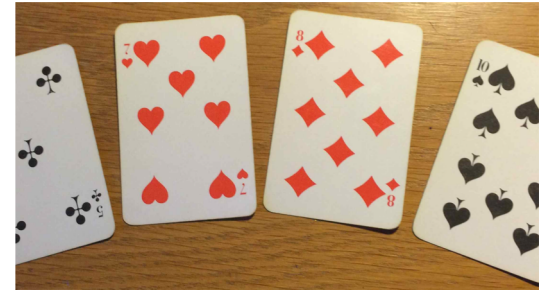




Mullsjö 19 juni 2019



Räkna med spel i matte!

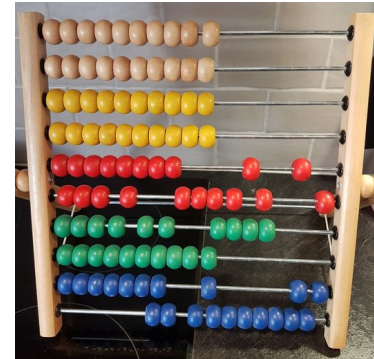
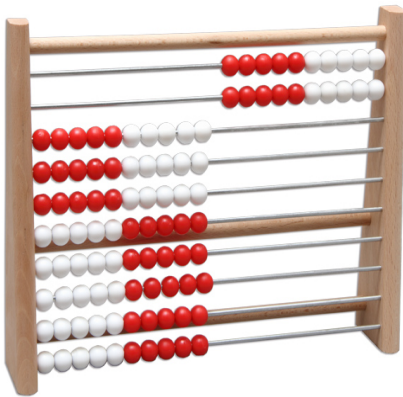
Eva-Stina Källgården

eva-stina@eskallgarden.se

073 985 5119

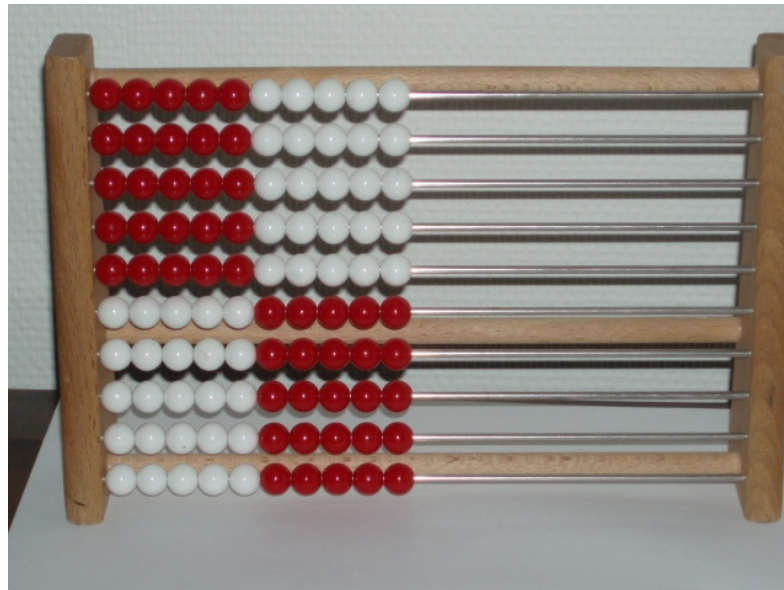
Se och räkna med spelkort!

Att Se ANTALET kulor
och
Att RÄKNA hur många det är



Vilken kulram är bäst?
Att se, uppleva, tänka och
inse strukturen?

Decimala systemet
Positionssystem med basen 10.
10 siffror: 0, 1, ..., 9



Testa Räknekoden!



Syfte: Eleverna utvecklar intresse för matematik och en tilltro till sin egen förmåga att använda matematik

Centralt innehåll: Naturliga tal i användning

Observation: Att kasta en tärning och flytta pjäsen lika många steg som tärningen visar, är ett tecken på att eleven förstår och kan använda begreppet antal. Detta innebär att symbolen uppfattas på tärningen och översätts till rätt antal steg vid förflyttningen av pjäsen.

Förmågor:

B	PL	P	R	K
X		X		X

”Räknekoden”

1. Ramsan
2. Ett-till-Ett
3. Godtycklig ordning
4. Abstraktionsprincipen
5. Antalsprincipen

Blink



Antal Färg och Form

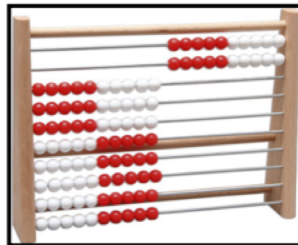
3 Ett spel med ärtor och bönor

Koppling till läroplanens mål

Utvecklar sin motorik och koordinationsförmåga samt sin förståelse för grundläggande talbegrepp.

