



Mange elever oplever, at matematikken er i vanskeligheder.

Elever som oplever, at matematikken er i vanskeligheder, har brug for genkendelighed og gentagelser.

Jeg har lavet dette redskab "Mønster i bevægelse V1" til eleverne hvor matematikken er i vanskeligheder.

"Mønster i bevægelse V1" er et nemt og brugervenligt materiale, som skal hjælpe eleven med at få udvidet sin forståelse af mønstre.

Husk at det kun er fantasien der sætte begrænsninger for, hvordan materialet kan bruges.

Klip skabelonerne ud, så der kun er 6 farver på rækken. (Niveauet kan stige ved at vælge dobbelt, så der er to rækker med 6 farver. Husk ved denne løsning, at udskrive dobbelt af farverne (Brikkerne)

Spillet kan f.eks. anvendes i gymnastiksalen, hvor eleverne bliver delt ind i hold, men det kan også laves i klassen, hvor to elever går sammen. Jeg har nedenfor lavet et eks. på hvordan materialet kan anvendes i gymnastiksalen.

Rigtig god fornøjelse.

Regler:

- Eleverne bliver delt ind i to hold (Evt. flere hold)
- En elev på hvert hold går op i den anden ende af gymnastiksalen
- Eleven har medbragt alle kortene (Skabelonen hvor der er 6 farver på)
- Brikkerne i de forskellige farver bliver ved holdet
- Eleven som er i den modsatte ende tager nu en skabelon op (viser det ikke for de andre)
- De andre elever skal nu løse/finde den rigtige kombination af mønstret som eleven har foran sig
- Det er en god ide at have 6 kegler på en række foran eleven (med skabelonen)
- Eleverne starter skiftevis med at løbe frem med en brik (Eleven med skabelonen må ikke kommunikere med de andre på holdet, evt. kan eleven vende sig om, når der kommer en elev op)

- Når alle 6 brikker er lagt, kan eleven (med skabelonen) fjerne de kegler hvor farven (brikken) passer med skabelonen
- Derefter skal eleverne nu en efter en løbe frem og ændre på brikkerne, så de kommer til at passe med skabelonen (de må kun ændre rundt på to farver (brikker) pr. tur
- Eleven i den anden ende, fjerner løbende de kegler hvor brikken er placeret korrekt
- Når alle brikker er placeret korrekt, bytter den person der lagde den sidste brik korrekt, med den elev der sad i den anden ende
- Holdet får dermed et point (Spillet kan spilles på tid, eller hvem når først 5 point, eller læreren vælger et antal kort ud) Evt. udskriv dobbelt af skabelonen så der er til begge hold.

					
					
					
					
					
					

					
					
					
					
					
					

					
					
					
					
					
					

					
					
					
					
					
					

					
					
					
					
					











