutte, bare for at pakke karten ud. Børn behøver ingen yderligere invitation.

Jeg havde mange afslørende samtaler med børn under sessionen. Da jeg spurgte to piger, hvorfor de besluttede sig for at lave en båd, sagde de, at de var lidt stenede, og det var sjovt at bevæge sig. Så fandt de nogle pinde frem og puttede dem i hullerne og satte et 'køligt tag' på. Jeg spurgte, hvad de nu skulle lave, og de svarede 'Vi skal ud at sejle'. Lidt senere kæmpede de med stumper, der faldt af. Der blev ikke gjort noget forsøg på at hjælpe dem eller fortælle dem, hvordan de skulle gøre det, de fandt ud af det selv.

To drenge lavede et tog. De forklarede, hvordan det fungerede, mens de demonstrerede. Dette laver en kliklyd, der vender hver vej. Det er her, motoren er, og dampen kommer ud. Senere forsøger en dreng at være med. Læreren mindede ham om at tale med de andre om, hvad de laver, før han ændrede noget.

På et tidspunkt blev jeg opsøgt af en dreng, som stolt sagde 'Det her er, hvad jeg laver.' Da jeg spurgte ind til, hvad det var, sagde han "Jeg ved det ikke". Han havde ikke behov for at navngive sit kreative produkt. Et andet barn vandrede væk under sessionen, men

bragte sig selv tilbage. Måske tænkte han, måske tog han bare timeout. Leg kan trods alt være hårdt arbejde.

Som forventet er det støjende og rodet. Der var ophidset snak, målrettet bevægelse, akutte tilråb og der skete en masse. Et par uundgåelige sværdekampe brød ud, men de varede ikke længe efter, at læreren bad dem om at gøre det i slowmotion.

Jeg er imponeret over den måde, børn hjalp hinanden og holdt på, selv når det virkede næsten umuligt. Jeg hørte en pige sige højt til ingen bestemt 'Hvem kan binde knuder?' I stedet for at tilbyde at hjælpe spurgte jeg: 'Hvordan binder du den på?' Hun forklarede: 'Jeg kan, men den del, der gik igennem, er ikke længe nok'. Hun prøvede igen og igen og fik til sidst succes. "Du gjorde det! Hvordan har du det nu?" spurgte jeg. Hun havde et stort smil, 'Jeg er virkelig glad.'

Børnene hjalp med at pakke sammen, og det gik utroligt hurtigt. Det var nu tid til eftertanke. De talte også om, hvordan man løser problemer og udfordringer. At dele brikker, være gode teammedlemmer og tale og lytte var strategier, der blev diskuteret.

NÜDEL KART SIKKERHED OG VEDLIGEHOELSE



14. GENEREL SIKKERHED

General sikkerhed

Nüdel Kart skal til enhver tid bruges i overensstemmelse med brugsbetingelserne, byggemanualen, pakningsmanualen og dette dokument. Dette dokument og al tilhørende dokumentation relateret til Nüdel Kart er fortsat underlagt brugsbetingelserne og den begrænsede garanti.

Advarsel: Dette produkt kan forårsage skade, hvis det ikke bruges sikkert. Overvåg børn til enhver tid med personer, der er passende kvalificerede til at arbejde med børn (i dette dokumentets formål, og hver gang vi henviser til en "Supervisor", mener vi enhver, der er uddannet og autoriseret til at arbejde med børn. De kan også være omtalt som lærer, tidlig barndomspædagog, legemedarbejder eller koordinator.)

/ Voksensamling påkrævet.

/ Nüdel Kart er designet til børn i alderen 3-12 år. Den er ikke egnet til børn under 3 år, og børn under 3 år bør ikke have lov til at lege med Nüdel Kart.

/ Overvåg altid børn og vurder risiko (Se afsnit 2 og gå til hjemmesiden her: www.nudelkart.com/rba for at få flere oplysninger om Risk Benefit Assessment og en skabelon.).

