

52040 Aktiv matematik

Innehåll:

1,20 x 1,5 m vinyl eller plastmatta

3 tärningar (två med siffror på och en med matematiska tecken på)

28 markörer

Math Marks the Spot™ (Utmärkt matte) är en spännande aktivitetsmatta som hjälper eleverna att lära sig känna igen siffror, "större än" och "mindre än" samt enkla plus- och minusberäkningar. Dessutom, inte mist viktigt främjar den kroppskontrollen. När de både lär sig saker och får bättre kroppskontroll, kommer barnen att vilja leka med mattan flera gånger om. De aktiviteter som presenteras här är bara några av alla användningsområden som denna matta har. Det finns oändliga möjligheter till lek!

**Vi rekommenderar att spelarna har sockor på fötterna när de använder mattan, då håller den längre.

Hoppa runt – en hel klass eller en mindre grupp

Förkunskaper: Känna igen siffror och kunna räkna

Här skall minst två spelare, eller en hel klass, ställa sig i kö till vänster om mattan. Den spelare som står först i kön har siffran 0, och sedan hoppar varje spelare till "sin siffra" upp till 12. Börja ev. med 10-20 sekunders förberedelse, så att alla spelare får en chans att hoppa på "sin siffra" och lära sig vilken som är deras. De kan även lära sig att hoppa på jämna eller ojämna siffror.

Känn igen siffror – en mindre grupp

Förkunskaper: Känna igen siffror

Här kan två spelare spela samtidigt. Varje person tar sju markörer av samma färg och en tärning med siffror på. Spelarna skall sedan slå sina tärningar samtidigt och placera ut sina markörer på rätt siffra, så snabbt som möjligt. Den person som först har använt sina markörer vinner. De andra personerna kan fortsätta eller ta in ny spelare istället för vinnaren.

Räkna snabbt - en hel klass eller en mindre grupp

Förkunskaper: Plus och minus

Minst två spelare behövs, eller en hel klass uppdelad på två lag. Varje lag ska stå i rad på varsin sida av mattan. Dela ut färgmarkörer till varje spelare. Varje lag skall ha en och samma färg. De spelare som står ytterst i varje rad ska tävla om att sätta markören på rätt siffra. Du, eller någon som utsetts till tärningskastare slår tärningarna. Spelarna ska nu räkna ut svaret på varje mattetal som tärningarna visar.

Exempel: Om du slog en tärning som visade 2, och en som visade + och en som visade 3, måste spelarna svar på vad $2+3$ blir. Den som först listar ut vilken siffra som är svaret och lägger sin markör där, får ett poäng. Ta sedan alla markörer ur spel och slå tärningarna igen. Nu är det nästa spelare i raden som står på tur. Det första lag som når 10 poäng vinner. Om ni har tid över, kan ni spela upp till 15 eller 20 poäng.

Större eller mindre än? - en hel klass eller en mindre grupp

Förkunskaper: Kunna skilja på "större än" och "mindre än"

Minst två spelare behövs, eller en hel klass uppdelad på två lag. Varje lag ska stå i rad på varsin sida av mattan. Dela ut färgmarkörer till varje spelare. Varje lag skall ha en och samma färg. Slå två sifvertärningar och ropa ut "större än" och "mindre än". Spelarna skall sätta rätt markör på rätt siffra.

Exempel: Om du slog en tvåa och en femma och ropade "större än", ska spelarna sätta sin markör på siffran 5. Den som först listar ut vilken siffra som är svaret och lägger sin markör där, får ett poäng. Ta sedan alla markörer ur spel och slå tärningarna igen. Det första lag som når 10 poäng vinner. Om ni har tid över, kan ni spela upp till 15 eller 20 poäng.

Gissa antalet - en hel klass eller en mindre grupp

Förkunskaper: De skall inte ha lärt sig algebra än

Minst två spelare behövs, eller en hel klass uppdelad på två lag. Varje spelare eller lag ska stå i rad på varsin sida av mattan. Dela ut färgmarkörer till varje spelare. Varje lag skall ha en och samma färg. Välj om rundan skall behandla plus eller minus och berätta för spelarna vad som gäller denna runda. De spelare som står ytterst på varje rad ska tävla om att sätta markören på rätt siffra. Säg en siffra från 1-12 och slå en tärning. Spelarna som står först i raden skall nu räkna ut vilken annan siffra som tillsammans med den siffran du slog blir det tal du sa innan du slog tärningen.

Exempel: Om ni spelar med plus och du sa 10 och slog 5, så skall spelarna hinna först till siffran 5. Den som först listar ut vilken siffra som menas får ett poäng. Ta sedan alla markörer ur spel och slå tärningen igen. Det första lag som når 10 poäng vinner. Om ni har tid över, kan ni spela upp till 15 eller 20 poäng.

Bäst på en minut - en hel klass eller en mindre grupp

Förkunskaper: De skall kunna lösa plus- och minustal

Minst två spelare behövs, eller en hel klass, ställa sig i kö till vänster om mattan. Den spelare som står först i raden slår tärningarna. När spelaren listat ut svaret skall hon eller han nudda rätt siffra med foten, lägga en hand på nästa person i tur, och sedan ställa sig sist i raden. Sedan får nästa person i kö slå tärningarna. Prova hur många beräkningar spelarna kan klara på en minut. (Ni kan förstås spela längre eller kortare än en minut också). Försök sedan klara fler beräkningar nästa gång.

Detta kan även spelas i lag. Låt det ena laget börja och se sedan om nästa lag kan få fram fler beräkningar på samma tid.