

AKTIV MATTE!

Innhold

1 PVC-matte, 120x150 cm
3 terninger (2 tall- og 1 symbolterning)
28 spillebrikker

Aktiv Matte! er en spennende måte å trene tallforståelse, større og mindre enn, og enkel pluss og minus oppgaver samt kinestetiske bevegelser. Aktivitetene som presenteres her er bare begynnelsen på hvordan matten kan brukes – mulighetene er mange!

** Det anbefales at spillerne har sokker på føttene for å sikre mattens levetid.

Hopp rundt – hele klassen eller en gruppe

Trener tallforståelse og telling

Spillerne står på rekke på venstre side av matten. Hver spiller skal etter tur hoppe fra 0 til 12 – på f.eks. 10 eller 20 sekunder. For variasjon i spillet kan man hoppe kun på partall eller oddetall.

Finn tallene – liten gruppe

To spillere - hver spiller tar en tallterning og syv spillebrikker i samme farge. Begge spillere kaster sin terning og skal raskt sette en brikke på det tallet terningen viser. Den som først får satt ut alle sine brikker har vunnet.

Spill på nytt – eller la to andre spillere ta en runde.

Regne-race – hele klassen eller en gruppe

Trener addisjon og subtraksjon

Del klassen eller gruppen i 2 lag som stiller seg på rekke på hver sin side av matten. Hver spiller på laget får en spillebrikke hver i samme farge som resten av laget.

Terningene rulles – og første spiller i rekken må raskt legge ut spillebrikken på riktig svar.

For eksempel: Hvis terningene viser 2,+3, må spillerne så raskt som mulig legge en spillebrikke på 5. Spilleren som er raskest får poeng.

Spillebrikkene fjernes og terningene rulles igjen. Det laget som først får 10 poeng (eller 15 eller 20) vinner.

Størst eller Minst – hele klassen eller en gruppe

Trener tallforståelse

Del klassen eller gruppen i 2 lag som stiller seg på rekke på hver sin side av matten. Hver spiller på laget får en spillebrikke hver i samme farge som resten av laget.

Begge tallterningene rulles. Læreren sier Størst eller Minst – og første spiller i rekken må raskt legge ut spillebrikken på riktig svar.

For eksempel: Hvis terningene viser 2 og 5 – og lærer sier Størst må spillerne så raskt som mulig legge en spillebrikke på 5.

Spilleren som er raskest får poeng.

Spillebrikkene fjernes og terningene rulles igjen. Det laget som først får 10 poeng (eller 15 eller 20) vinner.

Hvilket tall mangler? – hele klassen eller en gruppe

Trener addisjon/subtraksjon og pre-algebra

Del klassen eller gruppen i 2 lag som stiller seg på rekke på hver sin side av matten. Hver spiller på laget får en spillebrikke hver i samme farge som resten av laget.

Velg enten addisjon eller subtraksjon og fortell spillerne hva de skal jobbe med.

Velg et tall fra 1-12 og rull den ene tallterningen. Første spiller i rekken må raskt legge ut spillebrikken på det tallet som mangler i regnestykket.

For eksempel: Hvis lærer har valgt addisjon og tallet 10 – og terningen viser 5, så må spillerne raskt legge en spillebrikke på tallet 5.

Spilleren som er raskest får poeng.

Spillebrikkene fjernes og terningene rulles igjen. Det laget som først får 10 poeng (eller 15 eller 20) vinner.

Stafett - hvor mange oppgaver klarer vi på 1 minutt? – hele klassen eller en gruppe

Trener addisjon og subtraksjon

To eller flere spillere stiller opp i rekke på venstre side av matten. Første spiller ruller en tallterning og skal deretter raskt tråkke lett på tallet terningen viser, ta på neste spiller og løper bakerst i rekken.

Neste spiller ruller terningen, tråkker lett på riktig tall, tar på neste spiller og løper bakerst i rekken.

Se hvor mange oppgaver spillerne klarer å løse på 1 minutt.

Spill igjen og se om man klarer å slå rekorden.

Aktiviteten kan også spilles mellom 2 lag – se hvem som klarer flest oppgaver!