

Vårt utvalg av matematiske læringsspill

Temaer matematikkspillene våre dekker:

De fire regneartene
Posisjonssystemet
Klokka
Regne med mynter og sedler
Brøk
Prosent, desimaltall og brøk
Negative tall
Måleenheter
Geometri
Figurtall og tallmønster
Variabler og formler
Matematiske begreper

Her er en presentasjon over alle spillene og produktene vi fører. Alle spillene passer på barnetrinnet. Noen spillene kan differensieres slik at de kan brukes i ulike tema og ulike vanskegrad. Vi fører produkter fra Getsmart og våre egne Jossie- spill.

Elevene synes det er gøy å spille. Vi opplever at de liker konkrete som de kan holde fast i, og at elevene lærer mye gjennom dialog og samarbeid. Lek og spill motiverer.

Vi håper dere finner utvalget vårt inspirerende. Ta gjerne kontakt om dere lurer på noe.

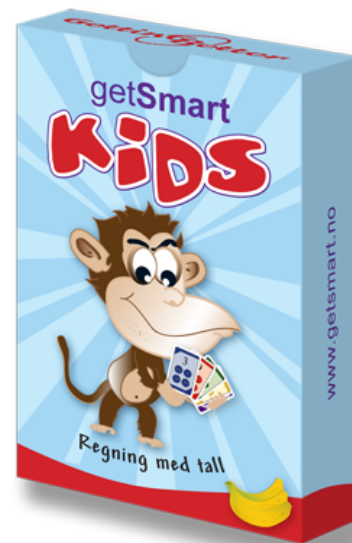
Mvh.

Josefine Haugen

v/ Jossie as

De fire regneartene

- **Opp til 10:**
Denne kortstokken er spesielt fin for de minste som strever med å koble tallsymbol med tallmengde. Når denne forståelsen er etablert kan elevene spille spill med kortene der de får øvet på de fire regneartene.
- **Addisjon og subtraksjon 1:**
Denne kortstokken tar for seg addisjon og subtraksjon med tallene 1-10.
- **Addisjon og subtraksjon 2:**
Denne kortstokken tar for seg addisjon og subtraksjon med tallene 1-20.
- **Regning med tall:**
Denne kortstokken egner seg for hele grunnskolen, man kan spille alt fra "tiervenner" og multiplikasjonsspill til brøk, primtall og overslagsspill.



Posisjonssystemet

- POSISJONSSYSTEMET: Med denne kortstokken får elevene trening i å skille mellom enerplass, tierplass, hundrerplass, tusenplass og titusenplass. Det er altså hele tall som blir behandlet.
- POSISJONSSYSTEMET ADVANCED: I motsetning til den enklere varianten som behandler samme tema, vil spillerne med dette produktet også få trening i desimaltall og avrunding.



Klokka

- **Brettspillet "Hva er klokka?"**
er for barn som er i ferd med å lære seg analog klokke og barn/unge som har lært seg klokka, men som trenger å øve seg på å angi tidsdifferanser. Barna elsker den søte pandabjørnen som skal lære dem klokken.
- **Lær deg klokka 1:**
Gjennom spill med denne kortstokken lærer man seg enkle analoge klokkeslett som hel, halv, kvart over og kvart på. Denne passer godt som introduksjon til å lære om klokken.
- **Lær deg klokka 2:**
Gjennom spill med denne kortstokken lærer man seg både analoge og digitale klokkeslett. Tidspunktene er jevnt fordelt slik at man ved gjøre aktiviteter med denne kortstokken virkelig lærer seg klokka og blir i stand til å angi alle digitale og analoge klokkeslett.





Regning med sedler og mynter

Disse kortene kan brukes til å oppnå kompetanse i kompetansemålene:

Gjenkjenne de norske myntene og bruke dem i kjøp og salg.

