



AKTIVITETSSAMLING M2-CM

Matte, musik och kreativ rörelse

DEN 16 DECEMBER 2023

PROJEKTTEAMET

IDROTTSVÄGEN 6 82895 VIKSJÖFORS SVERIGE

Innehållsförteckning

Matematiska begrepp	3
Matematiska mönster	4
Upptäck mönster i musikstycken	7
Ritmisk dialog med kroppen som instrument	9
Följa John	10
Ti-Ti-Ta-leken	11
Dubbel dubbel	13
Bom, knäpp, klapp	14
Addition	15
Tio-kamraterna	16
Att lägga till den siffra som fattas	18
Ändra talens position	20
Förstå den numeriska utvecklingen	21
Räkna med tal över 10	22
Subtraktion	24
Multiplikation	26



Multiplikationstabeller	27
Cirkelmultiplikation med klapp	28
Minsta gemensamma multipel	29
Håll takten	30
Sjukklappsleken	31
Analysera multiplikation	32
Dansstopp med siffror	33
Geometri	34
Att mäta areor	34
Danstopp med geometri	35
Skapa rörelsesekvenser	36
Symmetri	37
Namnleken	38



PRIVATE SCHOOL
MAVROMATAKI - MITERA
PRIMARY SCHOOL - KINDERGARTEN - NURSERY SCHOOL - SWIMMING SCHOOL



Matematiska begrepp

Liten och stor

Beskrivning:

Läraren behöver en stor trumma eller gonggong, ett slaginstrument med lågt och uthålligt ljud och ett annat slaginstrument med ett tunt och kort ljud. Läraren spelar instrumenten efter varandra och ber barnen att ta stora steg när de hör det långa ljudet och små, snabba steg när de hör det korta ljudet. Läraren bör anpassa hur hen spelar instrumenten så att barnen enkelt kan följa med antingen med stora eller små steg.

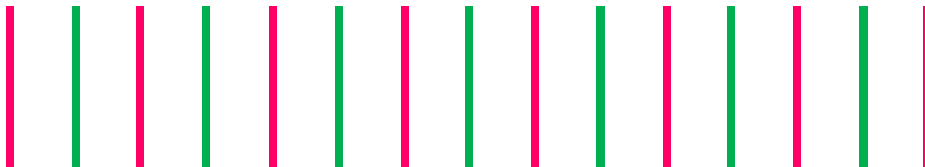
Användbara idéer:

1. Be barnen gå med stora eller små steg.
2. Be barnen göra rörelser som reflekterar liten eller stor baserat på ljuden de hör.
3. Instruera dem sen att blunda och reagera på ljuden de lyssnar på.



Matematiska mönster

Att lära ut mönster



Beskrivning:

Skapa ett enkelt mönster med två färger. Be barnen att spela boomwhackers i enlighet med de färger de ser. På så sätt kombinerar vi olika färger med olika ljud så att vi förstärker en kinestetisk inläring. Be barnen att förklara vad de hör.

Användbara idéer:

1. "Spela vad du ser" Be eleverna spela det de ser.
2. "Skriv vad du hör". Be eleverna lyssna på ljudet när du spelar ett mönster som de sen skriver med färger.
3. Eleverna arbetar i grupp och skapar sina egna mönster. Låt dem sedan uppträda inför klasskamraterna medan klasskamraterna skriver vad de lyssnade på. Kolla om svaren matchar.

Matematiska mönster

Att lära ut mönster, forts.



Beskrivning:

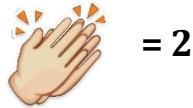
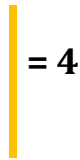
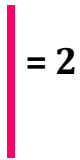
Läraren kan lägga till några ord när eleverna slår på sina boomwhackers, för att hjälpa dem att hålla takten och förstå mönstret i ljudet bättre.

Användbara idéer:

4. Läraren visar mönstret och ber eleverna att spela och säga orden
5. Läraren ger orden och ber eleverna att skapa mönstret
6. Läraren spelar ett mönster och ber eleverna skapa orden

Matematiska mönster

Att lära ut mönster, forts.



Beskrivning:

Läraren förklarar för eleverna att ett visst ljud representerar ett visst antal.

Användbara idéer:

1. Spela mönstret och be eleverna skriva tal.
2. Be en elev spela ett tal och hans klasskamrater att skriva det numeriska mönstret.

