

Vestene

Nummerorden: Stil jer i nummerorden fra 0-10 (tænk her i læseretningen). Stil jer også fra 10-0. I kan også stille jer i kø og definere hver jeres position – Jeg står på førstepladsen, jeg står på femtepladsen osv. Hvem er først, hvem er sidst, findes der nogle som står lige præcis i midten?

Ulige/lige: Stil jer fra 0-10... Hver anden person træder et skridt frem og vender sig mod den person som står tilbage. Hvilke tal er ulige og hvilke er lige. Nogle kan bevæge sig i zigzag efter tallene 0-1-2-3 osv. Men hvordan tager man så et dobbeltspring? Man går i stedet for på den lige side 2-4-6 osv. Hvad sker der hvis hver tredje i stedet for træder et skridt frem – tripplespring.

10er venner: Brug tallene eller terningernes prikker til f.eks.: Hvem er hinandens 10er venner? Kan man foreksempel bygge 10er venner af flere personer som har tallene 1+3+6. Legen foregår under observatørens overblik, observatøren skal finde nogle/ eller noget at forbinde tallet 10 med, ellers må man springe fra.

Byg det højeste eller laveste tal: To hold... Hvilket hold kan bygge det højeste tal ved hjælp af tallene på vestene? Definer blot reglerne.... med alle fire regneformer eller kun nogle af dem. Hvordan får man det laveste tal? Her er det godt at have et 0 med: så kan man tydeligt se den særlige værdi 0 vil have!

Kast bolden i nummerorden. Kast en bold fra 0-10 eller tilbage fra 10-0. Kast kun op til niveauet 10 og derefter kun ulige ned til nummer 1. Flyt jer rundt og bland jer, så det undervejs bliver mere udfordrende.

I kan udskifte papirlapperne i vestene, som gør legen mere udfordrende f.eks. er decimaler, brøktal osv. også gode at arbejde med.

Hvis man vil arbejde med former/ farver, så kan disse udskiftes i plastlommerne. Find f.eks. en ven som har samme form som dig selv. Eller lad halvdelen af deltagerne (uden veste) holde en figur bag ryggen. Figuren skal beskrives af de andre deltagere med ord og ikke med figurens konkrete definition. De børn som har vestene på, skal så prøve at lytte og forstå, hvornår deres figurer beskrives. Når det lykkes, skal de placere sig bag den person som forklarede det rigtigt.

”Katten efter musen” legen. Her skal katten forsøge at fange alle dem som har firkantede figurer på ryggen, eller alle dem med gule cirkler osv.