



Mattemattan

Best.nr. 978-91-88299-32-1

Innehåll

- 1 plastmatta i storleken 110 cm x 150 cm
- 1 tärning med additionstecken och subtraktionstecken
- 2 tärningar med siffrorna 1-6
- 28 markeringsbrickor

Om Mattemattan

Mattemattan är en rolig aktivitet som tränar sifferigenkänning, större och mindre än och enkel addition och subtraktion. Lika viktigt är att den uppmuntrar till rörelse. Lärandet och rörelsen tillsammans gör att barnen vill spela om och om igen och därmed förstärka och befästa sina kunskaper.

Aktiviteterna i den här vägledningen är några förslag som en start på hur man kan arbeta med mattan. Möjligheterna är många fler!

Hoppa runt - helklass eller liten grupp

Tränar sifferigenkänning och räkning.

Minst två spelare, eller hela klassen, står på led till vänster om mattan. Låt varje person hoppa från 0 till 12. Gem dem en viss tid att klara det på, t.ex. 20 sekunder. Ge alla en chans att säga talen högt under tiden. Eleverna kan också få hoppa på jämna eller udda tal.

Känn talen - liten grupp

Tränar sifferigenkänning.

Två spelare har sju marker var och var sin tärning. Låt dem slå tärningarna samtidigt och placera ut sina marker på det talet som tärningen visar. Den som först har placerat ut sina 7 spelmarker vinner! Låt dem spela om igen, eller låt vinnaren spela mot en ny spelare.

En mot en - helklass eller liten grupp

Tränar addition och subtraktion

Två lag står på var sin sida om mattan på led. Varje person i ett lag får en spelmark i samma färg, det andra laget har en annan färg. En ytterligare person är spelledare.

De två första i ledet börjar tävla mot varandra: Spelledaren slår tre tärningar. Resultatet blir t.ex. 2 + 3. Den som då först räknat ut svaret säger det högt och lägger sin spelmarker på rätt summa. Sedan är det nästa pars tur. Mellan paren rensas spelplanen från marker. Det lagt som först fått 10 poäng vinner.



Större än eller mindre än? - helklass eller liten grupp

Tränar större än och mindre än.

Två lag står på var sin sida om mattan på led. Varje person i ett lag får en spelmark i samma färg, det andra laget har en annan färg. En ytterligare person är spelledare.

Spelledaren slår två tärningar och ropar ut "Större än!" eller "Mindre än".

T.ex. om tärningarna visar 5 och 3 och spelledaren ropar "Större än!" ska spelarna lägga sina marker på 5.

Den som är först att lägga sin marker på rätt tal får ett poäng. Sedan är det nästa pars tur.

Renas spelplanen från marker emellan. Det lag som först får tio poäng vinner.

Gissa talet - helklass eller liten grupp

Tränar algebraiskt tänkande.

Två lag står på var sin sida om mattan på led. Varje person i ett lag får en spelmark i samma färg, det andra laget har en annan färg. En ytterligare person är spelledare.

Spelledaren bestämmer om lagen ska tävla i addition eller subtraktion. Sedan ropas ett tal mellan 1 och 12 ut, samtidigt som en tärning kastas. Nu gäller det för spelarna att lägga sin spelmarker på det talet som fattas i beräkningen.

T.ex. om spelledaren ropat ut talet 10 och tärningen visar 3 gäller det att snabbt hitta 7 på spelplanen.

Den som är först att lägga sin marker på rätt tal får ett poäng. Sedan är det nästa pars tur.

Renas spelplanen från marker emellan. Det lag som först får tio poäng vinner.

På minuten - helklass eller liten grupp

Tränar addition och subtraktion

Minst två spelare, eller hela klassen, står på led till vänster om mattan. Sätt ett tidtagarur eller timglas på en minut. En i taget slår spelarna de tre tärningarna och löser uppgiften genom att med trampa på rätt svar, och sedan snabbt lämna över till nästa person i ledet. Se hur många uppgifter som hinns med på en minut och försök bräcka rekordet!

Det här spelet kan också göras som en tävling mellan olika lag. Vilket lag hinner med flest korrekta uppgifter?

KONTAKT

www.nyponforlag.se
info@nyponforlag.se
042-442 24 20

REDAKTIONEN

Nypon förlag AB
Stortorget 11
252 20 Helsingborg

FÖLJ OSS PÅ SOCIALA MEDIER

www.facebook.com/nyponforlag
www.twitter.com/nyponforlag
www.instagram.com/nyponforlag