

Lekolar®

75059 | Stort sorteringsset

Aktivitetsguide

Detta set innehåller:

- 632 st sorteringsföremål
- 3 st snurror
- 6 st sorteringskålar
- 1 st sorteringsbricka i plast
- 1 st siffertärning

Detta sorteringsset har tagits fram för att praktiskt lära barn grundläggande matematik som att räkna, sortera och para ihop. Aktivitetsguiden hjälper dig att lära barnen känna igen färger och siffror, mönster och enkel addition. Barnen kommer samtidigt att tycka det är roligt att känna på och jämföra de olika formerna.

Börja med att låta barnen få mycket "fri tid" att leka med föremålen och bekanta sig med formerna och färgerna. Gå sedan igenom de föreslagna aktiviteterna. Låt barnen själva skapa och spela sina egna spel! Möjligheterna är oändliga!

Spelaktiviteter

ZAP!

Koncept: Räkna och känna igen siffror.

Detta behövs: Siffertärning och räkneföremål.

Så här gör man: Varje barn väljer ut varsitt föremål att räkna upp. Barnet behåller samma objekt genom hela spelet. Det första barnet slår tärningen för att få sin "zap"-siffra. Om barnet slår en sexa, räknar han/hon upp sex av sina föremål genom att vid uppräknandet av det sjätte föremålet säga ordet "zap" istället för "6". Exempel: "1, 2, 3, 4, 5, zap". Om barnet inte säger "zap" på det rätta stället, måste alla sex föremål läggas tillbaka. Sedan är det nästa barns tur att slå tärningen för att få fram sin "zap"-siffra. Spelet fortsätter till dess att alla barnen har fått spela varsin gång.

På rätt plats

Koncept: Sortera och klassificera, bekanta sig med föremål.

Detta behövs: Sorteringsbricka och samtliga räkneföremål.

Så här gör man: Töm brickan på bordet och blanda alla föremålen. Lägg ett av varje sorts föremål i varsitt fack på brickan. Låt barnen sortera föremålen, så att alla ligger i rätt fack på brickan. (Se figur A).

Para ihop

Koncept: Räkna, para ihop ord och föremål.

Detta behövs: 7 st tomma papperskort att skriva på, siffersnurra, alla räkneföremål.

Så här gör man: Skriv följande ord på vart och ett av papperskorten: länkar, frukt, figurklossar, dinosaurier, brickor, fordon och bondgårdsdjur. Lägg ut korten på bordet och placera ett av de passande föremålen ovanför varje kort. Det första barnet snurrar på siffersnurran, väljer ett av korten och räknar upp anvisat antal föremål och placerar dem på kortet. Sedan går turen vidare till nästa barn. Spelet fortsätter till dess att alla barnen har fått spela varsin gång. (Se figur C).

Räkna och sortera

Koncept: Räkna.

Detta behövs: Sorteringsskålar och plastbrickor.

Så här gör man: Placera sorteringsskålarna på bordet. Säg en siffra, t ex "fem" och be barnet plocka upp fem brickor från varje skål. På detta sätt repeterar barnet räkneövningen. Det går såklart bra att variera genom att använda någon annan typ av föremål i varje skål. (Se figur G).

Allt stämmer

Koncept: Enkel addition, räkna och känna igen siffror.

Detta behöver du: Sorteringsskålar, små kort med räkneuppgifter (addition), räkneföremål.

Så här gör man: Tejpa fast enklare räkneuppgifter på sorteringsskålarna. Barnet väljer ut en typ av bricka, t ex bondgårdsdjur. Be barnet läsa den första räkneuppgiften och räkna ut antalet bondgårdsdjur, som sedan läggs i skålen. Be sedan barnet att läsa nästa räkneuppgift och räkna ut antalet djur, som sedan läggs i skålen. Till sist, be barnet räkna ihop alla bondgårdsdjur i skålen, för att lösa den enkla additionsuppgiften. (Se figur I).

Gör ett tåg

Koncept: Mer eller mindre.

Detta behövs: Färgad snurra och länkar.

