

52030 – Aktiivista matematiikkaa

Sisältää:

120 x 150 cm kokoinen matto (PVC:tä, ei sisällä kiellettyjä ftalatteja)
3 pehmeää noppaa 3 x 3 cm ja 28 pelimerkkiä, halkaisija 12 cm.

Math marks the Spot™ on jännittävä matematiikkamatto, joka auttaa oppilaita tunnistamaan lukuja, ”enemmän kuin”- ja ”vähemmän kuin” -merkkejä sekä yksinkertaisia plus- ja miinuslaskuja. Tämän lisäksi matto auttaa kehittämään keuhonhallintaa. Seuraavaksi esiteltävät aktiviteetit ovat vain pieni osa siitä, mitä kaikkea matolla voi tehdä. Leikki ei tunne rajoja!

Vinkki: Pelin pelaaminen sukkasillaan pidentää maton käyttöikä.

Tunnista lukuja – koko luokka tai pienempi ryhmä

Lähtötaidot: Numeroiden tunnistaminen.

Kaksi pelaajaa voi pelata yhtä aikaa. Pelaajat ottavat seitsemän samanväristä pelimerkkiä ja yhden nopan. Pelaajien tulee tämän jälkeen heittää noppaa ja asettaa pelimerkinsä oikean luvun kohdalle mahdollisimman nopeasti. Pelaaja, jolta pelimerkit loppuvat ensimmäisenä, voittaa.

Ympäriinsä hyppely – pienempi ryhmä

Lähtötaidot: Numeroiden tunnistaminen ja laskentataidot.

Kaksi tai useampi pelaaja voi pelata yhtä aikaa. Jokaiselle pelaajalle jaetaan oma ”lähtönumero” alkaen numerosta 1 ja loppuen numeroon 12. Joka 10 tai 20 sekunnin välein pelaajat ”hyppivät” seuraavalle numerolle niin, että se pelaaja, joka aloitti numerolla 1, hyppää numerolle 2 ja se, joka oli numerolla 12 hyppää numerolle 1 jne. Peliä voi kehittää vaikka huutamalla välillä ”+2” tai ”-5”, jolloin pelaajat laskevat eteen- tai taaksepäin.

Enemmän vai vähemmän? – koko luokka tai pienempi ryhmä

Lähtötaidot: Tuntee käsitteet ”enemmän kuin” ja ”vähemmän kuin”.

Vaatii vähintään kaksi pelaajaa tai koko luokan kahteen joukkueeseen. Jokainen joukkue seisoo rivissä maton kummallakin puolella. Jaa pelimerkit jokaiselle pelaajalle. Molemmilla joukkueilla on omat värinsä. Heitä kaksi numeronoppaa ja huuda joko ”enemmän kuin” tai ”vähemmän kuin”. Pelaajat asettavat pelimerkinsä oikean numeron kohdalle.

Esimerkiksi: Jos heitit silmäluvut kaksi ja viisi ja huusit ”enemmän kuin”, pelaajien tuli asettaa pelimerkinsä luvulle 5.

Se, joka asettaa pelimerkinsä ensimmäisenä oikean numeron kohdalle, saa pisteen. Joukkue, joka ensimmäisenä saa 10 pistettä, voittaa.

Laske nopeasti – koko luokka tai pienempi ryhmä

Lähtötaidot: Plus ja miinuslaskujen osaaminen.

Vaatii vähintään kaksi pelaajaa tai koko luokan jaettuna kahteen joukkueeseen. Jokainen joukkue seisoo rivissä maton kummallakin puolella. Jaa pelimerkit jokaiselle pelaajalle. Molemmilla joukkueilla on omat värinsä. Pelaaja, joka seisoo uloimpana rivissä, kilpailee siitä kumpi asettaa pelimerkkinsä oikean luvun kohdalle. Sinä voit toimia nopanheittäjänä. Pelaajien tulee laskea päässä laskutoimituksen tulos.

Esimerkiksi: Jos heitit yhden nopan silmäluvulla 2, toisen merkillä + ja kolmannen silmäluvulla 3, on pelaajien vastattava kysymykseen: "Paljonko on $2 + 3$?"

Se, joka ensimmäisenä laskee oikean vastauksen ja asettaa pelimerkkinsä oikean luvun kohdalle, saa pisteen. Poistakaa pelimerkit ja heittäkää uudestaan noppaa. On seuraavien pelaajien vuoro. Joukkue, joka ensimmäisenä saa 10 pistettä, voittaa.