

Spillebog til indskolingen på Spjald Skole



Tilhører _____

Spil er sjov.... Og er god træning



Børn udfordres af leg med ord og vendinger. Ved at spille spil kan man øve sig i at tage beslutninger og lægge strategier. Når børn spiller, bliver der tit diskuteret og tænkt, og i mødet med andre børn og voksne inspireres de til at fortsætte tænkningen og drage nye konklusioner.

Støttes barnet i disse konklusioner, kan det hjælpes, så det, der udføres i en samarbejds-situation i dag, kan udføres selvstændigt i morgen.

Som forældre er I en stor ressource, der blandt andet gennem denne spillebog kan være med til at støtte jeres barns læring i matematik. Mange undersøgelser dokumenterer, at I forældre har større indflydelse på, hvad jeres børn lærer, end skolen har, indtil barnet bliver 12-14 år¹. Derudover viser flere studier, at forældrenes indflydelse ikke handler om at læse lektier, men om den dialog, forældrene har med deres børn.

Derfor har vi udviklet denne spillebog, som indeholder spil, der træner de fire regningsarter (+ addition, - subtraktion, · multiplikation, : division), hukommelsen og er med til at give gode strategier. Derudover er der forslag til kort- og terningspil, spørg gerne efter reglerne hos jeres lærer, hvis I er i tvivl.

Alle spil er egnede til videreudvikling. Så de spil, der spilles på en måde i dag, kan spilles på en anden i morgen.

Vi modtager gerne gode ideer til vores spille-idebank.



Rigtig god spillelyst.

1 Forældredialog i skolen - en artikelsamling om det gode skole-hjem-samarbejde, for-di-projektet, forældredialog i skolen

Uddrag af ideer fra forældrefolderen til matematiksnak derhjemme

I den daglige rutine

Lad barnet tælle. Så ofte og så meget som muligt. På indkøbsturen, når der laves mad, når der dækkes bord, når I kigger reklamer mm. Snak om mængder, hvor er der flest, hvor mange er der osv.

Det styrker de medfødte regnekompetencer, og øger dermed talforståelsen og talbehandlingen hos barnet.

Ved leg med sproget

Det er en hjælp at bruge mange beskrivende ord. Fx bananen ved siden af æblet, stolen foran bordet, den krumme agurk, den lille tallerken, sidde overfor hinanden, snakke om placering eller lege gættelege på myldre billeder, som der er et eksempel på i denne spillebog osv.

Ved også at spørge ind til begreberne får I barnet til selv at sprogliggøre begrebet og øger derved forståelsen. Små børn er ikke bange for selv at tænke og sprogliggøre deres tanker - det skal vi have med ind i matematikken.

Gennem spil og computerspil

Da børn er meget lystbetonede, er det oplagt at spille spil. Det er en form for leg for barnet. Spil hvor enten kort eller terninger anvendes er gode. I disse spil bruges ofte tal og/eller symboler. Lad barnet tælle både på spillepladen og øjne på terningen. Derved øves talrækken og talforståelsen. Desuden sprogliggøres meget matematik gennem disse spil, især hvis I spørger ind til, hvordan og hvorfor børnene foretager de valg, de gør i spillet. Spjald Skole har hertil udviklet denne spillebog med matematikspil, som alle elever får udleveret, når de starter i skolen.

Desuden findes der mange gode matematikspil og træningssider på internettet. Færdighedstræning med it er populært, børnene motiveres af den umiddelbare hurtige respons og synes træningen er mere spændende, når det er understøttet af it. På Spjald Skoles hjemmeside kan I se link til alle disse sider, og hvad der trænes på de forskellige links.

Gennem hukommelsestræning

Nyere undersøgelser viser, at hukommelsen har en stor betydning for læring. Man kan sige, at hukommelsen er det mentale skrivebord, man bruger dagen lang. Jo mere man har automatiseret (fx 10'ere venner), jo mere plads er der på skrivebordet. Man kan træne hukommelsen, derved bliver det mentale skrivebord større og kan rumme mere. Det er også en hjælp i læringsituationen. Der er eksempler på spil og lege, der træner hukommelsen i spillebogen her.

Jackpot

Antal deltagere: 2

Der skal bruges to almindelige terninger og lige mange tændstikker til hver deltager, mindst 10 pr. deltager.

Man slår et slag med begge terninger og lægger en tændstik på det felt, der har samme tal som summen af de to terninger.

1 1 Slår man to enere som er lig med 2, skal man lægge en pind i alle ni felter.