1 böna = 10 poäng

1 ärtor = 1 poäng



Hur många poäng fick jag?
Att se och räkna på kulramen.

Förberedelse - Tiotal och Ental

Att kunna förstå att en böna är värd tio poäng medan en ärtor bara är värd en poäng i spelet är den första svårigheten. Träna därför detta innan spelet börjar. Tio ärtor är lika mycket som en böna, och elva ärtor får bytas ut mot en böna och en ärtor. Låt barnen rita detta själva. Här behövs varken siffror eller likhetstecken.

Så här går det till

Material: Tio bönor, tjugo ärtor och en tärning.

Barnen spelar två och två. Var och en får tio ärtor och lägger dem framför sig på bordet. I potten mitt på bordet läggs de tio bönorna i en ask.

Den som börjar slår med tärningen. Tärningskastet visar sedan hur många poäng spelaren ska ta från potten. Slår du t.ex. en sexa får du ta sex poäng ur potten.

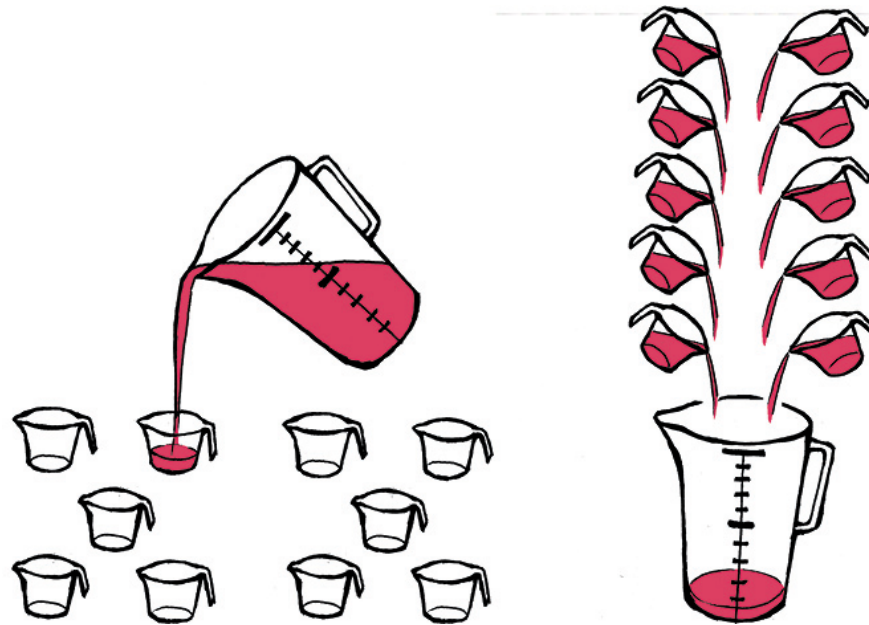
Detta görs med hjälp av växling från sin kassa. Tar du en böna värd tio får du lämna ifrån dig fyra ärtor för att ha fått sex poäng innan turen går vidare till nästa spelare. (Här, med växlingen, behövs kanske lite hjälp?)

Det är inte tillåtet att samla på ärtor så att medspelaren inte kan växla. Tio ärtor måste bytas ut mot en böna!

När alla hundra poängen i asken är fördelade summeras poängen för var och en på kulramen. Flest poäng vinner!

Att förstå Tal, Språk och Text i matematik?

$$1l = 10dl$$

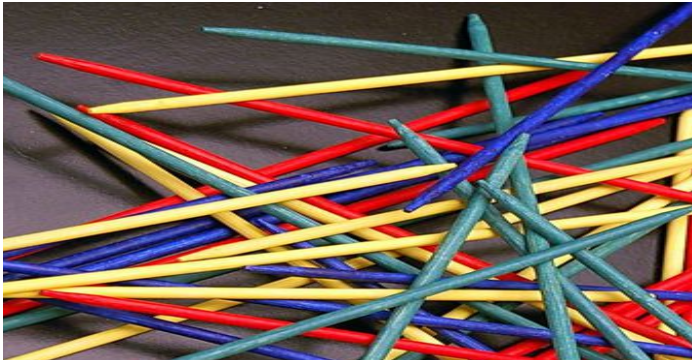


1 ml och 1cl
Hur mycket är det?



Elev i åttan, som funderar och
försöker reda ut detta

Välj det plockepinn
som passar är bäst?





Räkna med många roliga spel i sommar



Lycka till



Eva-Stina Källgården
eva-stina@eskallgarden.se
073 985 5119