Matematiska mönster

Upptäck mönster i musikstycken

The image displays two musical staves, each with a 4/4 time signature. The top staff contains a sequence of notes: a blue circle, a light blue circle, a cyan circle, a blue circle, a blue circle, a light blue circle, a cyan circle, a blue circle, a cyan circle, a green circle, a yellow circle, a cyan circle, a green circle, and a yellow circle. The bottom staff contains a sequence of notes: a yellow circle, an orange circle, a yellow circle, a green circle, a cyan circle, a blue circle, a yellow circle, an orange circle, a yellow circle, a green circle, a cyan circle, a blue circle, a red circle, a yellow circle, a red circle, a red circle, a yellow circle, and a red circle.

Matematiska mönster

Upptäck mönster i musikstycken, forts.

Användbara idéer:

1. Läraren ber eleverna att sjunga Broder Jakob.
2. Sen presenterar hen noterna ovan och ber eleverna att framföra melodin på klockspel eller med boomwhackers.
3. Läraren uppmanar eleverna att lägga märke till ifall någon upprepning förekommer i noterna. Detta är lätt att upptäcka tack vare färgerna.

Läraren delar sen in eleverna i 3 lag och där de ska spela sin del. AA/BB/CC. Samma sak kan göras med sång. Dela upp klassen i tre lag där var och en kan sjunga en musikalisk fras



Matematiska mönster

Rytmask dialog med kroppen som instrument

Beskrivning:

Läraren gör ett rytmiskt mönster och ber eleverna att upprepa. Mönstret kan vara enkelt med bara klappning och det kan utvecklas till mer komplicerade mönster medan man använder kroppen som instrument. De som känner sig mer trygga i situationen kan även utföra rytmiska mönster med röstljud.

Användbara idéer:

1. Ge eleverna energi under lektionen
2. Övrraska dem och håll dem alerta medan de löser ett problem eller behöver koncentrera sig på något. När de väl har fått in rutinen kan läraren introducera denna aktivitet när som helst under en lektion.



Matematiska mönster

Följa John

Kreativitet, rörelsekoordination, uppmärksamhet på detaljer, följa, leda.

Beskrivning:

Samla gruppen i ett stort rum. Utse en person till ledare. När musiken spelas ska hen röra sig: De andra följer efter och härmar ledarens rörelser. Låt detta pågå i 30–60 sekunder. Då namnger du en annan person som börjar leda. Se till att alla får chans att leda.

Användbara idéer:

För att göra detta mer utmanande kan du låta dem byta ledare vid vissa takter i musiken. Till exempel genom att använda musik i åttodelstakt, där varje person leder i fyra eller åtta takter innan de byter.



Matematiska mönster

Ti-Ti-Ta-leken

Beskrivning:

Visa bilden på tavlan. Elever märkta med **Π** klappar omväxlande på knäna och säger TiTi. De klappar två gånger, på höger och vänster. Elever märkta med ett **I** klappar händerna och säger Ta.

På sista ordet "Stampa" stampar alla med fötterna i golvet. Allt detta sker samtidigt som man håller en stadig rytm. Alla elever följer mönstret på bilden (se nästa sida).

Användbara idéer:

1. Lär ut samma rytmer från sista raden och gå uppåt
2. Dela klassen i två grupper. Lek parallellt så att medan grupp A rör sig nedåt och klappar grupp B uppåt
3. Dela klassen i två grupper och gör likadant, men som en kanon
4. Placera eleverna parvis. Klappa TiTi på knäna och Ta genom att slå ihop händerna. När de bekantat sig med rörelserna kan de leka i grupper om 4 och utföra aktiviteten som en kanon. Varje par står mitt emot det andra.



Matematiska mönster

Ti-Ti-Ta-leken, forts.

nnnni

nnni

nni

ni

i

STAMPA



Matematiska mönster

Dubbel dubbel

Melodi: Double double Text: Matchande rörelser

Dubbel dubbel här här (nävar - nävar - handflator - handflator)

Dubbel dubbel där där (nävar - nävar - handryggar - handryggar)

Dubbel här dubbel där (nävar - handflator - nävar - handryggar)

Dubbel dubbel här där (nävar - nävar - handflator - handryggar)

Beskrivning:

Läraren visar rörelserna för eleverna medan de säger ramsan, ett mönster i taget.

Dubbel: par knackar med nävarna mot varandra

Här: par klappar med handflatorna

Där: Par klappar med handflatornas baksida – handryggarna

Användbara idéer:

1. Eleverna står i en cirkel, första gången klappar de med sin partner och andra gången vänder de riktning och klappar med personen som står bakom dem.
2. Läraren ber eleverna att röra sig fritt medan hen spelar musik i högtalaren och i det ögonblick musiken stannar ska eleverna göra detta i par (eller i grupper om 3 om de står utan partner).