/ Alvorlig personskade kan opstå som følge af ikke at følge denne information.

/ Aktiv brug af Nüdel Kart skal altid understøttes af tilstedeværelsen af en supervisor, som har erfaring med at lede sessioner med børn. Brug altid deres ekspertise til at rådgive om usikre situationer.

/ Gem venligst disse instruktioner til fremtidig reference.

/ Nüdel Kart kan bruges indendørs eller udendørs under tørre forhold.

15. RISIKOVURDERING

Hvad er forskellen mellem en risiko og en fare?

Risici er iboende i leg og giver mulighed for barndommens vækst og udvikling.

Det er ting, som børn kan se og tilpasse sig og lære af. En fare er noget, som børn ikke kan se eller er udviklingsmæssigt ubevidste om. For eksempel er en pind med et skjult søm en fare, mens selve pinden indeholder iboende risici, som er gode for et barn at forstå.

Nüdel Kart er designet til at skabe et kreativt og udfordrende miljø for grupper af børn og kan omkonfigureres på mange forskellige måder. Nogle af disse konfigurationer er muligvis ikke passende for et barns færdighedsniveau og det miljø, som Nüdel Kart bruges i. Til enhver tid skal supervisors skøn bruges til at vurdere, om et barn er trygt, eller om der er behov for yderligere støtte eller intervention.

Nüdel Kart er designet til at minimere risici så vidt muligt og samtidig tillade børns vækst og udvikling. På grund af naturen af løse dele, kan Nüdel Kart konfigureres på måder, der kan forårsage skade. Supervisorer bør konstant være opmærksomme på følgende farer og reagere for at reducere risiciene, hvor det er nødvendigt: Fald, væltning af udstyr, kvælning, klipning og klemning, indfangninger, fremspring, knusning. *Denne liste er på ingen måde udtømmende.

Mange omgivelser, der giver børn legemuligheder, bruger en 'Risk Benefit Assessment'-model, hvor legetyper, genstande og rammer vurderes ud fra deres udviklingsmæssige fordele kontra sandsynligheden for skader (fysisk eller social/emotionel). (Canadian Public Health Association, 2019; Little, H., & Wyver, S., 2008)

Besøg webstedet her: www.nudelkart.com/rba for at få flere oplysninger om Risk Benefit Assessment og en skabelon.

Hvis du leder en session, hvor der opstår nogen form for skade eller problem, vil vi gerne høre om det! Selvom et barn legede på en usikker måde, eller det var et simpelt uheld, ville vi sætte pris på, at du sender en mail til os på nudel@playgroundideas.org med hvad der skete. Denne form for feedback vil hjælpe os med at holde styr på problemer, som supervisorer støder på, og kan hjælpe med at påvirke et fremtidigt, sikrere design og bedre supervisor-ressourcer.

16. KONSTRUKTION

Se konstruktionsmanualen for trinvisse instruktioner. Nudel Kart bør konstrueres af en eller flere kompetente personer med det nødvendige værktøj til konstruktionen.

Gå til www.nudelkart.com/construct og se følgende videoer:

1. Nudel Kart byggetips
2. Nudel Kart skruespidser

Disse erstatter ikke byggevejledningen.

Du bør altid henvise til og bruge konstruktionsmanualen, når du konstruerer Nudel Kart.

Når du har samlet en komponent, skal du føre dine hænder langs kanterne på hver komponent for at sikre, at den er fri for skarpe kanter, splinter eller revner. Finder du skarpe kanter, splinter eller revner, kan disse repareres med slibning eller træspartel.

(Se byggemanualen for alle detaljer)

17. SIKKERHEDSTIPS TIL EN SESSION

A. Før du starter

/ Efterse alle dele for skader før og efter leg. Beskadigede dele skal kasseres, repareres eller udskiftes. (se pakke afsnit 17 i dette dokument for flere detaljer). Manglende eftersyn og reparation kan resultere i alvorlig personskade.

