

Sjóræningar og tölur! – Number Pirates!

Stærðfræðispil

Aldur: 5+

Fjöldi leikmanna: 2

Leiktími: 10 mínútur

Innihald: Sjóræninginn Zoraja, 1 teningur, 20 spil með tölum, 10 spil með talnaþraut, 5 auð spil, 1 plús/mínus spil, talnalína (tveir bitar settir saman eins og púsluspil).

Hugmynd og markmið:

Sjóræninginn Zoraja siglir um höfin sjö og leitar með áhöfn sinni að fjársjóði talnanna. En þá aðeins þegar Zoraja getur raðað öllum tölunum rétt og leyst þrautirnar þá hefur hún sannað fyrir foringja sjóræningjanna að hún er þess verðug að fá að taka yfir í brúnni á skipinu. Hver er öllum hnútum kunnugur og getur hjálpað Zoraja með tölur í leit hennar?

Börnin læra tölurnar milli 1 – 10 með því að vinna með þær og leysa einfaldar þrautir. Að auki þá fá þau tækifæri til að styrkja þekkingu sína með því að nota mismunandi tilbrigði við spilið.



Spil með tölum

Talnaþraut

Einvígi talnanna

Fyrir tvö börn

Erfiðleikastig: I

Hvort leggur niður hærra spil og fær spil mótherjans?

Undirbúningur:

Hvort barn fær sett af spilum (1-10) í sama lit. Börnin stokka spilin og leggja þau á hvolf á borðið fyrir framan sig, í stök. Talnalínan er sett á borðið þar sem hún sést vel og auðvelt er að gá hvort rétt er reiknað. Teningurinn, sjóræninginn og talnaþrautirnar auk

auðu spilanna ættu að vera í kassanum.

Gangur spilsins:

Börnin snúa efsta spilinu við, á sama tíma. Barnið sem fær hærri tölu upp vinnur og fær að taka spilið sem hitt barnið snéri við. Bæði spilin eru lögð til hliðar í bunka (einn fyrir hvort barn). Spilið heldur áfram á þennan hátt.

Ef bæði börnin snúa við spili með sömu tölu þá fær hvorugt spilin, þau eru einfaldlega tekin úr spilinu.

Leikslök:

Spilið er búið þegar stokkurinn er uppurinn. Sá vinnur sem fékk fleiri spil. Börnin telja spilin í bunkanum sem er til hliðar. Stundum er jafntefli. Eldri börn geta skorið úr því ef þau leggja saman tölurnar á spilunum. Þá vinnur sá með hæstu samtöluna.

Telja með teningum

Fyrir tvö börn

Erfiðleikastig: II

Hver verður fyrstur til að varpa teningnum, fá allar tölurnar upp og snúa við spilunum með tölum.

Undirbúningur:

Hvort barn fær sett af spilum (1-10) í sama lit. Barnið leggur spilin á borðið, upp í loft og raðar þeim eftir gildi talnanna. Talnalínan er lögð á miðju borðsins. Sjóræninginn Zoraja er settur við hlið hennar. Hafið teninginn við höndina. Auðu spilin og spilin með talnaþrautunum ættu að vera í kassanum.

Gangur spilsins:

Sá sem getur urrað eins og sjóræningi byrjar og varpar teningnum. Talan sem kemur upp (augu/punktur) segir til um hvaða spili á að snúa á hvolf.

Til að geta snúið spilum 7 til 10 á hvolf þá verður að varpa teningnum oftast en einu sinni. Það er gott að láta Zoraja við talnalínuna, á töluna sem kom fyrst upp. Svo er teningnum varpað aftur og sjóræninginn færður sem því svarar. Barnið ákveður hvort það ætli að snúa spili við sem samsvarar samtölunni eða varpa aftur teningi og reyna að fá hærri tölu. Ef samtalan verður hærri en 10 þá er engu spili snúið við og næsti á leik.

Dæmi:

Barn varpar teningi og fær 5 upp, það setur Zoraja á töluna 5 á talnalínunni. Barnið varpar teningnum aftur og fær 3 upp. Þá færir það Zoraja á töluna 8 á talnalínunni. Barnið getur nú snúið spilinu með tölunni 8 við eða varpað teningnum aftur og reynt að fá 1 eða 2 upp til að geta snúið við spilum með tölunum 9 og 10.

Leikslök:

Sá vinnur sem getur snúið öllum spilunum á hvolf.

Áfangastaður sjóræningjans

Fyrir tvö börn

Erfiðleikastig: II

Hver verður fyrstur til að varpa teningum, fá allar tölurnar upp og snúa við spilunum með tölum.

Hver getur fært Zoraja eins nærri tölunni 10 á talnalínunni og hægt er?

