

PEDAGOGISKT MATERIAL



LÄROPLANSKOPPLAT

SYFTE OCH MÅL

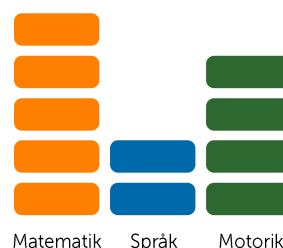
- Träna på siffror och antal.
- Utforska matematik genom lek.
- Träna addition och subtraktion.
- Utveckla finmotoriska färdigheter.
- Träna social interaktion.



Hammarhajens sifferjakt

Art.nr. 156577

GRADERING



LEKTIONSFÖRSLAG

Lär känna materialet: Hammarhajens sifferjakt innehåller 4 "Hammerhaj"-hammare, 55 kort (cirkular föreställande bubblor). Av dessa 55 kort så är 33 kort med de skrivna siffrorna och 22 har prickar. Det ingår även 34 kort med uppgifter (17 addition och 17 subtraktion), 11 chanskort samt mjuk, ljuddämpande spelplan i 4 delar som sätts samman likt pusselbitar. Bygg först ihop spelplanen, blanda korten och låt deltagarna välja varsin hammare. Innan man börjar spela kan man träna på att använda hammaren. Båda ändarna av hammaren används för att "plocka upp" korten, ändarna har varsin sugkopp. För att släppa sugkraften och på så sätt få korten att lossna från hammaren drar man fenorna mot sig med tumme och pekfinger. Att ta upp och släppa kort kan man öva innan man börjar spela spelet.

Förslag på hur man kan spela: Sprid ut de cirkulära bubbelkortet på spelplanen. Utifrån vad som passar deltagarna kan man välja siffror eller prickar eller kombinerar man de båda. Välj på samma sätt ut vilka uppgiftskort man vill använda (addition eller subtraktion, eller båda), blanda dem och lägg dem med framsidan nedåt i en hög framför er. Härifrån dra man sedan kort och vänder upp efterhand. Den som är först vänder upp det översta kortet, lägger det så att alla ser det och säger "kör" för att starta spelet. Spelarna tävlar om att hitta cirkelkort som löser uppgiften som står på kortet. Dessa kort fångar man med sin hammare, ett kort på varje kortsida. Den som först är klar med att hitta kort ropar "stopp" för att avsluta omgången. Deltagaren läser upp sin lösning på ekvationen och om svaret är korrekt får spelaren det uppgiftskortet. De övriga lägger tillbaka de cirkelkort som de eventuellt fångat och nästa spelare vänder på ett nytt uppgiftskort och spelet fortsätter. Chanskortet kan man blanda in i korthögen, när ett chanskort vänds upp väljer spelaren om det ska spelas direkt eller sparas till en senare omgång.

BEGREPP

siffror, antal, addition, subtraktion

YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

Olika sätt att variera spelet:

Prickjakt: Spela endast med kort som har prickar.

Sifferrace: Spela endast med kort som har siffror.

Nonstop-frenesi: Istället för att stoppa spelet efter varje omgång, fortsätt att vända, lösa och ta kort tills en spelare har fått 5 uppgiftskort. Kom ihåg att lägga tillbaka korten med siffror på spelplanen under spelets gång!

Skapa en regel: Uppmuntra barnen att hitta på egna spelregler, till exempel om man löser uppgiften med "dubbelplus" - dubbla termer (t.ex. $4 + 4$) så vinner man ett extra uppgiftskort.