

MIT FØRSTE MØDE MED MATEMATIKKEN

MATEMATIK I FØRSKOLE OG SKOLESTART

Workshop 9

Sjov med tal

v. Connie Nielsen og Elisabeth Tang

Projektet

- Læsning og matematik på (2. og) 3. årgang
- Forskningsprojekt READ
 - Forældreinddragelse i børnenes læring i læsning og matematik
- Trygfondens børneforskningscenter ved Aarhus Universitet, VIA UC, B&U Aarhus Kommune, Danmarks Matematiklærerforening
- Børn og forældre får i fællesskab gode oplevelser med læring
- Afprøvet i Aarhus og Aabenraa

Forældre, hjemmearbejde, engagement

Hvorfor derhjemme?

Hvilken effekt har det?

Forældreopgaver

Aktiviteter i skolen

Forlaget matematik

- Pose
- Bog
- Instruktion

Nim

Talforståelse

Strategisk tænkning

Tankegangs- og
ressonementskompetence

Modelleringskompetence

Nim

Spil med tændstikker

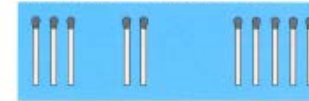
Spilleregler

Tre rækker tændstikker lægges efter hinanden.



I tager på skift 1, 2 eller 3 tændstikker fra en af rækkerne.

Her kan I se, hvordan et spil kan starte.



Den, der trækker den sidste tændstik, har vundet.

Navn	Sæt en streg ud for vinderen	Tæl sammen

Idé

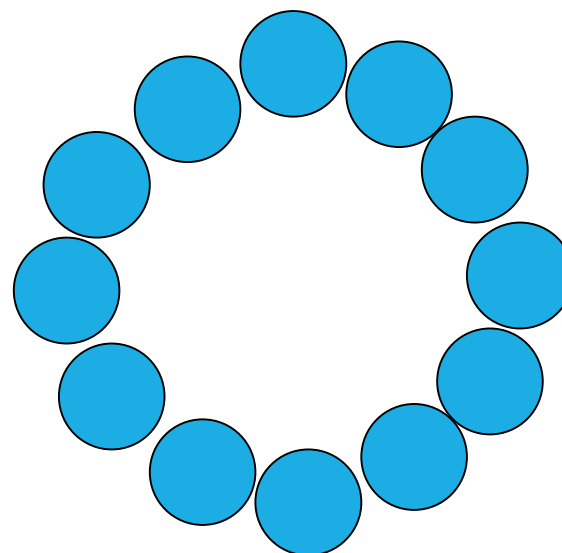
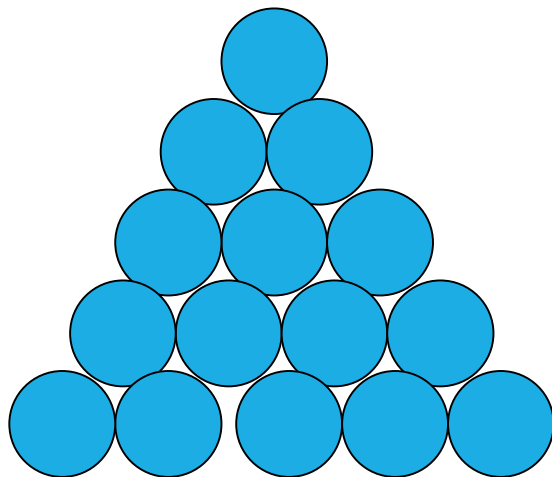
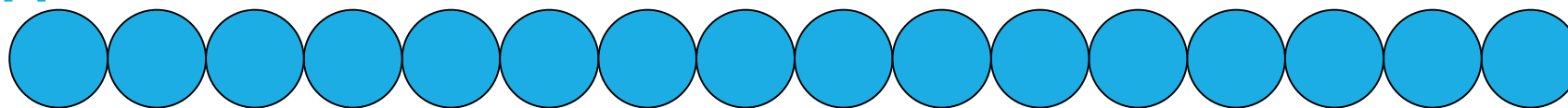
Prøv herefter med tre rækker efter hinanden med 2, 3 og 4 tændstikker eller 4, 5 og 6 tændstikker. Prøv også med flere rækker.

Information

Når børnene spiller forskellige spil, udvikler de grundlæggende forståelse for tal og deres samspil. Nogle spil giver også mulighed for at tænke strategisk for at vinde. Brug eventuelt tændstikker uden svovl, centicubes eller andet.