Undirbúningur:

Nú er bara notað annað settið af spilunum með tölum 1 – 10. Stokkið spilin og leggið þau á hvolf í einum bunka á borðið. Gætið þess að allir sjái spilin og geti náð til þeirra. Setjið talnalínuna við hliðina á spilunum og látið Zoraja standa fyrir neðan töluna 1.

Hafið teninginn við höndina.

Auðu spilin og spilin með talnaþrautunum ættu að vera í kassanum.

Gangur spilsins:

Sá sem borðaði seinast sjóræningja mat byrjar og dregur efsta spilið af stokknum. Hitt barnið segir töluna og færir sjóræningjann í áttina að 10, um jafnmarga reiti og spilið segir til um. Ef barnið segir – haltu áfram!- þá er annað spil dregið ofan af stokknum og sjóræninginn er færður um jafnmarga reiti.

Zoraja má ekki fara fram yfir töluna 10, ef það gerist þá ertu búin/n að tapa umferðinni. Barnið sem segir – haltu áfram!- getur gert það þar til áhættan á að fara fram yfir töluna 10 er orðin of mikil. Þá segir barnið STOPP og næsti á leik. Teningurinn er lagður til hliðar við sjóræningjann. Spilin eru stokkuð.

Lok umferðar:

Það barn sem getur fært Zoraja næst tölunni 10 vinnur í þessari umferð. Barnið fær spil úr hinum stokknum sem verðlaun. Börnin skiptast á að byrja.

Leikslok:

Spilið er á enda þegar búíð er að gefa öll spilin úr aukastokknum. Sá vinnur sem safnaði flestum spilum. Stundum verður jafntefli.

Fljótur að reikna

Fyrir tvö börn

Erfiðleikastig: III

Hver veit rétt svar við talnaþrautinni?

Undirbúningur:

Stokkið spilin með talnaþrautunum og leggið þau á hvolf, í bunka. Setjið talnalínuna og Zoraja við hlið spilanna. Hvort barn fær spil með tölunum 1 - 10. Þau halda á spilunum. Hafið plús/mínus spilið við höndina. Teningurinn og auðu spilin ættu að vera í kassanum.

Gangur spilsins:

Sá sem getur sungið eins og sjóræningi byrjar. Barnið dregur efsta spilið af bunkanum og les talnaþrautina upphátt. Hitt barnið reiknar og leitar í spilunum að spili með réttu

svari. Svo leggur það spilið, með svarinu, á borðið og segir útkomuna hátt. Ef börnin geta ekki reiknað í höfðinu þá er gott að nota talnalínuna sem hjálp. Barnið setur Zoraja á fyrri töluna sem er í talnaþrautinni. Svo annað hvort leggur hann næstu tölu við eða dregur hana frá. Plús/mínus spilið og talnalínan gefa til kynna í hvora áttina sjóræninginn á að fara.

Er svarið rétt?

Já! Flott. Barnið sem leysti þrautina fær spil að launum.

Nei! Æ, það var verra. Spilið með talnaþrautinni er tekið úr spilu, lagt til hliðar. Spilið sem hafði verið lagt á borðið fer aftur á hönd barnsins.

Næsti á leik.

Tilbrigði:

Leiðbeinandi getur búið til eigin talnaþrautir og sett þær á auðu spilin. Útkoman verður að vera á milli 1 og 10.

Leiklok:

Spilið er á enda þegar búið er að draga öll spilin með talnaþrautum. Sá vinnur sem safnaði flestum spilum. Stundum er jafntefli.

Tilbrigði við reglurnar:

Erfiðleikastig: IIII

Hver er fljótastur að leysa þrautina?

Undirbúningur:

Börnin leggja spilin á borðið, þau snúa upp og er raðað eftir gildi talnanna. Bunkinn með spilunum með talnaþrautunum er á miðju borði.

Gangur spilsins:

Sá byrjar sem hoppar eins og sjóræningi. Barnið dregur efsta spilið af stokknum.

Það verður að draga spilið af stokknum á þann veg að bæði börnin sjái þrautina á sama tíma, hvorugt má hafa forskot.

Nú reikna bæði börnin og leita eins fljótt og þau geta að spilu með rétta svarinu. Það sem getur fyrst lagt spil með réttri tölu ofan á talnaþrautina fær þrautina að launum. Ef talan reyndist röng þá fær hitt barnið spilið með talnaþrautinni. Spilið með tölunni er aftur sett á borðið, í röð eftir gildi talnanna. Næsti á leik, dregur úr stokknum með talnaþrautunum.

Leiklok:

Spilið er á enda þegar búið er að draga öll spilin með talnaþrautum. Sá vinnur sem hefur fengið flest spil. Stundum er jafntefli.