

Karlavagnen

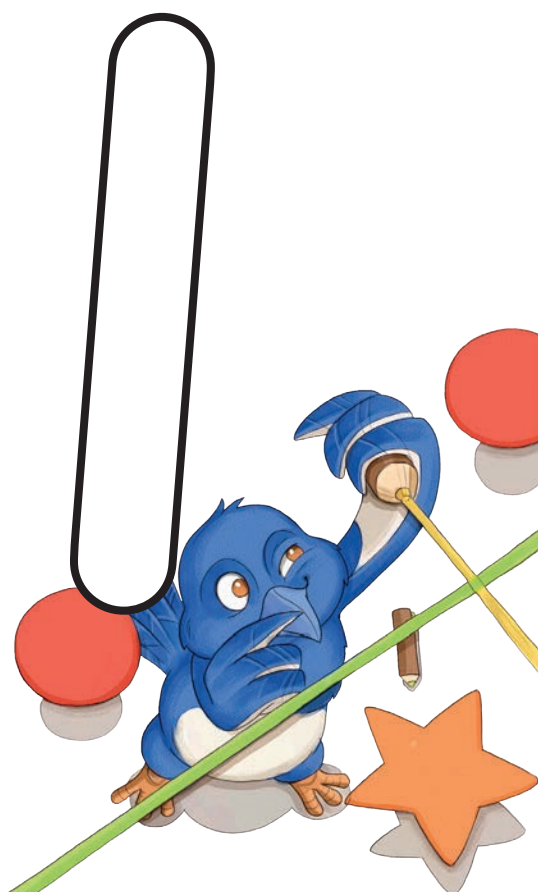
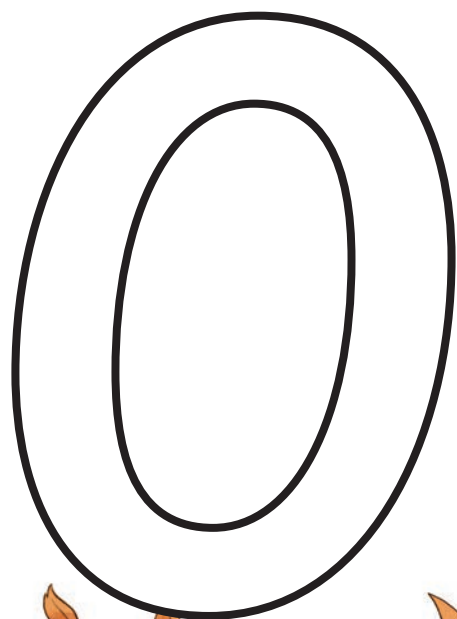
Tips på lekar, matematik



Till alla lekar behövs Karlavagnens talkort i storlek A5

Ni kan leka alla lekar i ordning eller så kan du planera en matematikstund utifrån tipsen. Lekarna stöder elevens engagemang och intresse för matematiken samtidigt som de främjar en positiv självbild och ett gott självförtroende. Lekarna hjälper dig att bedöma hur väl eleverna behärskar talbegreppet, hur de fungerar i grupp och hur väl de följer instruktioner.

SKRIV UT TALKORTEN HÄR





6



7



8



9



Karlavagnen

Tips på lekar, matematik

LEK 1

Identifiera tal med Kasse och Kurre

Håll talkorten 0–9 som en solfjäder. Be en elev dra ett kort och visa det för de andra. Klappa antalet tillsammans. Fäst talkortet på tavlan eller lägg det på golvet med bildsidan uppåt inför följande lek.

Övningen utvecklar elevens förståelse för sambandet mellan siffra och antal.

LEK 2

Observera siffror med Kasse och Kurre

Be eleverna ställa sig i en ring. Talkorten ligger på golvet inuti ringen. Eleverna förvandlas till sten och sätter sig på huk med händerna framför ögonen, ansiktet vänt mot golvet. Du tar bort ett av korten och säger "Nu!". Då ska eleverna fort ställa sig upp och ropa ut vilket kort som saknas. Klappa det antal som saknas tillsammans. Ni kan också hänga upp korten på väggen inför leken.

Övningen utvecklar observationsförmågan och förståelsen av sambandet mellan siffra och antal.

LEK 3

GODISSIFFRA

En elev går ut ur klassrummet. De övriga väljer en godissiffra bland talkorten som fästs på tavlan. Eleven kommer tillbaka in i rummet och börjar räkna upp tal från tavlan samtidigt som hen nuddar vid dem. När eleven nuddar vid det utvalda godiskortet ska hela klassen ropa "GODIS!".

Övningen utvecklar sambandet mellan tal och siffra.

LEK 4

Sök och finn

Tillbehör: A5-talkort 0–9, som klippts i två delar.

Dela ut ett halvt talkort till varje elev (eller låt eleverna dra talkortshalvor ur en mysteriepåse). Be eleverna smyga runt i klassrummet. Varje gång de möter en annan elev ska de visa sina kort för varandra. Om korthalvorna bildar en siffra ställer sig eleverna i en parkö. Till sist håller elevparen upp sina talkort och ställer sig i storleksordning 0–9.

Övningen utvecklar elevens färdigheter att använda talraden och jämföra tal.

LEK 5

Robot och programmerare

Ni kan leka den här leken efter föregående lek eller skilt för sig. Om ni fortsätter efter föregående lek ska kommandot utföras av elevparet med det aktuella talkortet.

Du är programmerare och eleverna robotar som agerar enligt programmerarens kommandon.

Till exempel:

"Hoppa jämfota 3 gånger."

"Klappa 6 gånger."

"Knäpp fingrarna 2 gånger".

Övningen utvecklar förståelsen av sambandet mellan siffra, tal och antal och tränar eleverna i att följa instruktioner.

LEK 6

Hitta talkortet

Be tio elever ställa sig på rad framför klassen. Eleverna blundar medan du gömmer talkorten 0–9 i klassrummet. Elevernas uppgift är att hitta talkorten och ställa sig i storleksordning 0–9 medan de visar upp korten. Fortsätt tills alla som vill har fått leta efter talkorten.

Övningen utvecklar elevens färdigheter att använda talraden och jämföra tal.

LEK 7

Kasses och Kures siffersprång

Tillbehör: Ett talkort färre än det finns deltagare i leken

Eleverna sitter i en ring på stolar eller kuddar. Var och en har ett talkort i handen. Flera elever har samma siffra, så att de kan byta plats med varandra. En elev står i mitten och säger en siffra, varpå de elever som har siffran ska byta plats med varandra. Eleven i mitten försöker ta en av de lediga platserna. Eleven som blir utan plats står kvar i mitten och säger en siffra. När eleven i mitten säger "siffersprång" ska alla elever byta plats.

Övningen utvecklar förståelsen av sambandet mellan siffra och tal.

Efter lekarna kan ni göra Karlavagnens stencil för blivande ettor.