/ Vær forsigtig, når du bruger Nudel Kart med andet udstyr eller med andre genstande end de medfølgende. Vurdering af yderligere risiko er afgørende (se risikovurderingsdokumentet www.nudelkart.com/rba og afsnit 15 i dette dokument).

/ Nudel Kart er designet til børn i alderen 3-12 år. Den er ikke egnet til børn under 3 år, og børn under 3 år bør ikke have lov til at lege med Nudel Kart.

/ Tag højde for det maksimale antal brugere 30:

– Nudel Kart er designet til maksimalt 30 børn ad gangen med minimum én supervisor. Bemærk, at supervisorer skal overholde tilsynsforholdet for deres stat/jurisdiktion baseret på aldersgruppen.

– Der er dele nok til, at en hel klasse (op til 30 børn) kan arbejde med én Nudel Kart. Du kan altid bruge mere end én Nudel Kart ad gangen til større grupper, eller købe Nudel Kart-tilføjelser. Kontakt os på nudel@playgroundideas.org for mere information.

/ Tag hensyn til de maksimale vægtbegrænsninger på 100 kg, medmindre andet er markeret.

/ Brug på fladt underlag, fri for forhindringer.

Sæt grænser. Du kan selvfølgelig tilpasse reglerne og forventningerne til dig selv, brugerne og karten i bestemte indstillinger, men vi foreslår:

1. Vær sikker

2. Vis respekt – overfor dig selv, andre, udstyr og plads

Børn kan mindes om disse i begyndelsen af hver session og efter behov.

Du vil måske have konsekvenser som: Ingen sikker leg = ingen leg.

Hvad er forskellen mellem en risiko og en fare?

(Se afsnit 15 i dette dokument)

Besøg hjemmesiden her: www.nudelkart.com/rba for mere information om risiko- og dbyttevurderingsskabelonen.

Som med enhver aktiv spilleoplevelse er der risiko for skader. Rollen af vejlederen er at overvåge legesessionen og sikre, at børn har fri leg til udforske de sunde risici, der eksisterer ved aktiv leg, men som er sikret mod farlige situationer. Det er supervisors rolle at vurdere hver session, situation og konstruktion for at sikre, at børnene er sikre mod farer.

/ Overvåg børn, der aggressivt skubber, trækker eller skurrer under legesessioner for at gribe ind, før der opstår skader.

/ Lad ikke børn klatre på ustabile strukturer eller gå ind i en ustabil struktur, som andre børn aktivt samler, skiller ad eller klatre på.

Disse eksempler er kun givet til illustrative formål. Vi kan ikke liste alle potentielle farlige situation. Det er tilsynsførendes ansvar at være på vagt for at sikre et sikkert legemiljø. Børn uden opsyn bør ikke have tilladelse til det at lege med Nudel Kart. Betingelserne for brug kræver aktiv overvågning af hver session af en tilsynsførende.

B. Under en session

Tips til Nudel Kart

Mind eleverne om reglerne, forventningerne og konsekvenserne:

1. Vær sikker
2. Vis respekt – Overfor dig selv, andre, udstyr og pladsen

Overvåg og vurder altid de risici og farer, der er til stede i enhver given situation. Henvi igen til "Hvad er forskellen mellem en risiko og en fare?" (Henvi til Afsnit 15 i dette dokument)

Nudel Kart er lavet af slidstærke materialer. Strukturer lavet af Nudel Kart er blevet testet og kan bære op til 100 kg, medmindre andet er markeret, uden skader eller kollaps. Supervisorer bør sikre, at komponenter er samlet på en stabil og sikker måde, før ethvert barn får lov til at klatre på strukturen. Lad aldrig børn klatre på løse komponenter eller andre strukturer, der er mere end 60 cm høj.

Under sessionen kan supervisorer støtte børn i at løse deres egne problemer og håndtere konflikter så meget som muligt, selvom det er i dette stimulerende miljø, at konflikt er væsentligt reduceret i forhold til en almindelig klasse.

