

PEDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

- Trene på tall og antall
- Utforske matematikk gjennom lek
- Trene addisjon og subtraksjon
- Utvikle finmotoriske ferdigheter
- Trene sosial interaksjon.



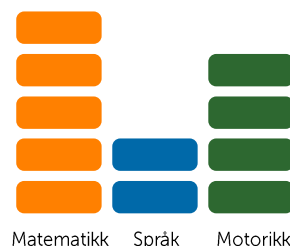
KOBLET TIL LÆREPLANEN



Hammerhaiens talljakt

Art.nr. 156577

KLASSIFISERING



UNDERVISNINGSSOPPLEGG

Bli kjent med materialet: Hammarhajens talljakt inneholder 4 "Hammerhai"-hammere, 55 kort (sirkler som forestiller bobler). Av disse 55 kortene er 33 med skrevne tall og 22 med prikker. Det følger også med 34 oppgavekort (17 addisjon og 17 subtraksjon), 11 sjansekort samt en myk, lyd-dempende spillplate i 4 deler som settes sammen som puslespillbiter. Bygg først sammen spillplaten, bland kortene og la deltakerne velge hver sin hammer. Før man begynner å spille kan man øve på å bruke hammeren. Begge endene av hammeren brukes til å "plukke opp" kortene; endene har hver sin sugekopp. For å slippe taket og få kortene til å løsne fra hammeren, drar man finnene mot seg med tommel og pekefinger. Å plukke opp og slippe kort kan man øve på før selve spillet starter.

Forslag til hvordan man kan spille: Spred de sirkelformede boblekortene utover spillplaten. Avhengig av hva som passer deltakerne, kan man velge tallkort eller prikkkort, eller man kan kombinere begge. Velg på samme måte hvilke oppgavekort som skal brukes (addisjon, subtraksjon eller begge deler), bland dem og legg dem med forsiden ned i en bunke foran dere. Herfra trekker man kort etter tur og snur dem etter hvert. Den som er først ut, snur det øverste kortet, legger det slik at alle ser det og sier «kjør» for å starte runden. Spillerne konkurrerer om å finne sirkelformede kort som løser oppgaven på kortet. Disse kortene fanges med hammeren, ett kort på hver side av hammerhodet. Den som først finner sine kort, roper «stopp» for å avslutte runden. Deltakeren leser opp løsningen sin, og dersom svaret er riktig, får spilleren oppgavekortet. De andre legger tilbake eventuelle sirkelformede kort de har fanget, og neste spiller snur et nytt oppgavekort. Sjans kortene kan blandes inn i kortbunken; når et sjans kort snus, velger spilleren om det skal spilles med en gang eller spares til en senere runde.

BEGREP

tall, antall, addisjon, subtraksjon

FLERE TIPS OG IDEER

Ulike måter å variere spillet på:

Prikkjakt: Spill kun med kort som har prikker.

Sifferrace: Spill kun med kort som har tall.

Nonstop-frenesi: I stedet for å stoppe spillet etter hver runde, fortsett å snu, løse og ta kort helt til en spiller har fått 5 oppgavekort. Husk å legge tilbake tallkortene på spillplaten underveis i spillet!

Lag en regel: Oppmuntre barna til å finne på egne spilleregler, for eksempel at hvis man løser oppgaven med "dobbel pluss" – doble termer (f.eks. $4 + 4$) – så vinner man et ekstra oppgavekort.