

Spillebog



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 forældre har stor indflydelse på, hvad jeres børn lærer. Derudover viser flere studier, at forældrenes indflydelse handler om den dialog, som de har med deres børn.

Derfor har vi udviklet denne spillebog, som indeholder spil, der træner hukommelsen, tallene og begyndende addition (plus) og subtraktion (minus) og er med til at give gode strategier. Derudover er der forslag til kort- og terningspil, spørg gerne efter reglerne hos jeres pædagogiske personale, 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-idébank.

Rigtig god spillelyst.



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, 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.

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 "Den digitale platform for sprog, læsning og matematik" 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 læringssituationen. Der er eksempler på spil og lege, der træner hukommelsen i spillebogen her.

Talbanko

Materialer: Nedenstående spilleplader, seks brikker samt en terning.

Spilleregler: Man er sammen 2 og 2 og skiftes til at slå med terningen. Det tal som terningen viser, skal man dække til med en brik. Er der allerede en brik på tallet, går turen videre til den anden spiller. Vinderen er den, som først får dækket alle sine tal.

Spiller 1

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Spiller 2

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Bordtennis

Antal spillere: 2 - **Materialer:** 2 terninger, 1 spilleplade (se nederst) og en "bold"

Spilleregler: Bolden skal over på modstanderens side uden at ramme nettet. Man taber når:

- Bolden slår i nettet
- Bolden rammer ud over bordet
- Bolden rammer egen banehalvdel først (gælder også når man server)

Man skiftes til at serve 2 gange, og spiller set a 11 point.

Eksempel

Spiller A server ved at slå 8. Bolden hopper derfor over på den modsatte sides 6'er-felt.

1 2 3 4 5 6 N 6 5 4 3 2 1

Spiller B returnerer bolden ved at slå 7. Herefter slår spiller A 3, og slår derved bolden på egen halvdel. Han taber bolden.

1 2 3 4 5 6 N 6 5 4 3 2 1



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			

Jackpot

Antal deltagere: 2

Der skal bruges 2 almindelige terninger og lige mange tændstikker til hver deltager, mindst 10 pr. deltager.

Man slår et slag med begge terninger og lægger 1 tændstik på det felt, der har samme tal som summen af de 2 terninger.

1 1 Slår man 2 enere som er lig med 2, skal man lægge 1 pind i alle 9 felter.

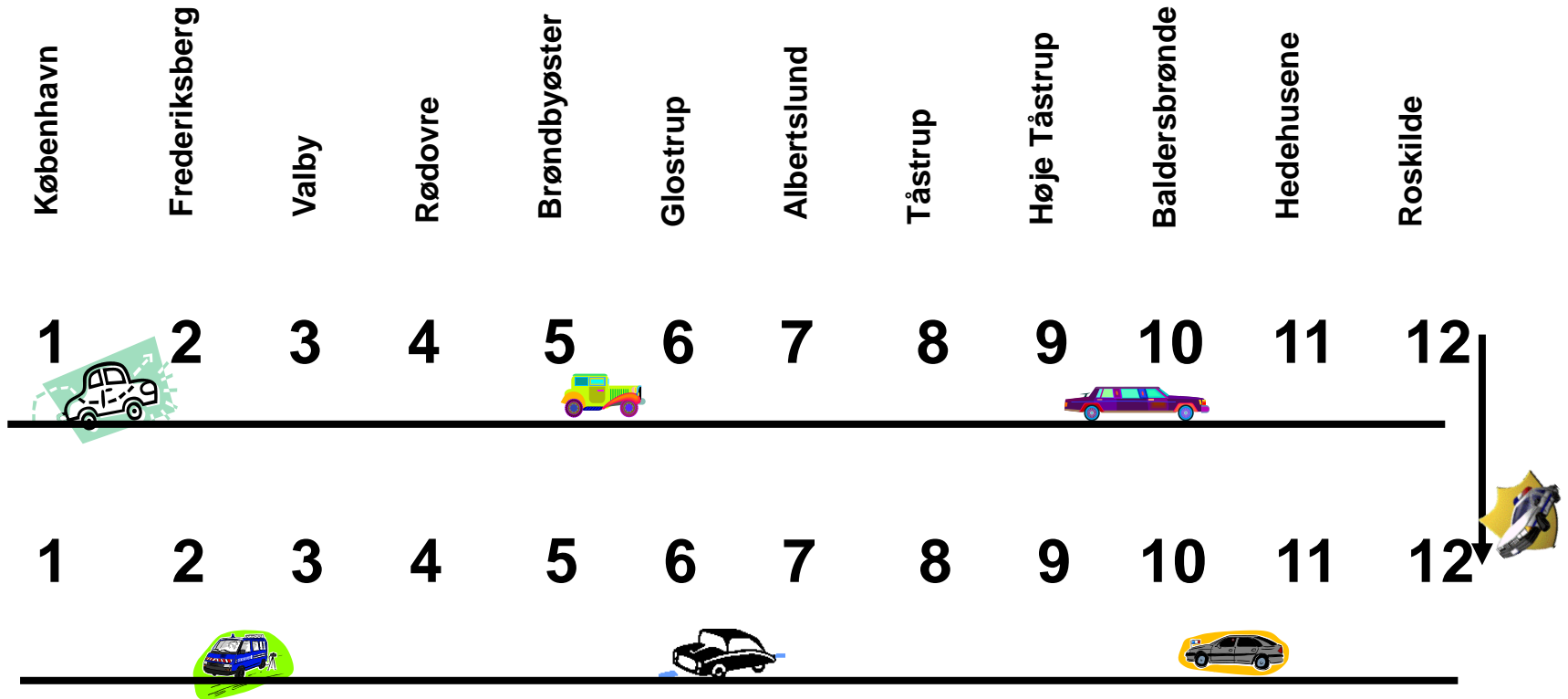
6 6 Slår man 2 seks'ere som er lig med 12, får man Jackpot, og man får alle pindene på pladen.