Hvis noget går i stykker eller bliver farligt, skal du fjerne det fra legeområdet straks.

Undgå, at børn putter genstande i munden af hygiejniske årsager.

Nudel Kart er designet til at minimere risici så vidt muligt, samtidig med at det tillader det børns vækst og udvikling. På grund af arten af løse dele spiller

Nudel Kart kan konfigureres på måder, der kan forårsage skade. Tilsynsførende bør være konstant opmærksom på følgende farer og reagere for at reducere risiciene, hvor påkrævet:

- / Fald
- / Væltning af udstyr
- / Kvælning
- / Klipping og klemning
- / Indfangninger
- / Fremspring
- / Knusning

*Denne liste er på ingen måde komplet og andre risici kan forekomme.

Risici ved klatring:

Supervisorer bør vurdere stabiliteten af enhver struktur, et barn har til hensigt at klatre op på, for at undgå risikoen for kollaps eller ustabilitet, der fører til et fald og yderligere risiko for væltning for omgivende børn. Lad ikke børn skubbe, trække eller forstyrre andre børn, der klatrer på eller inden for en struktur. Supervisorer skal muligvis tilbyde hjælp til klatrer på en eller alle af følgende måder;

1. Udfordr barnet til at teste strukturens stabilitet ved at slingre den og opmuntre dem derefter til at gøre strukturen mere stabil.
2. Hjælp barnet med at forstærke strukturen for at forbedre stabiliteten.
3. Sørg for fysisk støtte til barnet på strukturen eller selve strukturen, eller
4. Forhind barnet i at klatre på enhver struktur, der anses for at være farlig på grund af strukturel stabilitet, eller hvis Supervisor vurderer, at barnet ikke er kompetent til at påtage sig klatreudfordringen.

Hvad hvis børn bruger genstande som våben eller på en anden usikker måde?

Børn kan mindes om reglen om 'bevar sikker'. Tilskynd dem til at spille kamp i slowmotion. Nyheden har en tendens til at aftage ret hurtigt. Nogle børn kan dog have brug for særlig opmærksomhed. I ekstreme tilfælde, for børn med særlige behov, overvej at forberede en separat legeplads uden nogen

Tips til Nudel Kart

af de komponenter, barnet forsøger at bruge på en usikker måde, eller fjern blot disse genstande fra hele legepladsen og lad børnene lege med de resterende brikker.

Igen er disse eksempler kun givet til illustrative formål. Vi kan ikke liste enhver potentiel farlig situation. Det er Supervisors ansvar at forblive på vagt for at sikre et sikkert legemiljø. Børn uden opsyn bør ikke have lov til at lege med Nudel Kart. Betingelserne for brug kræver aktiv overvågning af hver session af en supervisor.

C. Pak sammen

/ Før og efter leg, inspiceres alle dele for tegn på synlige skader eller slitage, der indikerer en ødelagt eller svækket del. Beskadigede dele skal kasseres, repareres eller udskiftes. Manglende eftersyn og reparation kan resultere i alvorlig personskade.

/ Vi anbefaler, at supervisorer foretager en generel inspektion af karten, da den pakkes ud og pakkes sammen, og en inspektion pr. stykke bør finde sted efter hver 10. brug. Børn kan gøres til at være en del af denne proces.

/ Tør karten ren i slutningen af hver session.

/ Du kan af og til have behov for at vaske/rense løse dele efter en periode med leg, afhængig af legemiljø og vejr.

/ Børn nyder udfordringen med at pakke en Nudel Kart. Opfordre dem til at være en del af sammenpakningen. Efter den første session kan børn være i stand til at lede denne proces og tage ejerskab over samlingen af karten. (Børn er i stand til at opsætte og pakke karten på egen hånd, under opsyn, i henhold til betingelserne for brug og anden relateret dokumentation.)

Opbevaring

For at minimere forvitring over tid bør Nudel Kart opbevares inde. Vælg et sted, der er nemt at køre karten ind i, (dvs. ikke op ad trapper eller skrånende overflader for at undgå, at karten ruller over eller væk), og ideelt set i et rum eller et skur, der kan låses.