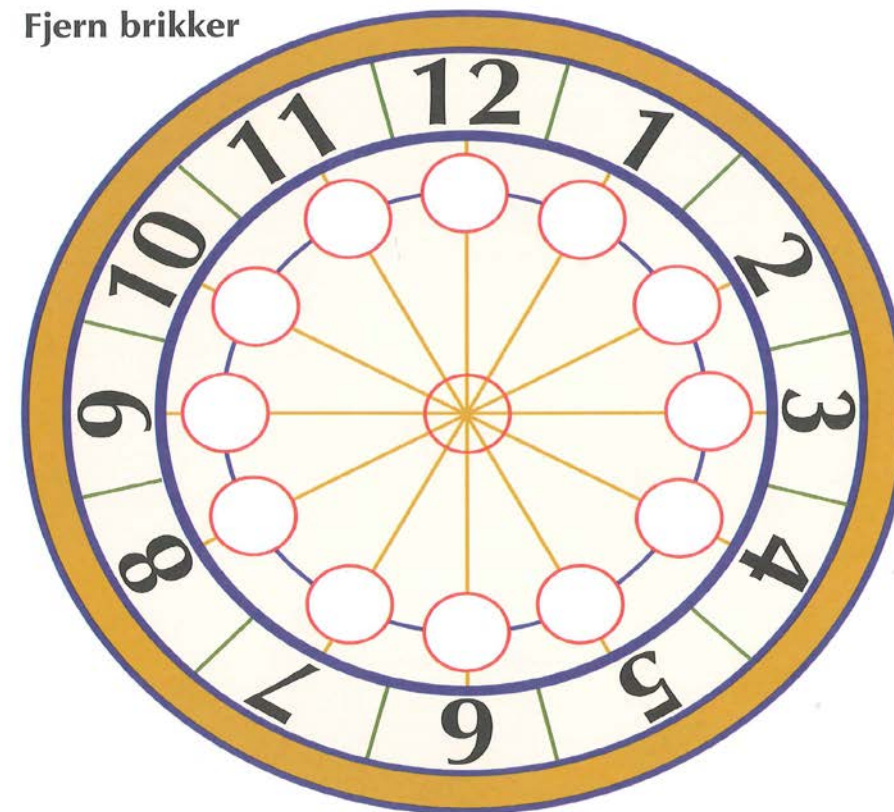
Nim



Desuden træning i klokken

Urspillet

Fjern brikker



Spilleregler

Læg 12 brikker på urskiven.
En brik kan fx være en terning
eller en centicube.

Spillet er for to personer. Fjern
efter tur 1, 2 eller 3 brikker.

Hvis man fjerner mere end en
brik, skal de være i rækkefølge.

Den spiller, der fjerner brikken
på 12 er taberen.

Trick

Prøv at finde en måde at spille
spillet på, så du vinder hver
gang.

Idé

Der findes mange gratis spil på
nettet. Prøv at søge efter
matematikspil.



Information

Når børnene spiller forskellige spil udvikler de grundlæggende forståelse for tal og deres samspil.

I dette spil er det muligt at tænke strategier for at vinde.

Spil 29

Es og billedkort har værdien 1

Andre kort har deres pålydende.

Alle kort deles ud.

Ved 3 deltagere tages en 10'er ud

Ved 5 deltagere tages en 10'er og en 9'er ud

Spil 31

Kortspil

Spilleregler

I skal bruge et almindeligt spil kort (52 kort).

I spillet gælder det om at samle flest point.

Spilleren, der har den største pointsum ved spillets afslutning, har vundet.

I skal hver have 3 kort.

I lægger resten af kortene på bordet i en bunke med billedsiden nedad. Det øverste kort vendes med billedsiden opad og lægges ved siden af kortbunken.



Spillets start

I skal vælge én, der starter. Den, der starter, må nu enten trække et kort fra bunken eller tage det vendte kort.

Efter at have trukket et kort placerer spilleren igen et af sine kort på den bunke, der vender billedsiden opad.

Man skal altid sidde med tre kort på hånden.

Turen fortsætter rundt med uret.



Bank i bordet og slut spillet

Når en spiller mener, at han har flest points, banker han i bordet.

Efter at der er banket, går turen videre bordet rundt, så alle spillere får mulighed for at trække og lægge ét kort.

Når turen kommer tilbage til spilleren, som har banket, lægger alle spillere deres kort på bordet.

Herefter tælles pointene for hver enkelt spiller.

Den, der har flest point, er vinder af spillet.

Point

Kun point i samme farve adderes.

Pointværdier

Es tæller 11 point
Billedkort tæller 10
Alle andre kort tæller deres værdi (en femmer tæller fx 5).

Derfor vil en spiller, som har kortene: Klør es, spar dame og klør 3 have 14 point.
11 for esset, 3 for 3'eren men ingenting for spar dame.

Det højeste pointtal, man kan opnå, er 31.

Eksempler på pointtallet 31

Spar es, spar konge, spar 10.

Ruder es, ruder konge, ruder knægt.

Klør es, klør dame, klør knægt.

Hjerter es, hjerter knægt, hjerter 10.



Information

Mange kortspil er baseret på matematiske regelsæt. Spillene kræver ofte, at man kan arbejde med tal på forskellige måder og udvikler blandt andet hovedregning. Kortspillet 31 er et godt begynder spil, hvor børnene lærer kortenes værdi og træner addition.

Gæt og mål

Hjælpemiddelkompetence

Modelleringskompetence

Tal forståelse

Enheder

Gæt og mål

Find ti ting

Gæt, hvor lang eller høj din ting er.

Mål derefter.

Find forskellen mellem dit gæt og dit mål.



Ting	Gæt	Mål	Forskel

Idé

Find nogle store ting, som du kan måle og finde omkredsen og arealet af. Måske kan du også finde nogle andre figurer, som du kan måle. Her kan du finde omkredsen. Arealet kan du måske gætte, eller du kan prøve at finde det så nøjagtigt som muligt.

Information

I denne aktivitet skal børnene arbejde med forskellige enheder for længde, meter (m), centimeter (cm) og millimeter (mm).

Børnene skal kende ordene længde, bredde, højde, diameter og omkreds. Desuden træner de i at vurdere en given længde.



Plakat Skolefest