Matematiska mönster

Bom, knäpp, klapp

Melodi: Boom Snap Clap

Text:

Bom Knäpp Klapp

Bom Bom Knäpp Klapp Knäpp

Boom Knäpp Klapp

Bom Bom

Beskrivning:

Eleverna säger texten och utför de rörelser som passar.

Bom: klappa på bröstet med handflatan

Knäpp: knäpp med fingrarna

Klapp: klappa händerna

Användbara idéer:

- Elever i par: Klappa partners högra hand i "Klapp". Byt sen till vänster hand.
- I cirkel: Eleverna leker först med par 1 och byter sedan riktning och leker med par 2. Byter händer.

Förskollärare bör förenkla rörelserna

Addition

Addera tal under 10



Beskrivning:

Läraren ber två elever att delta i denna aktivitet. Den ena eleven får rytmpinnar och den andra maracas.

Läraren säger i hemlighet de siffror som eleverna ska slå (till exempel 3 och 2).

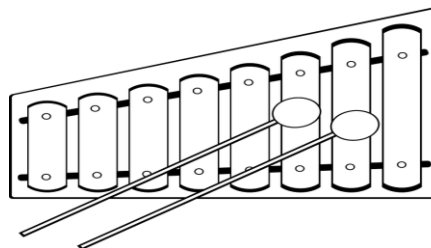
Eleverna spelar så många gånger i rad som läraren har instruerat.

Användbara idéer:

1. Läraren ber eleverna att spela sina siffror och ber sedan åhörarna/klassen att räkna hur många ljud var och en slog.
2. Eleverna ska sedan anteckna siffrorna (t.ex. på en liten whiteboard).
3. Be de två eleverna spela instrumenten igen och övriga att räkna från början till slut, för att upptäcka alla ljudens siffror.
4. Läraren skriver resultatet på tavlan.

Addition

Tio-kamraterna



Beskrivning:

Använd en xylofon med en pentatonisk skala med tonerna C, D, E, G och A. Valet av en pentatonisk skala rekommenderas för optimala musikaliska resultat. Om en xylofon med en full pentatonisk skala som täcker alla 10 toner inte är tillgänglig kan läraren använda alla tillgängliga. Fördela siffrorna 1–10 på xylofonden och instruera eleverna att skapa musik som använder sifferpar där summan blir 10.

Användbara idéer:

1. Läraren ger ett tal och ber eleverna att spela noterna dvs: 8 och eleverna ska spela not 2 och 6, not 3 och 5, 4 och 4 etcetera. Läraren uppmanar resten av klassen att gissa vilka par av tal som spelas. I början spelar eleverna upp ljuden och säger vilka tal de spelat.
2. Läraren ber eleverna "komponera" en sång för tiokamrater och därefter att lägga till text. Sen sjunger alla kompositionerna tillsammans.
3. Läraren ger eleverna additionsövningar och ber klassen att gissa talen och skriva ner dem.

Denna aktivitet ökar elevernas koncentration och är också en rolig procedur för dem. Dessutom tillåter detta tillvägagångssätt läraren att identifiera potentiella musiktalanger i klassen.

Addition

Fler exempel med tio-kamraterna

Några elever kan ha absolut gehör utan att vara medvetna om det. Absolut gehör hänvisar till förmågan att omedelbart känna igen och memorera ett ljud efter att ha hört det en gång. Det är värt att notera att barn inom autismspektrumet ofta uppvisar denna talang.

Beskrivning:

Eleverna står på två rader med linje A mot linje B. Eleverna parar ihop sig. Barn i rad A vänder ansiktet mot tavlan så att de kan läsa det som står skrivet på tavlan. Alla håller en stadig takt genom att klappa händer och knäppa med fingrarna tillsammans med sin partner i B-raden (som har ryggen mot tavlan). Elever i rad A läser rytmiskt de matematiska additionsövningarna som läraren skrivit på tavlan. De säger: 2 (knäpp, knäpp) plus (klappa) 2 (knäpp, knäpp) är lika med (klappa). Sedan ska barn i B-raden säga siffran 4 (knäpp, knäpp, knäpp, knäpp).

Användbara idéer:

1. Den här övningen kan ändras något genom att läraren bara ber ett par elever att komma fram och göra ett försök. Elev A läser övningstalet och elev B svarar. Det kan vara en utmaning för elever att delta och formas in i en aktivitet där alla elever kan delta och vinna.



Addition

Att lägga till den siffra som fattas

Beskrivning

Eleverna ska gissa vilken siffra som saknas i en matematisk ekvation, dvs: $5 + ? = 8$.