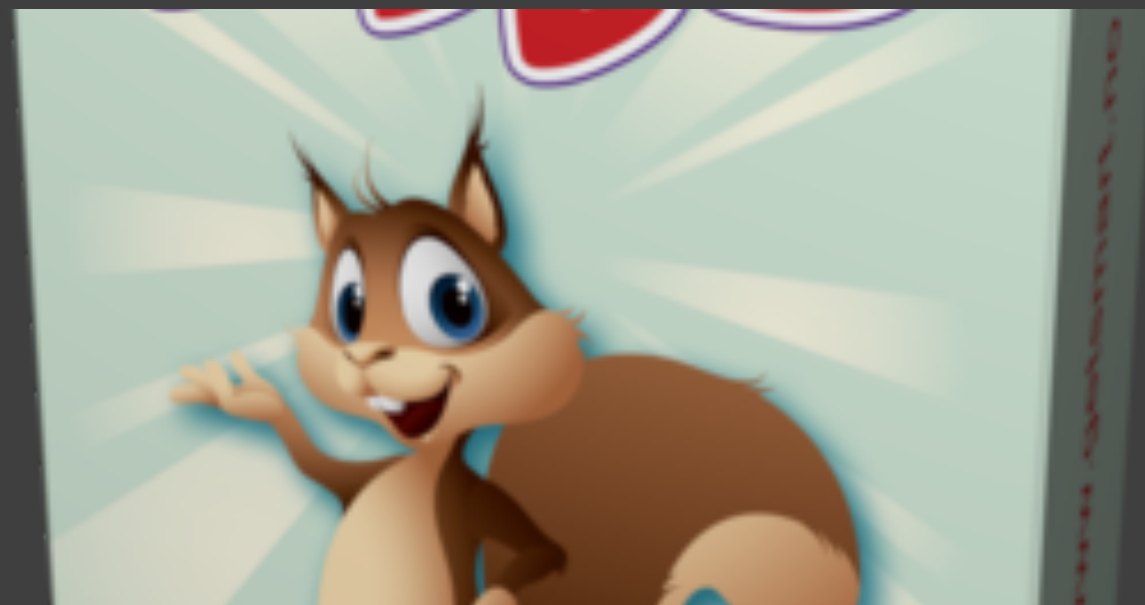
Varierte regnestrategier for addisjon og subtraksjon av tosifrede tall . Anslå antall, foreta opptelling, sammenligne tall og uttrykke tallstørrelser på varierte måter.

Utvikle og bruke ulike regnemetoder for addisjon og subtraksjon av flersifrede tall både i hodet og på papiret. Løse praktiske oppgaver knyttet til kjøp og salg .



Brøk

- Mange barn forteller at de syns matematikk på skolen var lett til de begynte med brøk. Her er tre kortstokker som handler om ulike brøktemaer. Vi anbefaler kortene fordi de gir en god visuell støtte for å forstå brøk og de ulike representasjonsformene.
- **Lær deg brøk:**
Denne kortstokken egner seg til å introdusere brøk som tema. Spill med denne kortstokken gir deltakerne bedre brøkforståelse.
- **Brøkgregning:**
Innenfor brøkgregning får spillerne trening i omgjøring fra uekte brøk til blandet tall og omvendt i tillegg til addisjon, subtraksjon og multiplikasjon av brøker. Dette er en litt mer avansert kortstokk.
- **Brøkrepresentasjoner:**
De ulike brøkene i kortstokken blir representert på fire forskjellige måter. Blant annet er en av representasjonene brøk på tallinje. Å plassere brøk på tallinje har vist seg å være svært vanskelig for elever på nasjonale prøver på 5. trinn. Ved å gjøre aktiviteter med disse kortene vil det å plassere brøk på tallinje bli lett som bare det!



Prosent, desimaltall og brøk

Disse kortstokken omhandler regning med størrelsesforholdene prosent, desimal og brøk. I tillegg er 25 % av verdiene på kortene konkretisert ved hjelp av "kake- og pizza diagrammer". Den kan brukes på enda yngre barn ved å fjerne prosent- og desimaltall-kort fra kortstokken. Å starte med kun halve kortstokken er også smart for nybegynnere.

Den gule kortstokken har et lavere nivå enn den blå.



Negative tall

- Denne kortstokken omhandler regning med negative tall. Kortstokken egner seg for barn fra 10 år og oppover. For mellomtrinnet er det laget spennende spill med forskjellige vanskelighetsgrader. De enkleste går på forståelse av tallinja, mens andre spill som intervall krig med satsing, også lar elevene utfolde seg innenfor tema sannsynlighet uten å måtte ha forkunnskaper fra skolen.



Måleenheter

Lengdeenheter:

Denne kortstokken omhandler regning med lengdeenheter. Den egner seg for barn fra ti år og oppover. Enhetene man regner med er; mm, cm, dm, m, km.

Masseenheter:

Denne kortstokken omhandler regning med masseenheter. Den egner seg for barn fra ti år og oppover. Enhetene man regner med er; mg, g, hg, kg, tonn.

Tidsenheter:

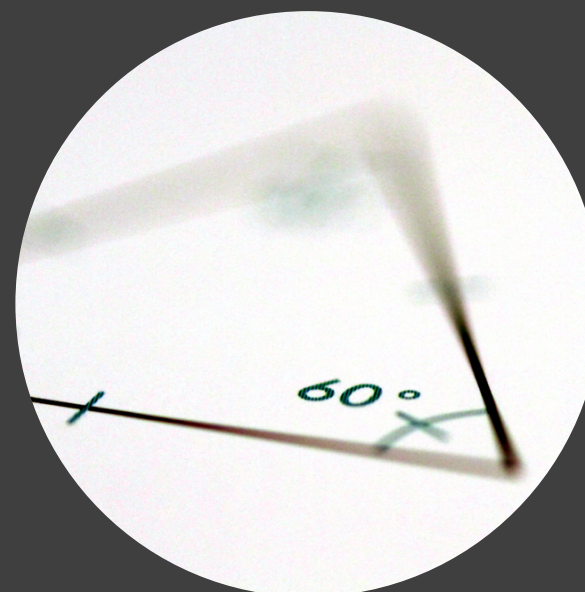
Denne kortstokken omhandler regning med tidsenheter. Den egner seg for barn fra 12 år og oppover. Enhetene man regner med er; s, min, h.