6 6 Slår man to seks'ere som er lig med 12, får man Jackpot, og man får alle pindene på pladen.

Når et felt indeholder tre pinde, og en spiller slår slaget, der svarer til feltets nummer, får han alle tre pinde.

Vinderen er den spiller, der har flest tændstikker, når spillet slutter.

3	4	5
6	7	8
9	10	11

Mini yatzy

Antal deltagere: 2 eller flere

Der skal bruges 6 terninger.

Det gælder om at få 6 ens eller Kameron (én af hver)

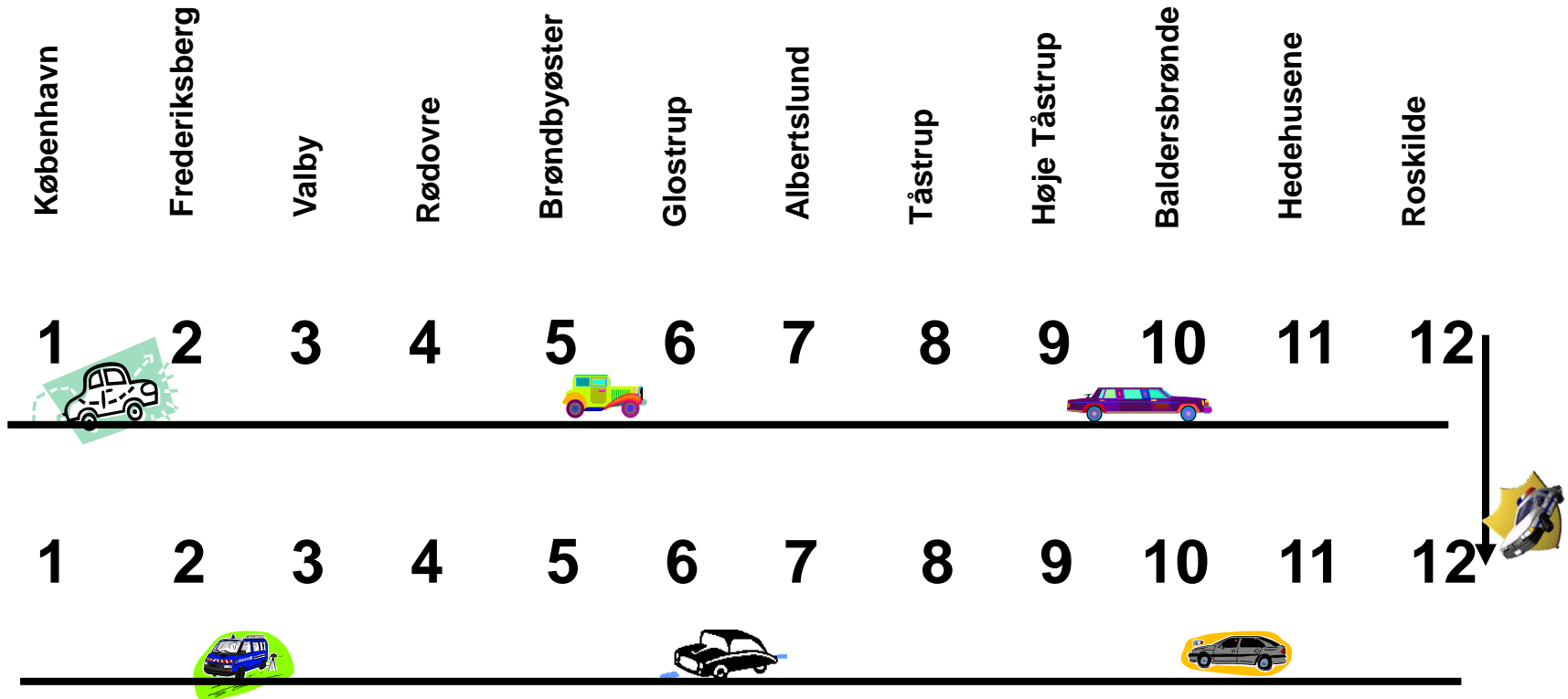
Hver spiller får 3 slag per runde med en eller flere terninger. Spilleren bestemmer selv, hvor mange terninger, der tages fra efter hvert kast.

Efter hver runde bestemmer spilleren selv, hvor resultatet placeres. Man kan kun skrive en gang ud for hver rubrik, og alle rubrikker skal være udfyldt, inden spillet kan slutte.

Vinderen er den, der har flest point i alt.