Läraren ber eleverna i lag A att klappa den första siffran (5) och läraren fortsätter att klappa 6, 7, 8.

Eleverna i lag B ombeds att räkna klappljuden. Sedan klappar de det saknade talet i ekvationen.

Användbara idéer:

1. På samma sätt som beskrivs ovan kan läraren be eleverna hitta svaret utan att hen är involverad. Hen delar upp klassrummet i 3 lag:
 - a. Lag A knäpper den första siffran.
 - b. Lag B fortsätter med att klappa och räkna utifrån talet där lag A stannade.
 - c. Lag C räknar lag Bs klappar.
2. I stället för att klappa händer och knäppa med fingrar kan eleverna använda olika instrument eller klappa på kroppen. Eleverna delas in i grupper som tävlar; Det lag som först löser lärarens matematiska ekvationer vinner. Därefter ombeds de att presentera sina svar med ljud och rörelse. De kan till och med rappa ekvationen.
3. Be två elever att framföra ljuden i ekvationen så som läraren gjort och be resten av eleverna att blunda, lyssna på ljuden och anteckna vilka tal de hör. När alla ekvationer är klara vänder eleverna sina svar mot läraren. På så sätt kan läraren få direkt feedback från hela klassen och se vilka elever som har svårigheter.



Addition

Att lägga till den siffra som fattas, forts.

4. Be eleverna att utföra ekvationen med de saknade siffrorna på ett instrument som skapar toner i stället för rytminstrument eller kroppsljud. Detta kommer att ge några melodier.

Aktiviteten kommer att förbättra elevernas förmåga att lyssna, eftersom det är svårare att känna igen två olika *toner* på ett instrument än två olika *ljud* från rytminstrument. Denna aktivitet blir mer utmanande för de avancerade elever som redan erövrat det matematiska konceptet.

5. Läraren kan variera genom att låta eleverna blunda eller genom att anteckna för att göra upplevelsen mer utmanande.



Addition

Ändra talens position

Beskrivning

Eleverna ska undersöka vad som händer när man ändrar en siffras positionen i en matematisk addition och huruvida ändringen påverkar resultatet. Läraren ger två elever i uppdrag att använda olika valfria slagverksinstrument. Eleverna får varsitt hemligt nummer och ska knacka eller spela det givna talet på sina instrument. Eleverna räknar sedan och hittar svaret med hjälp av denna procedur:

1. Först räknar eleverna de gånger som elev A spelar och skriver siffran.
2. Därefter räknar de och skriver elev Bs siffra.
3. Tredje gången räknar de alla ljud både från elev A och från elev B och hittar svaret.

Läraren instruerar sedan eleverna att byta position och spela sina siffror igen. Samtidigt upprepar resten av eleverna proceduren och avgör om resultatet har förändrats.

Användbara idéer:

För att göra den här aktiviteten roligare kan du be eleverna blunda så att de inte ser vad som görs när läraren ber eleverna att byta plats.



Addition

Förstå den numeriska utvecklingen

Beskrivning:

Läraren väljer ut fem elever att delta i denna aktivitet och instruerar dem att ställa sig i kö. Läraren förklarar för elevgruppen att Elev 1 kommer att initiera aktiviteten genom att göra en rörelse. Elev 2 kommer sedan att kopiera den första rörelsen och lägga till ytterligare två egna rörelser. Mönstret fortsätter med att varje elev dels kopierar de föregående eleverna rörelser och dels lägger till ytterligare två distinkta egna rörelser. Denna sekvens fortsätter till och med den sista eleven i raden.

Användbara idéer:

1. Läraren börjar med att klappa en gång, och eleverna upprepar. Sen klappar läraren en gång och knacker sen på sina knän två gånger och eleverna härmar sekvensen. Därefter klappar läraren en gång, knacker på knäna två gånger och knäpper med fingrarna två gånger och eleverna kopierar varje steg. Till sist ber läraren eleverna att analysera det hela.
2. Läraren bjuder in en elev att leka en lek. Läraren ber eleven att producera de första två ljuden, och sedan lägger läraren till två till. Eleven ombeds kopiera lärarens sekvens och lägga till två nya ljud. När de sen visas i klassrummet ber läraren eleverna att arbeta själva i par. Hen uppmuntrar dem att skapa sina egna kombinationer med nya rörelser.
3. Läraren ber några av paren att komma fram och presentera vad de har gjort. Samtidigt ber hen övriga i klassrummet att skriva hur många ljud varje elev framför varje gång. Läraren ber därefter en annan grupp barn att komma och utföra samma aktivitet, men nu står de alla i en rad. Samtidigt skriver eleverna ner antalet ljud som varje enskild elev framför. Läraren uppmuntrar eleverna att berätta ifall de har upptäckt något.