Når et felt indeholder 3 pinde, og en spiller slår slaget, der svarer til feltets nummer, får han alle 3 pinde.

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

3	4	5
6	7	8
9	10	11

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!

Fingrene væk fra den sidste



Antal deltagere: 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?

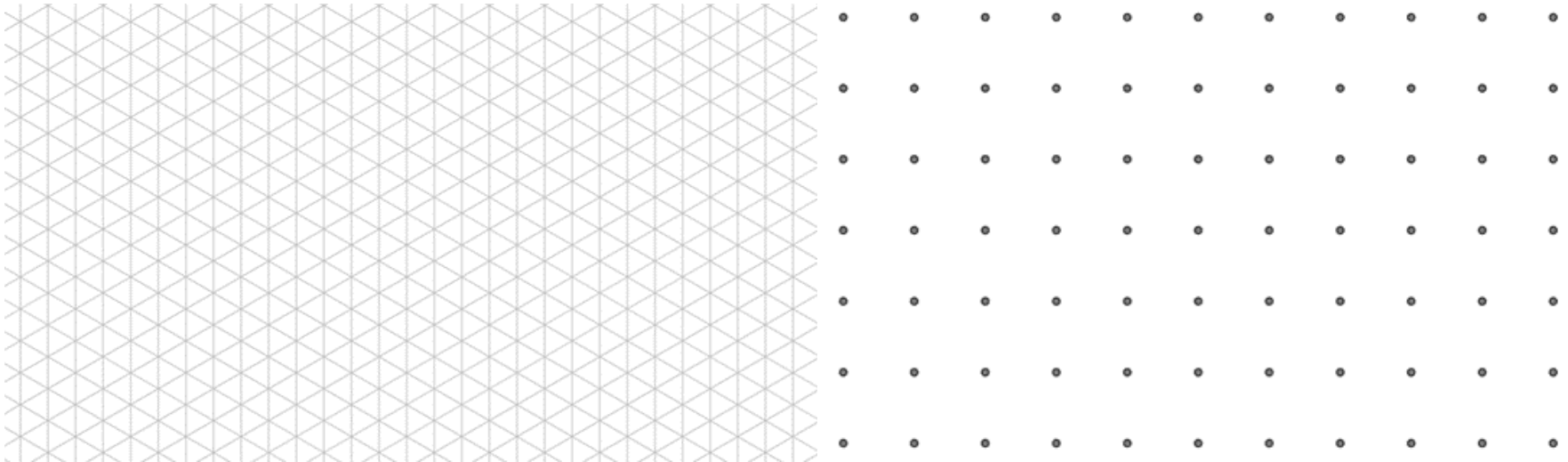
Kan I udvikle et nyt spil med en anden vinderstrategi, for eksempel hvor der er flere brikker, eller hvor I må fjerne flere ting ad gangen?

Prikspil

Materialer: Spilleplade med prikker eller streger og 2 forskellige farveblyanter.

Spilleregler: Man er sammen 2 og 2, hvor man på skift skal tegne en streg mellem prikkerne eller en af stregerne på en af de 2 spilleplader. Den spiller, som tegner den sidste streg og dermed lukker figuren, farver den i sin farve. På prikpladen laves der firkanter, mens der på stregpladen laves trekanter. Spillet fortsætter til der ikke er flere åbne figurer. Den spiller, som har flest figurer vinder.

Brug kopiarkene bagerst i spillebogen.



Myldre billeder

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



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 1 tændstik fra. Vinderen er den, der først kommer af med alle tændstikkerne.



