

Spil bare løs!

Workshop – Mit første møde med matematikken 7. februar 2019

Birgitte Lindhardt

Tal-læsning, -genkendelse. Orientering i talrækken.

Talrække

Talkortspil for 2 deltagere

Materialer: Talkort i karton med tallene 1 – 20.

Forberedelse: Spillerne kan lave deres egne kort ved at skrive tallene på karton skåret ud i visitkort størrelse. Man kan evt. købe visitkort til formålet.

Regler: Kortene lægges med bagsiden opad. På skift vendes et kort. Når 1 findes lægges kortet med forsiden opad, og talrækken kan starte. Den der har fundet kortet får et point. Herefter går turen til makkeren. Det gælder nu om at finde kortet med 2 på osv. Hver gang man kan lægge et kort får man et point. Den med flest point har vundet.

Makkerparret afgør hvordan de vil føre regnskab med pointene.

Variation: Talområdet kan indsnævres til fx 1 – 10. Begrænses 10 – 20. Udvides 10 – 30.

Man kan genbruge kortene til at spille **Større eller mindre, Hvilket tal er jeg?** og **Først færdig.**

Ideer fra workshop: 1) Spille vendespil med gode venner til 20. 2) Når man spiller "Talrække" kan det første kort man trækker være udgangspunktet for tallinjen. Trækker man fx 8 som første kort, må man fortsætte talrækken enten ved at lægge 7 eller 9 til.

Kødhoved

Talkortspil for 2 – 8 spillere

Materialer: Kortspillet: "6 nimmt." Forhandles bl.a. af "Hygge onkel"



Talforståelse. Tal og tælling. Titalssystemet. Se mængder, bunde, veksle.

10-magi

10-bundtningsspil for 2 – 3 spillere

Materialer: Centicubes. En sekssiddet terning.

Forberedelse: Centicubene lægges i en bunke midt på bordet.

Regler: Spillerne slår på skift med terningen og tager det antal kuber, terningen viser. Når man har fået samlet ti kuber eller flere, sætter man ti kuber sammen til en tier-stang. Den der først når 40 point eller over har vundet. Alternativt kan man aftale fx fem spillerunder og derefter tælle point.

Variation: 1) Man kan slå med en tisedet terning. Bed eleverne om at sige hvor mange point de har hver gang de har slået med terningen. 2) Man kan spille "bagvendt." Hver spiller starter med fx tre tierstænger. Den der først er kommet af med sine kuber har vundet.

Monster

Vekslespil for 2 – 5 spillere

Materialer: Noget der kan repræsentere enere og tiere. En sekssiddet terning.

Forberedelse: Enere og tiere lægges i en bunke midt på bordet.

Regler: Spillerne slår efter tur med terningen. Man må tage det antal enere som øjentallet på terningen viser. Har man ti enere må man veksle dem til en tier, dvs. man skubber dem ind på midten af bordet og tager en tier-stang. Er der en spiller, der slår en ener, har man slået Monster. Det betyder at man må tage alle de løse enere, som de andre spillere har liggende. Har man glemt at veksle, kan man altså risikere at skulle af med mange enere. Omvendt er de vekslede point sikret. Man kan aftale at spille på tid eller et antal runder. Den med flest point har vundet.

Variation: Man kan spille **Mega Monster**. Her skal man supplere, med noget der kan repræsentere hundrede. Der skal bruges to terninger. Har man ti tiere veksles til en hundrede. Slår man to enere i samme slag må man tage alle løse tiere.

Observationer: Hvordan tager eleven enerne? Organiserer eleven sine point så det er nemt at overskue om man snart skal veksle? Når der veksles, er det regnet ud på forhånd? Kan eleverne overskue uden at tælle – hvem der har vundet/tabt? Kan de sige hvor mange point de har?

Regnespil til + og -

Tovtræk

Regnespil for 2 spillere

Materialer: En "regnepind" lavet af en kebabpind og 2 * 10 perler i hver sin farve. Elastikker. Terning med 6 sider.

Forberedelse: Eleverne bør selv fremstille "regnepinden". Vigtigt at de for øje for opdelingen i bunder af 5.

Regler: Pinden lægges mellem de to spillere og begge starter med at have 10 perler. Spiller 1 slår med terningen og tager det antal perler fra modstanderen som terningen viser. Slås fx. en 4'er har spiller 1 nu 14 point og spiller 2 er nede på 6 point. Nu er det spiller 2's tur. Sådan fortsættes indtil én af spillerne har alle perler. Det er vigtigt at man hele tiden siger højt hvilke point man har.