Addition

Räkna med tal över 10

Beskrivning:

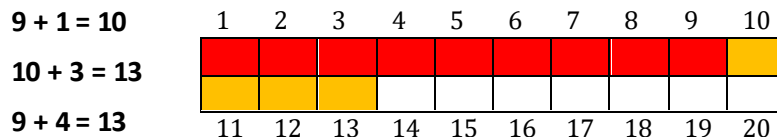
Läraren visar ett rytmiskt mönster med 10 ljud där kroppen används som instrument:

1. knäpp HH (höger hand),
 2. knäpp VH (vänster hand),
 3. axel HH,
 4. axel VH,
 5. bröst HH,
 6. bröst VH,
 7. knä HH,
 8. knä VH,
 9. stamp HF (höger fot),
 10. stamp VF (vänster fot).
- Läraren lär eleverna detta mönster och alla räknar med till 10.
 - Eleverna upprepar sen mönstret med sin inre röst.



Addition

Räkna med tal över 10, forts.



- Läraren lär eleverna detta mönster och alla räknar med till 10.
- Sedan upprepar de mönstret med sin inre röst.
Läraren säger: "9 + 4". Eleverna slår mönstret upp till nummer 9 och fortsätter sedan att spela och räkna 1 - 4.
- När mönstret är klart upprepar de rörelserna och stannar där nummer 4 slutar. Då räknar de slagen som gjorts där de började om, dvs. 1-2-3. Läraren förklarar att tal som är 10 (första mönstret) plus 3 (andra mönstret) är lika med 13 vilket betyder $9 + 4 = 13$

Användbara idéer:

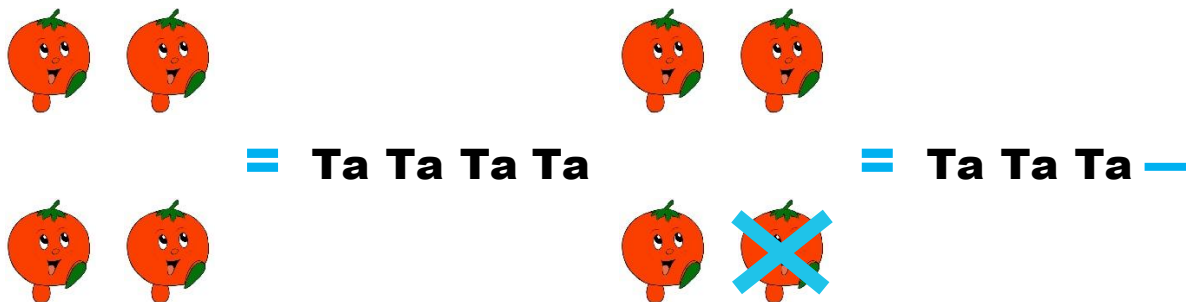
1. Läraren presenterar ekvationer med kroppsspråk och eleverna gissar och skriver ekvationen.
2. Läraren fördelar sen ekvationens mönster mellan 2 olika elever. Elev A uttrycker den första siffran och fortsätter räkna tills mönstret är klart. Sedan fortsätter den andre eleven mönstret från siffran till vänster.
3. Dela gärna upp eleverna så att var och en representerar 10. Detta kan tillämpas i tillägg med siffror större än 20 eller 30 osv.

Subtraktion

Att ta bort ett tal

Beskrivning:

I denna aktivitet riktar sig läraren till elevernas hörsel och till de kinestetiska sinnen. Hen presenterar ekvationer med former och mönster enligt bilden:



Läraren ber eleverna att säga ett **TA**-ljud för varje tomat de ser på bilden t.v. Vid den andra bilden ber läraren dem att återigen säga ett **TA**-ljud för varje hel tomat samt ett **SH**-ljud för tomaten med kors på. Eleverna observerar hur många ljud som är **TA**-ljud och hur många som är **SH**-ljud och skriver ner dem. Sedan skriver de summan av ljuden. **SH**-ljudet kan ersättas med en tyst handling så att eleverna förstår att något saknas.

Subtraktion

Att ta bort ett tal forts.

Användbara idéer:

Läraren delar in klassen i 3 lag.