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: _____

Plac de kortene på bordet således at den der er tilbage er den sidste kort. Det er muligt at spille med flere kort, hvis de vilges.

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

Forberedelse 1. Navn: _____ Klasse: _____







Hvis du har tid til at lave kortene ud, kan du også gøre dem lidt mere sjove. Det er muligt at spille med flere kort, hvis de vilges.

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

© 2014 Hønevej 11, 2600 Lyngby

Forberedelse 2. Navn: _____ Klasse: _____

Ud af de forskellige farver er blevet udvalgt nogle farver. Det er muligt at spille med flere kort, hvis de vilges.

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

© 2014 Hønevej 11, 2600 Lyngby

Bilen er pakket med...

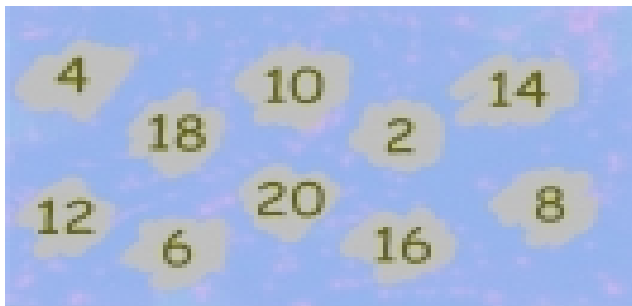
Antal deltagere: 2 eller flere

Legen starter med at første deltager siger "Bilen er pakket med a". Den næste siger så "Bilen er pakket med a og aber". Den næste siger: "Bilen er pakket med a, aber og ananas". Sådan fortsættes legen. Man går ud, hvis man ikke kan huske rækkefølgen af det, bilen er pakket med, eller hvis man ikke kan finde på en ny ting. Når man går ud, har man en vigtig rolle i at lytte efter, om de andre laver fejl. Vinderen er den sidste, der er tilbage, vedkomne må vælge næste bogstav.

Variationer:

Man kan vælge at pakke bilen med kategorier i stedet for bogstaver. Fx møbler, to-tabellen, regnestykker, der giver et bestemt tal (10' er-venner), værktøj, dyr, engelske ord, bestemte forlyde (si: signe, sige, si...)

Man kan aftale efter hver runde, hvilken variation i bruger.



Nummerplade og farve-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 når man parkerer bilen.

Flest biler i farven

Her skal man vælge en farve og efterfølgende tælle alle de biler, der kommer forbi. Den der først får 10 biler i sin farve har vundet. Brug evt. et andet antal som 7 eller 12.





Kortspil



- **Vendespil med 10'er venner** – alle billedkort og tiere sorteres fra, så der kun er tallene fra 1 til 9 tilbage. Man har et stik, når summen giver 10.
- **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.
- **Domino med kort** – alle kort deles ud mellem spillerne. Alle farveræk-kerne skal starte med en 7'er, hvorpå man på skift skal bygge enten op eller ned. Man må kun lægge et kort ad gangen.
- **Vendespil både parvis og fire ens**
- **Gris**
- **Fisk**
- **31**
- **Krig**
- **Flest stik**
- **Alle former for kabaler**



Terningespil



- **Tordennevej** – Første spiller slår med seks terninger. Han/hun beholder alle terninger som viser en 1'er. Næste deltager får nu resten af terningerne, som han/hun skal slå med. Denne spiller gør det samme og sådan fortsætter man indtil alle seks terninger viser en 1'er. Næste spiller, som har tur, starter så forfra med at slå med alle seks terninger. Hver gang man har tur og ikke slår en 1'er, skal man tegne en ny linje i sit "hus". Efter seks mislykkede forsøg og samme antal linjer, er huset færdigt. Den 7. gang man mislykkes at slå en 1'er, så rammes huset af lynet, og man er ude af spillet. Den sidste deltager som sidder tilbage i spillet, er vinderen.
- **Trumf** – start med at slå seks terninger, herefter pilles det største tal fra, slå en gang mere og pil det største tal fra igen. Herefter slår næste spiller to gange og tager de største tal fra. Den spiller, der har det højeste antal øjne får et point (en streg). Den første, der når 10, har vundet.
- **Lige og ulige** – Det bestemmes først, om der spilles med lige eller ulige tal med 6 terninger. Er det de ulige tal slår første spiller med alle terninger og må tage et ulige tal fra. Herefter slås der igen og tages et ulige tal fra. Så er det næste spillers tur til at slå med 6 terninger og tage et ulige tal fra. Den spiller, der har det højeste antal får et point (en streg). Den første, der når 10, har vundet.
- **Søren** – hver spiller slår 3 slag, og ved hvert slag pilles den højeste fra. De 3 terninger lægges sammen. Den der har flest vinder.
- **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.