VEDLIGEHOOLDELSE

Alt i Nudel Kart er nemt at vedligeholde.

Nudel Kart er som en bil. Med regelmæssig vedligeholdelse vil den give dig trofast service dag efter dag.

Over tid:

/ Tjek jævnligt din Nudel Kart og de løse dele indeni.

/ Hvis noget går i stykker eller bliver farligt, skal du straks fjerne det fra legeområdet.

Beskadigede dele skal kasseres, repareres eller udskiftes før genbrug. Manglende eftersyn og reparation kan resultere i alvorlig personskade. Inkluderet i dit vedligeholdelsessæt er nogle enkle ting til at reparere din kart. Bor, møtrikker og bolte og ekstra skruer, hvis nogle dele føles løse eller trænger til forstærkning fra nogle overdrevent energisk box jumping eventyr.

Din kart kommer for-olieret med en vandafvisende, naturlig, giftfri belægning for at holde kanterne stærke. Du kan måske bemærke nogle voksmærker på overfladen, dette er bivoks og vil forsvinde med tiden. Hvis karten oplever for høj luftfugtighed eller fugt, skal kanterne muligvis olieres igen. Kontakt os venligst på nudel@playgroundideas.org for at købe ekstra olie at beholde den er i god stand i mange år fremover.

Du kan også genopfylde med Nudel Kart reservedele.

Kontakt os på nudel@playgroundideas.org.

Nudel Kart er lavet af certificeret krydsfiner og behandlet med en bivoksolie (som nævnt), der gør den vandafvisende. Det bør dog ikke stå udenfor natten over og bør ikke bruges under våde forhold.

18. Ofte stillede spørgsmål

Alt i Nüdel Kart er nemt at vedligeholde.

Nüdel Kart er som en bil. Med regelmæssig vedligeholdelse vil den give dig trofast service dag efter dag.

Over tid:

/ Tjek jævnligt din Nüdel Kart og de løse dele indeni.

/ Hvis noget går i stykker eller bliver farligt, skal du straks fjerne det fra legeområdet.

Beskadigede dele skal kasseres, repareres eller udskiftes før genbrug. Manglende eftersyn og reparation kan resultere i alvorlig personskaade. Inkluderet i dit vedligeholdelsessæt er nogle enkle ting til at reparere din kart. Bor, møtrikker og bolte og ekstra skruer, hvis nogle dele føles løse eller trænger til forstærkning fra nogle overdrevent energisk box jumping eventyr.

Din kart kommer for-olieret med en vandafvisende, naturlig, giftfri belægning for at holde kanterne stærke. Du kan måske bemærke nogle voksmærker på overfladen, dette er bivoks og vil forsvinde med tiden. Hvis karten oplever for høj luftfugtighed eller fugt, skal kanterne muligvis olieres igen.

Kontakt os venligst på nudel@playgroundideas.org for at købe ekstra olie at beholde den er i god stand i mange år fremover.

Du kan også genopfylde med Nüdel Kart reservedele.

Kontakt os på nudel@playgroundideas.org.

Nüdel Kart er lavet af certificeret krydsfiner og behandlet med en bivoksolie (som nævnt), der gør den vandafvisende. Det bør dog ikke stå udenfor natten over og bør ikke bruges under våde forhold.

19.

REFERENCER TIL YDERLIGERE LÆSNING

Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority (ACARA) (2010). Oversigt over australske læseplans læringsområder. Hentet 29. maj 2019 fra <https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/learning-areas/>

Canadian Public Health Association (2019). Risiko, fare og leg. Hentet 20. februar 2019 fra <https://www.cpha.ca/risk-hazard-and-play-what-are-risks-and-hazards>

Center for Evidens og Implementering (2019). Nudel KART: opmuntrende leg med børn. (Udviklet til Legepladsideer). Melbourne, Australien.

