

Handledning Katten, musen, tiotusen

Matematik i vardag och fantasi

Katten, musen, tiotusen är ett spel om matematik riktad till 3-5-åringar. Spelet drivs framåt av en mus som berättar för barnen vad de kan göra i de olika momenten.

Vi har velat göra ett spel där matematik ingår som en naturlig del i barns vardag och fantasi. Katten, musen, tiotusen arbetar med talen ett till fem, tiotalet samt begreppet många – utan att visa siffror i bild. Spelet tar även upp formerna; cirkel, rektangel och triangel.

Matte – ett ämne att räkna med

Barnets första möte med matematik behöver inte alls handla om räknande och siffror. Istället kan synliggörandet av matematiken i barnets vardag bli en rolig och lustfylld upplevelse. Matematik finns runt omkring oss överallt och hela tiden – för det lilla barnet handlar matematik om att tolka, förstå och beskriva det sammanhang som det finns i. Därför är det viktigt att se och språkligt lyfta fram matematiken i det barnen redan gör.

Barnets första möte med matematik i förskola och skola kan ha en avgörande betydelse för deras fortsatta lärande. Det handlar om att ge förutsättningar för att skapa nyfikna och vetgiriga individer med tilltro till sin egen förmåga.

Alla barn har, enligt läroplanen, rätt att möta matematik i förskolan.

Vad säger läroplanen?

I förskolans läroplan är det tydligt uttalat att förskolan ska arbeta med matematik. I förskolans läroplan Lpfö-98 står:

Förskolan ska sträva efter att varje barn:

- Utvecklar sin förmåga att upptäcka och använda matematik i meningsfulla sammanhang.
- Utvecklar sin förståelse för grundläggande egenskaper i begreppen tal, mätning och form samt utvecklar sin förmåga att orientera sig i tid och rum.

Alla som arbetar i förskolan skall:

- Stimulera barnets nyfikenhet och begynnande förståelse av skriftspråk och matematik.

Hur kan Katten, musen, tiotusen användas i förskolan?

1. Låt Katten, musen, tiotusen bli ett startskott inför ett vidare temaarbete kring matematik. Med hjälp av webbplatsen kan barnen själva utforska matematiken som omger dem i vardagen. Här får de möjlighet att träna siffror, former och plus och minus i roliga övningar.
2. Dela lika – låt barnen hitta på saker att dela och själva komma på lösningen. Och vem vet – kanske det finns flera alternativ som är rätt! Matematik handlar inte alltid om ett entydigt rätt eller fel svar utan ibland finns flera möjligheter.

Olika moment i spelet

Dela lika

När man kommer in på sidan har två eller flera figurer slumpats fram och en eller flera saker som barnet ska dela på.

Funktionalitet och mål

Sakerna som ska delas ligger framför figurerna. Dessa saker kan man flytta en och en - drag-n-drop - och placera framför figurerna. Sakerna förminskas när de läggs framför aktörerna. På sidan finns också en kniv

och en soptunna. Målet med övningen är att man ska lära sig att dela lika. Det finns tre olika lösningar som kan fungera.

Hitta formen

- trafikmärken – rakt framifrån
- cirkel: knäckebröd, köttbulle, munk, äpple rött, vindruva (framifrån)
- rektangel: fiskpinne, ½ fiskpinne, kokosboll
- triangel: ost, jordgubbshalva

Funktionalitet och mål

När man kommer in på sidan har det slumpats fram 10 vägmärken och 5 föremål med olika former (se ovan). Målet är att man ska hitta och klicka på en viss form. När man har hittat rätt form, har man klarat övningen. Målet med övningen är att man ska lära sig känna igen olika former.

Plus och minus

När man kommer in på sidan slumpas det fram X antal (1-6, 9,11, tusen) av följande djur:

- kattunge (porslinsfigur)
- hamster
- groda
- hundvalp
- råtta

Funktionalitet och mål

Barnen får här möjlighet att känna igen rätt siffra mot rätt mängd antal.

Här ges även möjlighet att känna igen enkla plus och minus

- Oj, nu kom det ett djur till. Hur många djur är det nu?

För att svara på frågan, klickar man på symbolerna för 1, 2, 3, 4, 5, 10 (två 5:or bredvid varann) och 1000 (i siffror med sajtens typsnitt).

Gissa gåtor

I spelet ges även möjlighet att gissa gåtor som är sifferträning.

Gåtor som rör talen 1-5.

Exempel på gåtor:

Hur många svansar har en katt?

Hur många snablar har en elefant?

Hur många öron har en elefant?

Hur många hjul har en bil?

Hur många ben har en häst?

Hur många fingrar har en hand?

Funktionalitet och mål

Det rätta svaret döljs i bilden bakom ett vitt moln. För att svara på frågan, klickar man på symbolerna för 1, 2, 3, 4 och 5. Barnen lär sig att koppla ihop antal med rätt siffra.

Bygga torn

När man kommer in på sidan ger musen instruktioner till sidan. Här får barnen möjlighet att bygga torn med hjälp av olika föremål.

- Partyhatt

- Kokos- och chokladboll
- Ballong
- Chokladpeng
- Flärpor

Funktionalitet och mål

Föremålen är olika lätta att bygga torn med. Barnen ges även möjlighet att förändra föremålen, för att underlätta tornbyggandet. Ballongen kan man blåsa upp, partyhattarna kan staplas upp och ner för att skapa ett högre torn och chokladbollar blir lättare att bygga med om man plattar till dem lite. Barnen lär sig att vissa former är bättre att stapla på varandra än andra.