1. Lag A knackar tomaternas antal.
2. Lag B gör **SH**-ljud för den överkryssade tomaten
3. Lag C skriver ner siffrorna.
4. Läraren fortsätter att räkna från 1.
5. Lag C observerar hur **TA**-ljud kan låta där det hörs. Till exempel: $6 - 3 = ?$
6. Lag A säger och knäpper 6 knäpp (lag C kan räkna högt för att hjälpa dem att räkna).
7. Sedan säger lag B 3 **SH**-ljud medan lag C räknar högt. När de når siffran 3 byter de stavelse till **TA**-ljud
8. Lag A räknar hur många TA som hördes.

Eleverna arbetar i grupper om 3. De skriver svaren på ett papper med ekvationer som delats ut av läraren. Den grupp som följer proceduren rätt vinner. **ANVÄND KROPPEN SOM INSTRUMENT.**

1. Läraren presenterar de första siffrorna i kroppsorkestern:
stamp-stamp-knä-knä-knäpp-knäpp (6).
2. Be sen eleverna att upprepa och räkna.
3. Be eleverna att räkna med sin inre röst.
4. Be dem sedan räkna med den inre rösten det antal som dras av
5. För att till sist börja räkna högt från 1 tills de med kroppen som instrument har slutfört mönstret.



Multiplikation

Introduktion

Beskrivning:

Läraren ger boomwhackers eller andra enkla slaginstrument till 4 elever. De står alla i en linje. Läraren ber dem att slå 3 gånger efter varandra på instrumentet. Resten av klassen räknar: 123, 123, 123, 123.

Sedan ber läraren eleverna att slå från hela sekvensens början till slutet och att skriva det tal de slutade på.

Eleverna ska räkna från 1 till 12. Eleverna upptäcker att 4 barn slog 3 gånger var och det motsvarar 12 slag totalt.



Multiplikation

Multiplikationstabeller

Beskrivning:

Läraren visar ett mönster för en siffra, till exempel 4 (knä-knä-knä-klapp). Eleverna upprepar och lär sig mönstret. Därefter börjar de alla räkna från 1 till 40 och upprepar samma mönster. Sen ber läraren alla att använda sin inre röst och bara säga det tal högt som matchar till varje klapp. 1, 2, 3, **4**, 5, 6, 7, **8**, 9, 10, 11, **12**, 13, 14, 15, **16** etcetera. Sedan uppmanas eleverna att skriva ner den siffra som hörs i varje klappning. Eleverna memorerar mönstret.

Användbara idéer:

1. Läraren ber 10 elever att stå i kö.
2. De upprepar handlingen efter samma mönster, men varje elev säger bara de siffror som reflekterar ett mönster, dvs. Elev A (1, 2, 3, **4**), elev B (5, 6, 7, **8**), elev C (9, 10, 11, **12**) osv.
3. Varje elev tilldelas en siffra på en post-it-lapp (t.ex. elev A - 1, elev B - 2, elev C - 3, etc.).
4. Läraren instruerar eleverna att upprepa siffran de har fått sig tilldelad högt, en efter och en med en klapp.
5. Sedan säger eleverna multiplikationstabellen efter de siffror som ges till varje elev.
1*4= Elev A säger 4, 2*4 = elev B säger 8 osv.

Multiplikation

Cirkelmultiplikation med klapp

Multiplikationstabell, rytm och rörelsekoordination.

Beskrivning:

Skapa en cirkel med dig som lärare i mitten. Börja stampa i en rytm som du som lärare kan hålla samtidigt som du pratar och rör dig. Håll det långsamt; tempot tenderar att påskyndas av sig självt. Peka på ett barn i taget barn och säg siffror högt tillsammans; räkna medan du vänder dig. Om du använder femmans tabell, låt varje barn som hamnar på 5, 10, 15, 20... klappa för att markera siffran.

Användbara idéer:

Allt eftersom leken fortskrider kan du variera genom att byta tabell. Du kan också variera sättet du pekar; genom att ändra riktning eller genom att peka slumpmässigt inom cirkeln, utan att följa en specifik riktning. På så sätt kan barnen inte förutse vem tur det är att klappa.

För att göra det mer utmanande kan du ta bort röstelementet och enbart förlita dig på minne, beräkningar och rytm.



Multiplikation

Minsta gemensamma multipel

Beskrivning:

Be två elever ställa sig framför klassen. Den första eleven slår 3 slag: en klapp och två slag på knäna ($1/3$). Den andra eleven slår 4 slag: en klapp och tre slag på knäna. Läraren slår ett stadigt slag på en tamburin för att säkerställa att de börjar och fortsätter med samma puls. Instruera de andra eleverna att observera och identifiera när de två eleverna möts igen i klappandet. När de upptäcker det, be dem upprepa aktiviteten och räkna från den första gemensamma klappen till klappen när de möts igen. Det totala antalet kommer att vara 12 slag, vilket indikerar att den minsta gemensamma multiplern är 12.