Variation: Perlerne kan hver tælle for 10 så man starter med at have 100 point. De 10 perler kan også tælle for "en hel" dvs. at hver perle nu tæller for 1/10. Man kan også spille spillet i hovedet! I 0. klasse kan man bygge en pind med kun 10 perler i alt. Der kan spilles med en 4-sidet terning eller en alm. terning hvor man har skrevet 2*1, 2*2 og 2*3 prikker på.

Observationer: Tager eleven en perle ad gangen eller bruger eleven sin viden om opdeling af tal, til at se hvor mange, der skal flyttes. Tæller eleven når der siges point eller kan eleven overskue mængden. Tænkes der regnestrategisk nå der siges point.

Streg ud

Terningspil for 2 – 5 deltagere.

Materialer: 3 terninger (6-sidet), A4-papir.

Forberedelse: Alle deltagere skriver numrene fra 1 – 12 på hvert sit papir.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Regler: Man skiftes til at slå med alle tre terninger på en gang. De øjental, som vises, kan bruges til at strege tal ud. Men man må kun strege et tal, hvis foregående tal er streget ud. Man kan bruge øjentalene som de er eller regne sig frem til et tal. For eksempel betyder et første kast på 2, 3 og 6 at man kan strege 1 ud idet $3 - 2 = 1$. Man kan også strege 2 og 3 ud og man kan strege 4 ud fordi $6 - 2 = 4$. 5 streges da $2 + 3 = 5$ og 6 streges da der er slået en 6'er. Til at starte med må man kun bruge to terninger ad gangen. Den der først når til 12 har vundet.

Variation: 1) Når en spiller er nået op til 12 "vender" man og steger ud indtil en spiller når 1 først.
2) Tillade brug af tre terninger til udregning af et resultat. I eksemplet fra før vil det betyde at 7 kan streges idet $3 - 2 + 6 = 7$. Herefter kan også 8 og 9 streges.

10'er Bank

Kortspil for 2 deltagere.

Materialer: Der skal bruges 4 sæt talkort fra 1 – 9.

Forberedelse: Spillerne kan lave deres egne kort ved at skrive tallene på karton skåret ud i visitkort størrelse. Man kan evt. købe visitkort til formålet. Alternativt kan man fjerne billedkortene fra et almindeligt sæt spillekort.

Regler: Kortene blandes og hver spiller starter med 4 kort. De resterende kort lægges på bordet i en bunke med bagsiden opad. På skift trækker spillerne et kort fra bunken. Hvis man ikke kan danne et par til 10 går turen over til modspilleren. Kan man lave et par fx 2 + 8 siger man "jeg putter 2 og 8 i banken." Stikket lægges på bordet og man må prøve igen indtil man ikke kan mere.

Når der ikke er flere kort i bunken – tæller man sine point med 10-tælleremsen.

Variation: De stik man har fået kan tælles på denne måde:

3 7 5 5 1 9 8 2
3 ... 10 ... 15 ... 20 ... 21 ... 30 ... 38 ... 40

De tre højeste

Terningspil for 2 – 3 deltagere.

Materialer: 3 terninger (6-sidet), A4-papir.

Forberedelse: Hver spiller skal have et papir til at holde regnskab med sine point.

Regler: Man skiftes til at slå på følgende måde. Efter første kast tages den terning der viser det højeste antal øjne til side. Derefter slås med de to tilbageblevne terninger. Igen fjernes den terning der er højest og der slås en sidste gang med den ene terning. Summen af de tre terninger findes og noteres på papiret. Når der er spillet 5 runder lægges alle pointene sammen. Spilleren med flest point har vundet.

Variation: Brug både almindelige terninger og terninger med tal på. Hvis man vil øve større tal kan en 10-sidet terning bruges. Lommeregner kan vælges til brug når slutresultatet skal regnes ud.

Kant-bingo

Vi afprøvede bingospillet i den første workshop.

Tanken er at sætte fokus på kantede figurer. Skelnen mellem disse. Børnene bliver ofte kun præsenteret for nogle få "pæne" udgaver af fx firkanten. Men der findes mange udgaver af en firkant. Fokus er altså her på antal kanter.

Læreren skal have lavet sig nogle talkort til opråb. 4 x 3-tal, 4 x 4-tal, 4 x 5-tal og 4 x 6-tal.

Når der er blevet råbt fx "5-kant", må man sætte en centicube på, én femkantet figur på sin spilleplade. Hvis man har flere 5-kanter på pladen, må man vente til der bliver råbt "5-kant" igen.

Jeg har lige fremstillet det, og har i sagens natur ikke nået at afprøve det på eleverne. Skulle I have mod på det, og gør jer nogle erfaringer i gerne vil dele med mig er I meget velkomne til at skive til mig på: birgitte.lindhardt@outlook.com

Tak for en hyggelig dag.

Birgitte