

Mathelli - Matteborgen

Art.nr. 7762-585-8

Innehåll:

- 1 borg
- 4 uppsättningar sifferkort (1 till 18)
- 4 Jokerkort
- 3 tärningar
- 8 små flaggor



Användningsområde

- grundskola
- specialundervisning

Inlärningsmål

- Addition och subtraktion upp till 20.
- Huvudräkning och flexibelt tänkande i alla fyra räknesätten inom talområdet upp till 20.

Spelinstruktion med sifferkort 1 till 12

- Placera borgen på botten av spellådan. Varje spelare får en uppsättning av sifferkorten 1 till 12 och en Joker och placerar korten i en rad framför sig.
- Den spelare vars tur det är kastar två tärningar. Du kan välja om du skall lägga ihop eller ta bort siffrorna som visas på tärningarna. Det är nu tillåtet att "smuggla" in det antal man får i borgen, genom att kasta in motsvarande sifferkort i borgen. Om du till exempel fått en 5:a och en 3:a, kan du addera $5+3=8$ och smuggla in sifferkortet 8 i borgen. Men du kan inte använda sifferkortet 8 mera, eftersom du redan lyckats smuggla in det i borgen. Sedan kan du subtrahera $5-3=2$ och smuggla in ditt sifferkort 2 i borgen.
- Du kan använda din Joker en gång i stället för ett sifferkort: om du inte kan få fram en siffra, kan du använda Jokern för att addera eller subtrahera och ersätta vilken siffra som helst mellan 1 och 12.
- Om en spelare inte kan smuggla in något kort, därför att det inte går att få fram en summa som skulle ge honom eller henne en siffra för vilken han eller hon har ett sifferkort, måste spelaren vänta på sin tur utan att smuggla någon siffra.
- Spelomgången är slut när en spelare har lyckats smuggla in alla sina kort i borgen. Den spelaren vinner och får sätta sin flagga på borgen.
- Om man vill spela mer än en omgång, blir den slutgiltige vinnaren den spelare som redan har satt dit två flaggor och sedan vinner för tredje gången.

Spelinstruktion med sifferkort 1 till 18

Variant 1

Spelet som ovan men med 18 sifferkort och tre tärningar. Barnen måste vara säkra i sin förmåga att räkna ut tal över tio för denna variant.

Variant 2

Denna variant erbjuder ytterligare möjligheter att räkna ut medan man räknar poäng. Men dessa tal går antagligen över 20. Flaggorna behövs inte.

Innan spelet börjar kommer man överens om hur många omgångar som man skall spela.

Spelets grundregler gäller. Omgången är över när en spelare har slut på korten (eller det sista Jokerkortet har använts).

Varje spelare adderar då siffrorna på sina återstående kort, Jokern räknas inte.

Vinnare är den spelare som har minst antal poäng. Poängen skrivs upp efter varje omgång och förs över till nästa omgång.

Vinnaren av en omgång belönas genom att få ta bort 5 poäng.

Slutgiltig vinnare är den spelare som har minst antal poäng vid slutet av det överenskomna antalet omgångar.

Om man spelar med mycket små barn eller spelare som har svårt för matematik, kan varje återstående kort räknas som 1 poäng.

Variant 3

Med hjälp av Jokern kan två sifferkort smugglas in samtidigt om deras summa är lika med resultatet från tärningarna. Spelarna får bara använda sin Joker en gång och måste kasta in sin Joker i borgen tillsammans med de andra två korten som smugglas in.

Variant 4

Det är tillåtet att multiplicera och dividera summorna.

Att spela med 18 kort och tre tärningar är ett verkligt "Eldorado" för avancerade smugglare och pusselälskare om addition och subtraktion liksom multiplikation och division är tillåtet. På det sättet är summor på olika svårighetsnivåer möjliga och ger möjligheter att öva de olika matematiska termerna.

Denna variation av spelet är lämplig för äldre elever och högre klasser eller för dem som är speciellt duktiga i matematik, men bör inte användas med elever som är svaga i matematik.

Ex: En spelare har kastat upp siffrorna 6, 3, 2.

Detta kan leda till summor som

$$(6 \times 2) - 3 = 9 \quad 6 \times (3 - 2) = 6$$

$$(6 : 3) \times 2 = 4 \quad (6 \times 3) - 2 = 16$$

$$3 \times (6 - 2) = 12 \quad (6 : 2) + 3 = 6$$

Pedagogiska kommentarer

Spelet kan användas som ett roligt och mindre stressande diagnostiskt hjälpmedel att bedöma en elevs matematiska färdigheter: även en kort spelomgång ger läraren information om ett barns förståelse av begrepp som mängd liksom om man kan föreställa sig och handskas med mängder eller måste använda fingrarna för att räkna ut ett tal.

Om en elev inte kan förstå siffrorna på tärningarna som mängder, rekommenderas att man använder spelmarker i färg som föreställer prickarna på tärningarna. Eleverna bör uppmuntras att räkna markerna när de placerar dem på bordet för att ersätta prickarna på tärningarna.

Det är också viktigt att noggrant välja den spelvariant som passar elevernas förmåga och att kraven inte övergår deras förmåga. Om elever med svaga matematikfärdigheter vinner självförtroende under spelets gång och försöker göra en uträkning som de tidigare aktivt försökt undvika, skall de få göra det.

© 2013 SICA Läromedel

Tel: 08-93 10 10 Fax: 08-724 60 50

www.sica.se E-post: info@smarkids.se