Användbara idéer:

Be eleverna arbeta i grupper och öva på andra klappningsformer och ge dem exempel, till exempel $1/5$ och $1/4$



Multiplikation

Håll takten

Multiplikationstabell, rytm och rörelsekoordination.

Beskrivning:

Eleverna står i en cirkel. Läraren: "Håll takten runt i rummet" (Pass the beat around the room). Denna fras har 7 stavelser. Läraren upprepar frasen med stadig rytm. Mellan varje slagen hel fras gör hen en liten paus på 1 slag. Det innebär 8 slag för varje mening. Eleverna upprepar med läraren tills alla håller samma tempo. Eleverna upprepar sen meningen i cirkeln genom att klappa till *varje* stavelse. Alla elever säger meningen i cirkeln men var och en bara säger *en stavelse*. Dvs: elev 1 säger "Håll," elev 2 "tak," elev 3 "ten".... och elev 8 klappar bara utan stavelse.

Användbara idéer:

1. Alla elever ska upprätthålla en stadig rytm och säga rätt stavelse. De som missar antingen takten eller stavelsen åker ut.
2. Den som missar stavelsen tappar inte sin plats men förblir tyst. Då ska nästa elev säga påföljande stavelse, men på nästa slag! (lämplig för äldre barn)
3. Gör en ny ramsa och upprepa leken med dina elever



Multiplikation

Sjuklappsleken

Beskrivning:

Lärare och elever räknar med fast rytm till 7.

Steg 1: klappa med händerna på bordet 7 gånger.

Steg 2: knacka - klappa - knacka - klappa - klappa - klappa - knacka

Steg 3: knacka - klappa - knäppa - knacka - klappa - knäppa - knacka

Steg 4: knacka - klappa - knäppa - klappa - klappa - klappa - knäppa

Efter steg 4 arbetar ni er baklänges genom steg 3, 2 och 1. Så ni räknar faktiskt 7 gånger 7.

Användbara idéer:

1. Uppmuntra eleverna genom de olika momenten.
2. Lär ut leken stegvis under flera lektioner och bygg upp den i slutet av en termin eller en månad. På så sätt kommer eleverna att bli förvånade över hur utvecklats steg för steg.



Multiplikation

Analysera multiplikation

Beskrivning:

Läraren väljer ut sju barn som var och en ska slå tre gånger i tur och ordning. Övriga klassen räknar från 1 till 21. Läraren delar sedan in de 7 barnen i olika grupper och ber dem att slå sitt nummer separat inom sina grupper.

1. 7 barn slår 3 gånger var och en efter varandra och resten av klassen räknar totala talet 21.
2. Läraren delar upp barnen i grupp om 5 och 3 och resten av klassen i två lag.
3. Upprepa samma aktivitet för varje grupp och lägg till antalet som varje lag räknade.
4. Lärare delar upp klassen i 3 grupper och upprepar aktiviteten.

$$7 \times 3 = (5 \times 3) + (2 \times 3) = 15 + 6 = 21$$

eller

$$7 \times 3 = (3 \times 3) + (3 \times 3) + (1 \times 3) = 9 + 9 + 3 = 21$$



Multiplikation

Dansstopp med siffror

Samarbete, räkning, multiplikation, division, rörelse, kreativitet, reaktion.

Beskrivning:

Den välbekanta leken *Dansstopp* med en twist: Läraren spelar glad musik och barnen dansar fritt. När musiken slutar säger läraren en siffra och då måste barnen, så snabbt som möjligt, samlas i grupper med det antalet och stå blickstill.

Användbara idéer:

1. Ropa ut en siffra, till exempel "3!" medan du pausar musiken. När barnen har delat upp sig i grupper om tre, ta lite tid tillsammans för att räkna och observera hur många gånger de kan dela med tre.
2. Ropa ut tal som de kan lösa innan de samlas i rätt antal. Ropa till exempel "3 + 3!" och låt dem sen samlas i grupper om sex.



Geometri

Att mäta areor

Beskrivning:

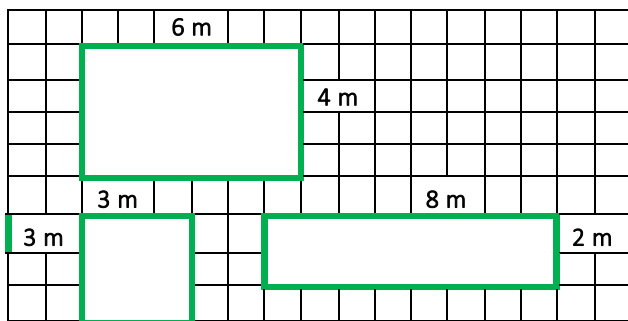
Läraren uppmanar eleverna att förstå konceptet med att mäta areor med kroppen som slagverk.