Fullan, Michael & Scott, Geoff. (2014) New Pedagogies for Deep Learning Whitepaper: Education PLUS, Collaborative Impact SPC, Seattle, Washington.

Grå, Peter. (2013). Gratis at lære: Hvorfor frigørelse af instinktet til at lege vil gøre vores børn gladere, mere selvhjulpne og bedre elever for livet.

Gurvinder Singh og Charlotte Tocchio. (Marts 2019) Børnevenlige rum: styrkelse af deres rolle i at forbedre læringsresultater.

Hughes, Bob (2002). A Playworker's Taxonomy of Play Types (2. udgave) PLAYLINK, UK: London.

Playwork Principles Scrutiny Group, (2005). Legearbejde principper. Fået fra <http://www.playwales.org.uk/eng/playworkprinciples>

Kellock, P. (2015). Sagen om leg. Legepladsideer, Australien. Hentet fra <https://playgroundideas.org/caseforplay/>

Lester, S. og Russell, W. (2010). Børns ret til leg: En undersøgelse af legens betydning i børns liv verden over. Working Paper No.57, Haag: Bernard van Leer Foundation.

Little, H., & Wyver, S. (2008). Formindsker det fordelene ved at undgå risici? australsk tidsskrift of Early Childhood, 33(2), 33-40.

Leichter-Saxby, M., & Law, S. (2015) Loose Parts Manual af Pop-Up Adventure Play & Playground Ideas. Taget fra <https://playgroundideas.org/handbooks/>

Moreno, E & Playground Ideas (2019). 10 principper for legepladsdesign. Udgivet 23. februar 2019. Taget fra <https://playgroundideas.org/10-principles-of-playground-design/>

Real Play Coalition. (2018) Value of Play-rapport 2018. Hentet fra <https://www.realplaycoalition.com/wp-content/uploads/2018/11/The-Real-Play-Coalition-Value-of-Play-Report.pdf>

Stagnitti, Karen, et al. (2016). En undersøgelse af effekten af legbaseret

undervisning på udviklingen af legefærdigheder og mundtligt sprog. Journal of Early Childhood Research, vol. 14, nr. 4, s. 389-406. Hentet fra <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1476718X15579741>

FN's komité for børns rettigheder (CRC). (2013). Generel kommentar nr. 17 (2013) om barnets ret til hvile, fritid, leg, rekreative aktiviteter, kulturliv og kunst (art. 31). Taget fra <http://www.refworld.org/docid/51ef9bcc4.html>

FN (FN) (2018). FN's 17 mål for bæredygtig udvikling. Hentet fra <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>

Victorian Department of Education and Training (2016). Victoriansk lærings- og udviklingsramme for de første år. Melbourne: Department of Education and Training. Hentet 5. december 2016 fra <http://www.education.vic.gov.au/Documents/childhood/providers/edcare/veyldframework.pdf>

Walker, Kathy. (2005) Hvad er travlt? Australian Scholarships Group (np)

Hvidbrød, D. et al. (2017). Legens rolle i børns udvikling: en gennemgang af evidensen (resumé af forskning). LEGO Fonden, DK.

Wilson, Jeni og Wing Jan, Lesley. (2009) Fokus på undersøgelse: En praktisk tilgang til læseplanlægning (anden udgave). Curriculum Corporation, Carlton.

World Economic Forum (2018). Rapporten Fremtiden for job 2018. World Economic Forum. Hentet fra www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf

KREDITTER

Denne manual er skrevet af Playground Ideas, © 2020.

Design af Matt Green.

Fotografering af Roger Ungers med yderligere billeder fra Playground Ideas.

Nüdel Kart co-designere: Emma Ribbens og Marcus Veerman.

Tak til Moose Toys, Angus Gorrie og alle de børn og personale, vi arbejder med indtil videre for deres bidrag til Nüdel Kart og denne manual.





©2020 Nüdel Kart™ by Playground Ideas. Registreret design 201911229