Geometri

- Spill og lek med kortene bidrar til å utvikle forståelse for geometriske figurer og forholdet mellom disse. Kortene kan brukes til mange ulike spill og aktiviteter. Geometrilotto er et av spillene, spillbrettene kan lastes ned gratis på www.jossie.no

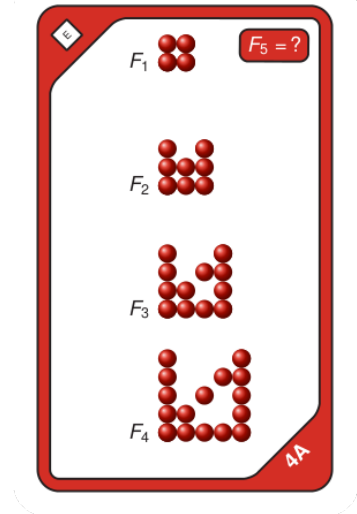
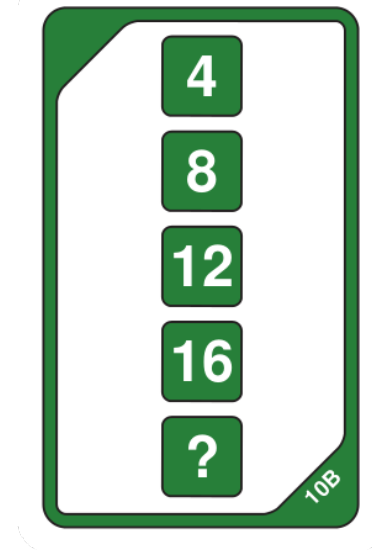
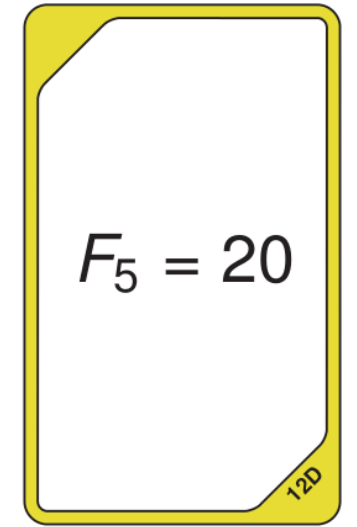
- Kortene er inspirert av Van Hile modellen om hvordan elevene lærer om geometriske figurer. Aktiviteter til denne kortstokken kan brukes på alle de tre første nivåene i modellen. Visualisering og gjenkjennelse av geometriske figurer. Analyse: kunne beskrive egenskaper til geometriske figurer. Logisk ordning: Kunne se hvordan de geometriske figurene forholder seg til hverandre.



"At et kvadrat er et rektangel, men at et rektangel ikke er et kvadrat har jeg aldri tenkt på" elev

Figurtall og tallmønstre

- Kreativitet og gode visuelle evner er viktige egenskaper i arbeid med disse oppgavene. Ofte ser vi nye hender i været når vi jobber med denne kortstokken. Mange som egentlig ikke er så trygge på matematikk skinner når de jobber med figurtall.
- Temaet i denne kortstokken er enkle figurtall og tallmønstre. Aktiviteter med kortstokken gir store muligheter for differensiering i forhold til vanskelighetsgrad.



Algeprix

Et bilspill der "Formel-1" er motoren!

Temaer som eleven får arbeidet med ved å spille brettspillet Algeprix:

- finne verdien av uttrykk
- forståelse for variabler
- øve opp hoderegningsferdigheter
- regne med formler og parenteser
- forstå forskjell på fortegn og regnetegn
- Gjennom diskusjoner og samhandling med andre spillere vil eleven få trening i å argumentere og diskutere matematiske problemstillinger.



50 grunnleggende begreper

- Ved å beherske grunnleggende begreper i matematikk, er man sterkere rustet til å kommunisere, forstå og løse matematiske utfordringer. Esken inneholder korte og enkle forklaringer på femti grunnleggende matematiske begreper, med eksempler. Det følger med forslag til mange ulike spill og aktiviteter med kortene.
- Som støtte for lærerne anbefaler vi også "Begrepsleksikon" fra Getsmart som er en bok som inneholder alle matematiske begreper som elever skal kunne etter 10. års trinn i henhold til læreplanen (LK06).



Priser

- Alle kortstokkene koster 140 kr. + mva.
- Kortstokken sedler og mynter 50%. Nå 70 kr. + mva
- Brettspillene "Hva er klokka?" og "Algeprix" koster 279 kr. + mva
- Begrepsleksikon fra Getsmart koster 398 kr.
- Frakt kommer i tillegg
- Bestilling av produkter kan gjøres via josefinehaugen@jossie.no eller på telefon 97118844.
- Dersom dere ønsker å bestille flere produkter, ta kontakt for et godt tilbud