Så här gör man: Låt varje barn välja en färg åt sitt länktåg och be dem snurra på den färgade snurran. Den som får "sin" färg, får lägga en länk till sitt tåg. Gör pauser i spelet då och då och jämför tågen. Fråga barnen "vilket tåg har flest länkar? Vilket tåg har minst antal länkar? Hur många länkar finns det i det gröna tåget?". (Se figur E).

Plocka frukt

Koncept: Räkna och känna igen siffror.

Detta behöver du: Siffersnurra och fruktbrickor.

Så här gör man: Lägg alla fruktbrickorna i en hög. Barnen skiftas om att snurra på siffersnurran och tar upp motsvarande antal fruktbrickor. När brickorna är slut, har barnet med flest fruktbrickor vunnit!

Udda eller jämnt

Koncept: Udda och jämna nummer.

Detta behövs: Siffersnurra och färgade brickor.

Så här gör man: Det första barnet snurrar siffersnurran och räknar upp anvisat antal av brickor i två rader. Om båda raderna är lika långa, är antalet brickor jämnt. Om det finns en extra bricka i en av raderna, är antalet udda. Fråga barnet om antalet är udda eller jämnt. (Se figur F).

Vinnaren tar allt

Koncept: Mer/mindre och räkna.

Detta behövs: Siffersnurra och dinosauriebrickor.

Så här gör man: Spelas av två barn eller två par barn. Det första barnet snurrar siffersnurran och tar det antal dinosauriebrickor, som siffersnurran visar. Det andra barnet gör sedan samma sak. Barnen jämför sedan sina brickor, för att se vem som har flest. Barnet som har flest, får alla dinosauriebrickorna. Spelet fortsätter på samma sätt, tills alla dinosauriebrickor är slut. (Se figur D).

1 till 10 och tillbaka

Koncept: Räkna framåt och bakåt till 10.

Detta behövs: Siffertärning och fordonsbrickor.

Så här gör man: Lägg alla fordonsbrickorna i en hög. Barnen skiftas om att slå tärningen och ta motsvarande antal fordonsbrickor. När ett barn har fått ihop 10 st brickor, ska han/hon nästa gång tärningen ska slås, istället *lägga tillbaka* motsvarande antal brickor i högen. Barnet fortsätter att lägga tillbaka brickor, till dess att de är slut. (Se figur B).

Variation: Börja med att ge 10 st brickor till varje barn och spela baklänges, för att göra speltiden kortare.

Dino-familjen

Koncept: Färger och problemlösning.

Detta behövs: Färgad snurra och dinosauriebrickor.

Så här gör man: Låt varje barn välja en dinosauriebricka. Det första barnet snurrar den färgade snurran och tar en dinosaurie med den färg, som snurran visar. Nästa barn gör samma sak. Målet är att skapa en familj med en dinosaurie i varje färg. Om ett barn snurrar fram rött på snurran men redan har en röd dinosaurie, går turen över till nästa spelare. Barnen kan hela tiden räkna ihop och ser hur många dinosaurier de har och hur många fler de behöver. Barnen använder här sin förmåga att lösa problem, genom att besluta vilken färg eller färger de fortfarande behöver. Spelet fortsätter till dess att varje barn har fått ihop en dinosauriefamilj, det vill säga en dinosaurie i varje färg.

Djurmönster

Koncept: Kopiera mönster.

Detta behövs: Brickor med bondgårdsdjur.

Så här gör man: Gör ett mönster av djurbrickorna och be barnen lägga ett exakt likadant mönster. Raderna kan läggas på bordet och jämföras. Låt barnen skiftas om att lägga ett mönster, som de andra barnen sedan ska kopiera. (Se figur H).

Snurra och lägg till

Koncept: Addera, räkna och känna igen siffror och former.

Detta behövs: Figursnurra och siffersnurra.

Så här gör man: Låt ett barn snurra både siffer- och figursnurran, t ex nummer 5 på siffersnurran och en triangel på figursnurran. Detta representerar det första talet i en ekvation och barnet tar fem trianglar. Låt sedan barnet snurra snurorna igen, t ex nummer 2 och en hexagon. Detta representerar det andra talet i ekvationen och barnet tar två hexagoner. Barnet ska sedan räkna ihop alla föremålen, för att se vad $5 + 2$ blir. Förstärk uppgiften, genom att också låta barnet skriva $5 + 2 = 7$. (Se figur J).