

Monstersej talmagi



Regn den ud med (Monster) Makkerhop

En sjov og lærerig aktivitet, der kombinerer bevægelse og matematik. Perfekt til **hele klassen** eller **minimum 6 deltagere**. Aktiviteten kan foregå i et fællesrum, en hal eller udendørs.

Materialer:

- Spillekort eller terninger
- Blyanter og papir
- Kridt til udendørs brug

Sådan gør I:

1. Forberedelse:

Skriv tal på store stykker papir eller tegn dem på jorden med kridt. Tallene skal være spredt godt ud over det område, hvor aktiviteten foregår. Start f.eks. med tal fra 0-20.

2. Aktiviteten:

Del eleverne i makkerpar.

Læreren beslutter på forhånd, om regnestykkerne skal være plus, minus eller gange.

- Den ene elev i makkerparret trækker to kort eller slår to gange med en terning.
- Den anden elev løser regnestykket og finder det tilsvarende tal på banen, hvortil han/hun løber hen og udfører en fysisk øvelse. Det kan fx være hop, englehop, maverulninger eller armbøjninger for variation.

Når regnestykket er løst, og øvelsen er udført, noteres resultatet på papir. Herefter bytter makkerne roller, så begge elever prøver at udføre både regnestykker og øvelser.

Tip:

Aktiviteten kan let tilpasses til aldersgruppen:

- 0.-1. klasse: Fokuser på plus og små tal.
- 2.-3. klasse: Introducer minus eller gange og større tal.

Jo større område og talspredning, jo mere bevægelse og udfordring.

Fakta om brug af terninger eller spillekort i matematik

At bruge terninger eller spillekort i matematik gør det sjovt og konkret at arbejde med tal og regnestykker.

- **Terninger:** Når du slår med to terninger, får du to tal som kan bruges til at lave regnestykker med plus, minus eller gange. **Fordel:** Terninger giver en tilfældig, hurtig og let måde at finde tal på.
- **Spillekort:** Kortene (uden billedkort) repræsenterer tal fra 1 til 10. Træk to kort og brug dem til at lave regnestykker. **Fordel:** Kortene giver mulighed for at arbejde med større tal og mere varierede kombinationer.