Användbara idéer:

1. Be eleverna hitta ett mönster av kroppsslag som formar kvadraten. Be dem slå givna tal för varje sida, dvs:
2. Vänster axel (3 slag), Höger axel (3 slag), höger knä (3 klapp), vänster knä (3 klapp).
3. Be dem sedan att, tillsammans med en kamrat, räkna alla slag från början till slut.

Detta kan tillämpas även i rummet: Klappa och gå 3 steg på varje sida.

Eleverna kan arbeta i par så att den ena förblir fokuserad på klappningsljud och den andra räknar alla ljud.



Geometri

Danstopp med geometri

Geometri, samarbete, rörelse, minne, kreativitet.

Beskrivning:

Den välbekanta leken *Danstopp* med en twist: Läraren spelar glad musik och barnen dansar fritt. När musiken slutar så slutar barnen också dansa. I den här versionen ska de efterlikna geometriska former när musiken slutar. Börja enkelt med att föreslå former som cirkel, fyrkant och triangel. Säg en form när musiken stannar och låt dem återskapa den med sina kroppar – enskilt eller tillsammans.

Användbara idéer:

1. *Öppen version:* Säg de olika formerna och låt barnen själva bestämma hur många som ska bilda varje form tillsammans.
2. *Specifik version:* Säg en form och ett tal. Antalet, i det här fallet, avgör hur många barn som ska samarbeta för att skapa den nämnda formen. (Genom att häva denna begränsning kan de hitta ännu fler kreativa lösningar på uppgiften.)
3. Ta dig tid att observera de val som barnen gör och låt gruppen reflektera och lära av varandras kreativa lösningar.



Geometri

Skapa rörelsesekvenser

Samarbete, kreativitet, igenkänning av former, koordination.

Beskrivning:

Dela in barnen i grupper och ge varje grupp ett geometriskt tema, till exempel linje, cirkel, kvadrat, triangel eller vinkel. De ska sen hitta på olika rörelser eller poser som passar till det egna temat. Ge barnen tillräckligt med tid och utrymme för att lösa detta. Kliv in och hjälp dem på traven om det behövs. Ge dem sen tid att utveckla dessa rörelser genom att flytta dem, använda upprepning, spegling, kanon, etcetera. Ge dem dessutom tid att hitta övergångar mellan olika rörelser. Öva på ickeverbal kommunikation, enbart genom rörelse. Låt dem sen bestämma en start- och en slutposition. Till sist är det dags att sätta på lite musik och låta dem dela sitt skapande med varandra! Hitta sätt att få dem att känna sig trygga och med uppmuntran och i en stödjande miljö.

Användbara idéer:

1. Ta er tid tillsammans för att reflektera över olika sätt att lösa uppgiften.
2. Be barnen komma ihåg sina danssekvenser till ett annat tillfälle då de kan undervisa varandra.



Geometri

Symmetri

Beskrivning:

Läraren ber eleverna att följa hans handlingar samtidigt som hen utför dem. Sedan introducerar läraren begreppet symmetri.

Användbara idéer:

1. Be eleverna arbeta i par och öva på några symmetriska handlingar och sedan utföra dem inför de andra eleverna. Publiken bör observera och upptäcka om alla utföranden är symmetriska.
2. Be eleverna ställa sig på motsatta platser i en kvadratisk form (ritad på golvet) och be dem att gå symmetriskt.
3. Be några elever utföra rörelser till en danslåt medan de andra upprepa rörelserna med symmetri.



Symmetri

Namnleken

Kreativitet, minne, röst, rörelsekoordination.

Beskrivning:

Stå i en stor cirkel tillsammans. Låt en person (person A) säga sitt namn och skapa en rörelse till det. Bonuspoäng om hen kan imitera ljudets rytm. Låt sedan alla upprepa ljudet och rörelsen tillsammans. Nästa person (person B) säger sitt namn och skapar en rörelse. Alla upprepar den första, plus den andra (A, B). Fortsätt att gå runt i cirkeln och lägg till namn och rörelse för varje person och skapa en längre och längre sekvens. I slutändan får ni en hel dans som inkluderar varje persons rörelser.

Användbara idéer:

1. För att utmana gruppen efter att ha slutfört hela sekvensen kan namnen tas bort.
2. Lägg till musik och upprepa sekvensen på detta sätt.

