

Titel: Polkaprikker



Tema: Forståelse af antal og tal

Fag: Matematik, DSA

Målgruppe: 0.-3.kl., Specialtilbud

Materialesættet indeholder:

- 8 kort med 2 spillevejledninger på hvert kort.
- 66 kort der i 6 grupper repræsenterer antal og tal, fra 0-10, på forskellige måder.

Faglig relevans/kompetenceområder

Spillet taler direkte ind i arbejdet med elevers forståelse af antal og tal. Dyb forståelse af antal og tal fremmer fleksibel tænkning. Netop elevernes evne til at benytte sig af en fleksibel tankegang er afgørende, når det gælder brugen af regnestrategier.

Matematiske kompetencer: Ræsonnement, tankegang, repræsentation, symbolbehandling, kommunikation

Tal og algebra: Tal, regnestrategier, algebra

Statistik og sandsynlighed: Sandsynlighed

Ideer til undervisningen

Aktiviteter eleverne kender i forvejen

Iscenesatte aktiviteter, f.eks. CL-strukturer som quiz og byt eller mix og match. Legende aktiviteter som huskespil, krig, 'gæt mit tal' eller andre aktiviteter med antal og tal som eleverne kender.

Aktiviteter eleverne selv finder på

Eleverne kan få til opgave at finde på, hvad kortene kan bruges til.
Feks. som et værksted.

Forslag til spil

Med Polkaprikker følger forslag til 16 spil. Hvert spil er kort beskrevet på engelsk.
På de næste sider finder du en oversættelse af 6 udvalgte spil.

Op til 15

1-5 spillere - Lilla kort 0-10 og røde kort 0-10 - Alder 7+

Begynd med at lægge alle kort tilfældigt med forsiden nedad.

Første spiller løfter nu et kort ad gangen og lægger efterhånden værdierne sammen.

Hvis spilleren når netop 15, må spilleren tage kortene. Men hvis spilleren får mere end 15, skal kortene lægges tilbage igen. Derefter må næste spiller trække kort, efter samme regler.

Den spiller der til slut har flest kort, vinder. Spillet er slut, når de sidste kort tilsammen giver mindre end 15.

Op til 15 kan gøres lettere, feks. ved at spille "op til 10" og tage kort 8, 9 og 10 ud af spillet.

Op til 15 kan udvides, ved at tage flere kortgrupper med, blå eller orange gruppe.

Husk 5 prikker

1-6 spillere - Grønne kort 0-5 og blå kort 0-5 - Alder 5+

Begynd med at lægge alle kort med bagsiden op.

Nu skiftes spillerne til at vende 2 kort. Hvis de 2 kort har summen 5, må spilleren tage kortene og vælge 2 nye kort. Hvis summen af de 2 kort ikke er 5, skal kortene vendes igen, og næste spiller må nu trække kort.

Spillet er slut, når alle kort er valgt.

Husk 5 prikker kan gøres lettere, feks. ved at vælge kort fra 0-4, og spille 'Husk 4 prikker'.

Husk 5 prikker kan udvides, ved at bruge flere kortgrupper, eller ved at tage flere kort med, feks. 0-8, og da spille 'Husk 8 prikker'.

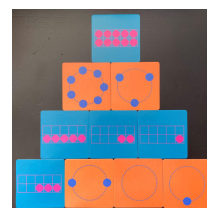
Pyramide puslespil

1 spiller - Orange kort 0-10 og blå kort 0-10 - Alder 7+

Brug ti kort til at bygge en pyramide.

Hvert kort i pyramiden skal have to kort under sig.
Summen af de to kort skal være antallet på kortet over dem.

Prøv at lægge forskellige pyramide puslespil.



Pyramide puslespil med tal

1 spiller - Lilla kort fra 1-10 - Alder 7+

Puslespillet går ud på at arrangere de ti kort som en pyramide, hvor hvert tal er differencen af de to tal under tallet.



Polka loop puslespil

1 spiller - Lilla kort fra 1-5 - Alder 6+

Spillet gælder om at kunne lægge kortene i rækkefølgen 1-2-3-4-5.

Kortene skal skal arrangeres i en bunke med forsiden nedad, efter følgende regler:

- Vend det øverste kort med forsiden op og læg det på bordet, det er første kort
- Flyt det næste kort, med forsiden ned, til bunden af bunken
- Vend det kort der nu er øverst, og læg det på bordet, som det andet kort
- Flyt det kort der nu er øverst, med forsiden ned, til bunden af bunken
- Vend det næste kort og læg det på bordet, som det tredje kort
- Flyt næste kort nederst i bunken

Skift mellem at lægge et kort på bordet, og lægge et kort nederst i bunken. Tag hver gang det kort, der nu er øverst i bunken.

Polka loop - bliver måske lettere, ved at begynde med 3 eller 4 kort.

Polka loop - kan gøres sværere, ved at bruge flere kort. Er det muligt at finde et system?

Enogtredive med Polkakort

2-4 spillere - Lilla, røde, blå, grønne og orange kort fra 1-5 - Alder 7+

Som det første lægges de 25 kort med forsiden op (synligt antal), i fem rækker med fem i hver.

Spillerne skiftes til at vende kort og tælle op efterhånden. Feks.:

1. Spiller A vender et 5-kort og siger "5"
2. Spiller B vender et 3-kort og siger "8"

Spillerne må kun vende kort med forsiden op.
Når et kort er vendt, må det ikke vendes om igen.

Spillerne fortsætter med at vende kort, indtil en spiller siger "31".
Spilleren der siger "31", har vundet.