

Äventyr i trafiken

Mini- och
MAXIRACE

UPPGIFT

Spela ett spel tillsammans och öva på sociala samspelet.

● MATEMATIK ● MOTORIK & SINNEN

Nivå: Lätt/Medel

Antal barn: 2-5

Tid: -15 min

MATERIAL

2 - 6 figurer och deras bilar.
2 - 6 övergångsställen som start.
2 - 6 vägdelar med målmarkering som mål, valfritt antal vägdelar samt någon av de båda pricktärningarna.

SYFTE: Det här är ett enkelt spel för de allra yngsta barnen men även för de andra. Genom spelet får barnen erfarenheter av att träna tärningarnas talbilder samt ett till ett-principen genom att flytta bilarna från start till mål, ett steg i taget, så många steg som tärningen visar. De övar också turtagning, turordning samt att vänta.

BEGREPP: biltävling, race, tävla, före, först, efter, sist, i mitten, etta, tvåa, trea, antal, steg, tärning, slag, din tur, min tur, figur, bil, färg, start, mål, bana, snabbt, sakta, (nummer, siffra).

SPEL:

Skapa en biltävling med två till sex bilar och banor. Använd så många vägdelar ni vill men se till att varje bana totalt sett består av lika många delar. Ni kan exempelvis starta biltävlingen vid bitarna med övergångsställen och avsluta med målgångsbitarna. Om något av barnen har svårt att förlora så kan man låta figurerna tävla i stället för barnen.

Använd 1 - 3-tärningen ifall ni har kortare banor (passar bra för de yngsta barnen) och 1 - 6-tärningen om ni har längre banor. Gå ett steg för varje prick. Vem tror ni vinner?



Variant vid sex bilar: Slå färgtärningen först och se vilken färg på bilen som får slå pricktärningen och köra i väg. Här är det helt slumpen som avgör vilken bil som får köra. Det kan bli samma bil som får köra i väg flera gånger på rad och kanske hinner en bil inte starta alls förrän den första är i mål.



Variant 2: Bygg en oval bana och låt två bilar tävla om vilken av dem som hinner köra tre varv fortast. Använd en tärning för att ta dem runt.

Tips! Sätt nummerlappar eller klistermärken med siffror på bilarna. Då kan man prata om tal som identifikation dvs. att talet som står på bilen står för ett namn och inte för ett antal. Bilen heter 2 och det betyder alltså inte att den exempelvis alltid kommer tvåa eller måste ha två figurer i sig.



Ifall man bara låter figurerna tävla så blir det ett sprinterlopp i stället.



Avsluta gärna biltävlingen med en prisutdelning! Då kan ni använda er av trafikljusklossen samt de båda tärningarna som prisfall.