

## 52030 Spillemåtte matematik

Indhold:

1,20 × 1,5 meter måtte af PVC

3 terninger (to med tal på og en med matematiske symboler)

28 spillemærker

Math Marks the Spot™ er en spændende aktivitetsmåtte som hjælper eleverne med at lære at genkende tal, "større end" og "mindre end" samt enkelte plus- og minusregnestykker. Derudover fremmer den kropskontrollen. Når de både lærer nye ting og får bedre kropskontrol, får barnet lyst til at lege med måtten igen. De aktiviteter som præsenteres her er blot nogle af alle de anvendelsesmuligheder, som måtten har. Der er uendelige muligheder til leg!

\*\* Vi anbefaler at spillerne har strømper på fødderne, når de anvender måtten. Så holder den længere.

### **Hop rundt – for en hel klasse eller en mindre gruppe**

*Forudsætninger: Kan genkende tal og kan regne.*

Her skal mindst to spillere eller en hel klasse stille sig i kø til venstre for måtten. Den første spiller har tallet 0 og derefter hopper hver spiller hen til "sit" tal (op til 12). Start eventuelt med 10 eller 20 sekunders forberedelse, så alle spillere har en chance for at hoppe til "deres" tal og finde ud af hvilket, der er deres. De kan også lære at hoppe til lige eller ulige tal.

### **Kan ingen tal – en mindre gruppe**

*Forudsætninger: kan ingen tal*

Her kan to spillere spille samtidig. Hver person tager syv spillemærker i samme farve og en terning med tal på. Spillerne skal derefter kaste terningerne samtidig og placere spillemærkerne på det rigtige tal så hurtigt som muligt. Den person, som først har brugt alle sine spillemærker, vinder. Den anden spiller kan fortsætte eller tage en ny spiller ind i stedet for vinderen.

### **Regne hurtigt – en hel klasse eller mindre gruppe**

*Forudsætninger: plus og minus.*

Man skal bruge mindst to spillere. Hvis der er flere end to, deles spillerne op i to hold. Hvert hold skal stå på række på hver sin side af måtten. Del spillemærker ud til hver spiller. Hvert hold skal have samme farve. De spillere, som står yderst, skal dyste om at sætte mærket på det rigtige tal. Du, eller en udnævnt terningekaster, slår med terningerne. Spillerne skal nu regne det, som terningerne viser.

Eksempel: Hvis du slog en terning som viste "2", en som viste "+" og en som viste "3", skal spillerne regne regnestykket  $2 + 3$ .

Den som først kender svaret lægger sit spillemærke på det tal og får et point. Tag derefter mærket ud af spillet og slå med terningerne igen. Nu er det næste spiller i rækken, der har tur. Det første hold med 10 point vinder. Hvis I har mere tid, kan I spille til 15 eller 20 point.

### **Større end eller mindre end? – en hel klasse eller en mindre gruppe**

*Forudsætninger: kan skelne mellem "større end" og "mindre end".*

Skal spilles af mindst to spillere. Ved flere end to spillere deles eleverne op i to hold. Hvert hold skal stå på række på hver sin side af måtten. Del spillemærker ud til hver spiller. Hvert hold skal have samme farve. Slå med to tal-terninger og råb "større end" eller "mindre end". Spillerne skal sætte det mærke på det rigtige tal.

Eksempel: Hvis du slog 2 og 5 med terningerne og råbte "større end", skal spillerne sætte mærket på 5.

Den som først finder frem til svaret, lægger sit mærke på tallet og får et point. Tag derefter mærket ud af spil og slå med terningerne igen. Nu er det næste spiller i rækken, der har tur. Det første hold med 10 point vinder. Hvis I har mere tid, kan I spille til 15 eller 20 point.

### **Gæt antallet – en hel klasse eller en mindre gruppe**

*Forudsætninger: skal ikke kunne algebra.*

Skal spilles af mindst to spillere. Ved flere end to spillere deles eleverne op i to hold. Hvert hold skal stå på række på hver sin side af måtten. Del spillemærker ud til hver spiller. Hvert hold skal have samme farve. Vælg om runden skal handle om plus eller minus og fortæl det til spillerne. De spillere, som står yderst, skal dyste om at sætte mærket på det rigtige tal. Sig et tal mellem 1 og 12 og slå med terningen. Den spiller, som har tur, skal nu regne ud, hvilket andet tal som sammen med det terningens tal, bliver det tal du sagde højt inden du slog med terningen.

Eksempel: Hvis I spiller med plus og du sagde 10 og slog 5 med terningen, så skal spillerne lægge mærket på 5.

Den som først regner ud hvilket tal det er, får et point. Tag derefter mærket ud af spil og slå med terningen igen. Det første hold med 10 point vinder. Hvis I har mere tid, kan I spille til 15 eller 20 point.

### **Bedst på et minut – en hel klasse eller en mindre gruppe**

*Forudsætninger: kan løse regnestykker med plus og minus.*

Her skal mindst to spiller, eller en hel klasse, stille sig i kø til venstre for måtten. Den forreste i rækken slår med terningerne. Når spilleren har regnet svaret ud, skal han/hun røre ved det rigtige tal med sin fod, lægge en hånd på næste person i rækken og stille sig sidst i køen. Derefter slår næste person med terningerne. Prøv at se hvor mange regnestykker spillerne kan klare på et minut (kan også gøres kortere eller længere end et minut). Forsøg derefter at klare flere regnestykker næste gang.

Dette kan også spilles i hold. Lad det ene hold starte og se derefter om det andet hold kan klare flere regnestykker på samme tid.