

IDETYPE:

ATIB

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Et eller flere spil kort. De store skumgummikort kan anbefales. Ark med opgaver tilpasset elevernes niveau. En blyant til hver elev. Eventuelt en opgave, som eleverne kan få efterhånden som de bliver færdige.

ANTAL:

Gruppe

VARIGHED:

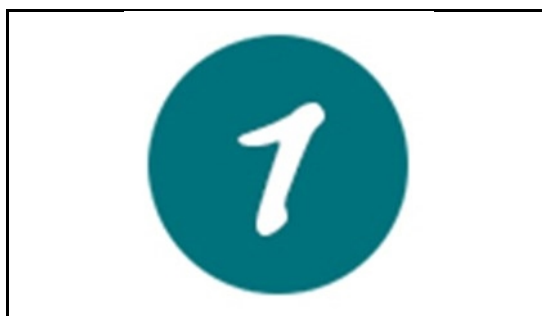
Ca. 45 minutter

Hovedregning med kort:

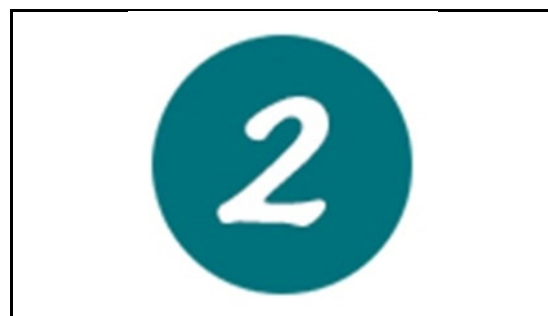
I tager et spil kort - gerne store kort. Bagpå hvert kort skriver I tal og /eller alfabetet. Kortene lægges rundt på gulvet, så bagsiden (altså tal og /eller alfabet) vender opad. Eleverne fordeles rundt i lokalet. Hver elev har fået udleveret et ark med tal- og / eller bogstavkombinationer - f.eks. $4 + B + K =$. Det gælder nu for eleven, om at komme ud og finde de tre kort, med de beskrevne tal og bogstaver på. Når eleven f.eks. finder kortet, hvorpå der står 4, skal personen vende kortet og se værdien på den anden side - det er f.eks. en konge = 13. Så går eleven tilbage og skriver dette som det første tal efter lighedstegnet. Derefter skal eleven hen og finde kortet, hvorpå der står B - dette kan være 8, dette skrives på arket. Det sidste kort med K på, kan være 5. Så har eleven nu et regnestykke, der hedder $13+8+5 =$. Regnestykket regnes ud. Husk, at få værdien af hvert kort afklaret med eleverne INDEN legen går i gang, så alle er enige om, hvad en knægt, dronning, konge og joker tæller.

Variation: I kan både plusse, minusse, gange og dividere.

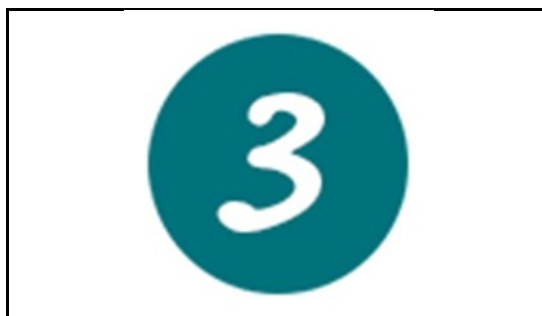
Formål: At få leget matematikken ind, og at lære at få "forvandlet" én værdi til en anden.

SÅDAN GØR DU:**Et spil kort**

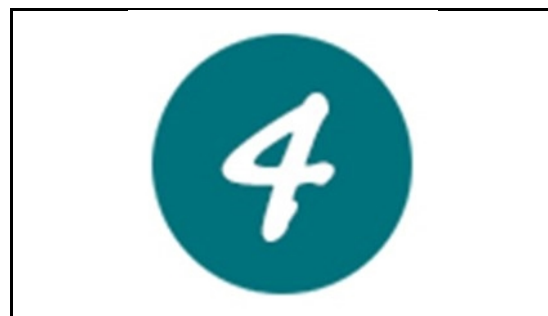
I tager et spil kort, og skriver bogstaver og/eller tal bagpå kortet, og spreder dem ud rundt i klasselokalet, med bogstavet/tallet opad.

**Opgaver**

Underviseren har forberedt et ark med bogstav og/eller tal kombinationer. Det kan være $4+B+K$. Alle eleverne får et ark.

**Find kombinationen**

Det gælder nu for eleverne, om at komme ud og finde de tre kort, med de tal og bogstaver på, som står på arket.

**Vend kortet**

Når eleven har fundet første tal/bogstav i kombinationen, f.eks. 4, skal kortet vendes. Det er f.eks. en konge=13.



Skriv tal ned

Eleven skal nu løbe tilbage på sin plads, og skrive det første tal ned.



Næste tal/bogstav

Derefter løber eleven ud efter et spillekort med næste tal/bogstav bagpå, f.eks. B, vender kortet og ser tallet f.eks. 8.



Plus sammen

Eleven løber igen tilbage og skriver det ned. Dette gøres ved alle bogstaver/tal i opgaven. Derefter plusses tallene sammen $13+8$ osv. Eleven skriver facit på arket.



Husk

Husk, at få værdien af hvert kort afklaret med eleverne INDEN legen går i gang, så alle er enige om, hvad en knægt, dronning, konge og joker tæller.

