

Om Matteväskan

Grattis! Framför er har ni nu Matteväskan. En omtänksam person i er omgivning vill ge just er möjligheten att under lekfulla former utveckla era matematiska kunskaper. Matematik kommer vi alla i kontakt med dagligen. Därför är det viktigt att skapa ett positivt förhållningssätt till just matematiken.

I Matteväskan finns spel och aktiviteter som engagerar, stimulerar och skapar en lust att lära. Prova alla spelen eller välj ut de som verkar mest intressanta, hitta era egna favoriter. Engagera så många som möjligt i spelen. Klasskamrater, släkt och vänner. Det är en härlig gemenskap att samlas kring spelen och för föräldrar och vuxna är det samtidigt ett utmärkt sätt att umgås med sina barn och engagera sig i deras skolgång. Utöver all gemenskap och glädje som uppstår när man spelar finns det även stora matematiska vinster. Spelen är lärorika och skapar goda möjligheter att utveckla de fem centrala förmågorna som finns för skolämnet matematik i grundskolan. Längst ner på sidan ser ni en förenklad version av de fem förmågorna.

De flesta spelen fungerar även utmärkt att spela själv. Uppmuntra barnen att på egen hand befästa sina kunskaper med ren färdighetsträning.

Stort lycka till, både med spelandet och i lärandet!

Jimmy Säfström

Lust Att Lära - JS Läromedel

Att tänka på som vuxen:

- Var en förebild. Visa en positiv inställning till matematik.
- Samtala och diskutera mycket under spelens gång. Det ökar barnens förståelse för olika matematiska begrepp och samband.
- Stötta och beröm istället för att döma.
- Uppmuntra barnen att våga och att försöka. Att göra "fel" är ett steg närmre att göra rätt.
- Läs igenom beskrivningen på nästa sida för att få ut så mycket som möjligt av materialet.
- På sista sidan finns en samling handledande begrepp och förklaringar. Läs igenom dessa innan ni börjar spela.

De fem förmågorna:

- Formulera och lösa problem med hjälp av matematik.
- Använda matematiska begrepp.
- Föra och följa matematiska resonemang.
- Samtala om och redogöra för sina beräkningar och slutsatser.
- Välja och använda matematiska metoder för att göra beräkningar och lösa rutinuppgifter.

Beskrivning

Foto

Ett verkligt fotografi för att skapa en uppfattning om spelet.

Förberedelser

Visar vilka förberedelser som behöver göras innan ni kan spela.

Genomförande

Tydliga instruktioner som visar hur ni spelar.

Variation

Förslag på varianter för att skapa variation eller för att vidareutveckla spelet.

Många varianter är i sig ett helt nytt spel. Kombinera gärna olika varianter med varandra.

DU VÄLJER

ANTAL SPELARE	MOMENT	MATERIEL
2	ADDITION SUBTRAKTION TALONRÅDE 0-20	2 T10 5-5 MARKÖRER SPELPLAN 6,6

Förberedelser

- Ta fram det materiel ni behöver. Bland annat fem markörer i varje färg.
- Välj varsin färg på markörerna.
- Turas om att placera era markörer i startrutorna, rutorna med siffror. En markör i varje ruta.
- Kom överens om spelordningen.

Genomförande

- Spelet går ut på att flytta sina markörer från start till mål.
- Kasta båda tärningarna. Välj om du vill använda addition eller subtraktion, addera talen som tärningarna visar eller subtrahera det mindre talet från det större.
- Flytta upp din markör ett steg över den ruta som svaret visar.
- Bilden visar ett exempel. Spelarens som började valde subtraktion och har just flyttat en av sina markörer ett steg. $9 - 4 = 5$
- Därefter går turen över. Ni kastar tärningarna varannan gång.
- Om du inte lyckas flytta någon av dina markörer går turen över.
- Vinner gör den av er som först har alla sina fem markörer i mål.

Tips

- Gå igenom begreppen i pratbubblan innan ni börjar spela.
- Redogör för räkneoperationerna.
- Ställ frågor under spelets gång som:
"Hur många steg behöver du flytta alla dina markörer för att vinna?"
"Vem av oss tycker du leder?"
"Hur många fler eller färre steg har du flyttat än mig?"
"Varför förekommer vissa svar oftare än andra?"
- På sidan 20 finns begreppen för addition och subtraktion.

Variation

- Vilken skillnad - Använd endast subtraktion.
- Sänk svårighetsgraden. Använd två 16.
- För en kortare spelomgång, frys in i mål med en markör vinner.
- För mer taktiskt tänkande, du är tvingad att flytta en markör varje spelomgång även om det inte är din egen.

Pratbubbla

ADDITION
ADDERA
SUMMA
SUBTRAKTION
SUBTRAHERA
SKILLNAD
TERM
FLER ÄN
FÄRRE ÄN

Matteväskan - www.lustattlara.nu

Titel

Spelets namn.

Panel

Panelen ger en snabb överblick av spelet. Se hur många spelare som kan vara med, vilka moment som är aktuella samt vilket materiel som behövs.

Panelen visar spelet i grundutförande, utan eventuella tips och varianter.

Tips

Tänkvärda tips som kan underlätta och utveckla spelet.

Pratbubbla

I pratbubblan finns förslag på ord och begrepp som med fördel kan användas och förstärkas under spelets gång.



Sexsidig tärning
T6



Tiosidig tärning
T10



Tjugosidig tärning
T20