	Max point	Spiller A	Spiller B	Spiller C
1	6			
2	12			
3	18			
4	24			
5	30			
6	36			
1-2-3-4-5-6	21			
I alt	147			

Roskilde Landevej – 3 terninger



Antal deltagere: 2 – 3. Hver deltager har 1 spillebrik f.eks. 1 centicube.

Der kastes med 3 almindelige terninger. Slaget afgør, hvor langt man må flytte. Man har lov til at lægge sammen. Hvis man starter med at slå 1, 2 og 4, er man heldig, for så kan man flytte til 1 videre til 2, videre til 3 (fordi $1 + 2 = 3$), videre til 4, videre til 5 (fordi $1 + 4 = 5$), videre til 6 (fordi $2 + 4 = 6$), videre til 7 (fordi $1 + 2 + 4 = 7$).

Tallene skal passeres i rækkefølge, så man kan ikke komme fra start, før man har slået en ener. Når man når Roskilde, skal man hjem igen. Det betyder, at man skal slå et slag, der giver mulighed for summen 12 to gange i træk.

Vinder er den, der først kommer hjem.

I må gerne selv finde på nye regler – reglerne aftales før start!

4 (eller 5) på stribe med multiplikation (gange)



Antal deltager: 2

Hver spiller har så mange ensfarvede brikker som muligt (centicubes, små papirstykker eller lign.)

Der kastes med 2 terninger (10-sidede). Man kaster terningerne på skift. Øjnene på de to terninger ganges sammen, og spillerne placerer en spillebrik i facit. Hvis facit ikke er ledig kastes et nyt slag.

Den spiller, der først får 4 (eller 5) på stribe, har vundet. Flere eller andre spilleregler aftales før start.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	25
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81

Fire på række

7	2	28	4	16	6	38
34	20	42	11	33	13	23
40	31	17	5	19	30	21
22	14	24	36	8	27	1
29	39	15	32	12	26	35
25	37	18	3	9	41	10

Antal deltager: 2 eller 2 hold

Målet med dette spil er at få fire på striben lodret, vandret eller diagonalt. Hver spiller skal prøve at få et tal i tavlen ved at benytte 1, 2, 3 og 4 (hvert tal må kun benyttes en gang pr. tur) og de fire regningsarter: plus (addition), minus (subtraktion), gange (multiplikation) og division. (Fx: $45 = 43 + 2 * 1$). Spillerne skiftes til at have tur.

Vinder er den spiller, der først får fire tal på striben

Fingrene væk fra den sidste



Antal deltager: 2

Læg 20 brikker (centicubes, klodser, pebernødder eller lignende) mellem jer. I skiftes til at tage 1, 2 eller 3 brikker. Den spiller, der tager den sidste, har tabt.

Kan i finde en god taktik til at vinde spillet?

Kan I udvikle et nyt spil med en anden vinder strategi, for eksempel hvor der er flere brikker, eller hvor I må fjerne flere ting ad gangen?

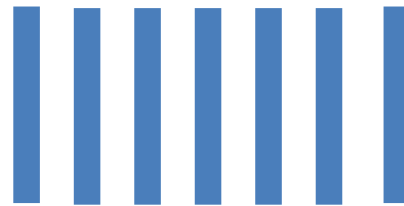
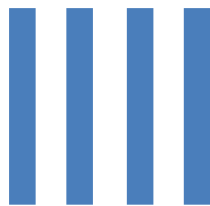
3

4

7

Tre - fire - syv

- Der spilles to mod hinanden, hvor 14 tændstikker ligges i tre grupper, som vist herunder. Hver spiller må fjerne alle de tændstikker, de vil i hver gruppe, men kun fra en gruppe ad gangen.
- Den, der tager den sidste tændstik, har tabt.



Geometrispil

Antal deltager: 3-5 spiller

Der skal bruges en almindelig terning.

Man rykker det antal felter, som øjnene på terningen viser.

Klarer spilleren opgaven, bliver man på feltet, ellers rykkes 3 felter tilbage, og turen går videre. Vinderen er første spiller på 100. Man har kun 1 minut til hver opgave.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

LIGE TAL:

Hop et kvadrat

ULIGE TAL:

Vis en cirkel med din krop

LIGE TAL:

Hent en trekantet genstand

ULIGE TAL:

Sig 10-tabellen, mens du laver sprællemandshop

LIGE TAL:

Hop på et ben, mens du siger 2-tabellen til minimum 20

ULIGE TAL:

Tæl baglæns fra 10, mens du har hovedet ned af.

LIGE TAL:

Form dine modspillere som et rektangel.

