

Signalväst med ficka

Talordning: Ställ er i talordning från 0-10 (tänk på läsriktningen) Ställ er sedan från 10-0. Ni kan också ställa er i kö och benämna positionen - jag står på första plats, jag står på femte plats osv. Vem är först, vem är sist, finns det någon som står precis i mitten?

Udda/jämt: Ställ er från 0-10... varannan person tar ett steg fram och vänder sig om mot de andra som står kvar Vilka tal är de udda och vilka är de jämna. Någon kan skutta emellan sicksack. 0-1-2-3 osv. Hur tar man sedan tvåskutt? Man går bara på den jämna sidan 2-4-6 osv. Hur blir det om var tredje istället går ett steg fram- treskutt.

10-kompisar: använd siffror eller tärningens prickar t ex. Vilka är varandras tiokompisar? Kan man bygga tiokompisar av fler personer 1+3+6 tex. Leka under hökens vingar: Man måste hitta någon/några att bilda talet tio med annars får man springa.

Bygga högsta/lägsta tal: Två lag... vilket lag kan bygga det högsta talet med hjälp av siffrorna på västarna? Bara positionssystemet... alla fyra räknesätten eller på annat sätt. Hur får man det lägsta talet? Här är det bra att ha med 0:an då man tydligt kan se dess speciella värde!

Kasta boll i nummerordning: Kasta en boll från 0-10 eller baklänges från 10-0. Kasta bara till de jämna upp till 10 och sedan bara de udda ner till 1. Rör er runt och blanda er under tiden för att göra det svårare.

Sätt andra lappar i västarna för att göra det svårare: **decimaltal, bråktal** etc. är här bra att jobba med.

Vill man jobba med **former/färger** så kan man ha dem i plastfickorna. Sök upp en kompis som har samma form som du. Eller låt hälften av barnen (utan västar) få en form bakom ryggen (typ logiskt block) och sedan ska de med hjälp av ord inte säga namnet på formen) beskriva den form de håller i. Barnen med västarna på ska då försöka lyssna och förstå ifall det är just deras form som beskrivs. I så fall ska man ställa sig bakom den personen som förklarade.

Katt och råttalek. Katten försöker fånga alla som har kvadrater på ryggen, alla som har gula cirklar osv.