ULIGE TAL:

Lav en femkant af fx blyanter

LIGE TAL:

Tegn en sekskant
Og skriv tallene fra 1 til 10

ULIGE TAL:

Skriv tallene fra 1 til 5 så de står på hovedet på papiret

Myldrebillede

Brug mange begreber. Snak om placering, leg gætte lege (Hvem tænker jeg på, når...)





Kortspil



- **Lav 10'er stik** – hver spiller har fire kort på hånden. På bordet lægges fire kort ved siden af bunken. Første spiller skal nu lave så mange tier stik som muligt. Billedkortene kan tælle for 10 eller 11, 12 og 13, hvor man så kan trække fra for at få ti. Flest stik vinder.
- **Vendespil både parvis og fire ens.**
- **500 eller rommy.**
- **Gris.**
- **Fisk.**
- **31.**
- **Hjerterfri.**
- **Agurk eller 21.**
- **Kasino.**
- **Alle former for kabaler.**



Terningespil



- **Store og små** – start med at slå seks terninger, for hver gang man slår skal der tages mindst en terning fra. Bliv ved indtil der ikke er flere terninger og læg alle øjnene sammen.
- **Lige og ulige** – samme regler som ”Store og små”, men her må man kun tage de lige eller ulige tal fra og lægge sammen til sidst.
- **Bar røv** – start med at slå seks terninger, herefter pilles alle toere og femmere fra (disse tæller ikke). Turen slutter ved det første slag, der ikke er nogen to’ere eller femmere i. To’erene tælles sammen og tallet skrives ned. Den første, der når 100, har vundet.
- **Søren** – hver spiller slår tre slag, og ved hvert slag pilles den højeste fra. De to højeste lægges sammen og ganges med den tredje. Der spilles til en spiller når 300.
- **Fra 1 til 100** – det gælder om først at nå 100. Man må slå lige så mange gange, man vil med en terning. For hvert slag lægger man sammen, og man må stoppe og få noteret sin score, når man vil. Slår man en ener, annulleres hele runden.

Vendespil

Alle typer vendespil træner hukommelsen. Man kan lave egne vendespil, der træner tallenes navne og de tilhørende symboler. Da laver man kortene, så der er et kort med talnavn og et med talsymbol, der hører sammen – se forslag herunder.

Til et par 1. Navn: _____ Klasse: _____

Placér de forskellige farvede tal og læs dem højt og lav kort til dem. Gør det samme med de forskellige farvede tal og læs dem højt og lav kort til dem. Gør det samme med de forskellige farvede tal og læs dem højt og lav kort til dem.

1	2	3
4	5	6
En	To	Tre
Fire	Fem	Seks







Opstartsspil 1. Navn: _____ Klasse: _____

Hvis du har et kort med et tal og et kort med et talnavn, så kan du sætte dem sammen. Hvis du har et kort med et tal og et kort med et talnavn, så kan du sætte dem sammen. Hvis du har et kort med et tal og et kort med et talnavn, så kan du sætte dem sammen.

$5+1$	$7+4$	$6+2$
$4+3$	$5+5$	$5+4$
6	11	8
7	10	9

Opstartsspil 2. Navn: _____ Klasse: _____

Udvis de forskellige farvede tal og læs dem højt og lav kort til dem. Gør det samme med de forskellige farvede tal og læs dem højt og lav kort til dem. Gør det samme med de forskellige farvede tal og læs dem højt og lav kort til dem.

		
		
$\frac{2}{5}$	$\frac{4}{6}$	$\frac{1}{4}$
$\frac{2}{7}$	$\frac{2}{2}$	$\frac{1}{3}$

Klunse

Antal deltagere: 3 eller flere

Der skal bruges 3 tændstikker pr. spiller.

Hver spiller gemmer hænderne under bordet, og putter 0, 1, 2, eller 3 tændstikker i den ene hånd. Hånden med tændstikkerne tages nu op på bordet, og hver spiller skal nu gætte på, hvor mange tændstikker der er i alt i hænderne. Man må ikke gætte på et tal, der er gættet på. Den, der gætter rigtigt, må lægge en tændstik fra. Vinderen er den, der først kommer af med alle tændstikkerne.



Nummerplade-sjov

Når i kører tur, så er der et par sjove lege med nummerplader:

Sig navnet

Her gælder det om at sige navnet på den nummerplade, der kører foran, eller endnu sværere modkørende bilers numre.

Pladen fuld

Her skal man lægge de fem cifre fra nummerpladen sammen. Hvem er hurtigst? Eller hvem får flest forskellige tal undervejs på køreturen?

