

Länets gemensamma mediebank

MEDIECENTER VÄRMLAND



MATEMATIK



*Det här temabladet innehåller Mediecenter Värmlands filmer om matematik!
Filmerna är direktlänkade till SLIPlay – ctrl-klicka på titeln och strömma/beställ!*

OM MEDIECENTER VÄRMLAND



Mediecenter Värmland är länets gemensamma mediebank!
Här kan alla medlemmar, från barnomsorg till vuxenfortbildning,
avgiftsfritt välja bland cirka 25.000 titlar.

Mediecenter Värmland tillhandahåller inköpt film, UR:s radio/tv-program, pussel & spel och robotar.
Hos oss kan du även beställa talböcker – vi har tillgång till mer än 100.000 böcker från Legimus.

HUR BESTÄLLER JAG?

Du hittar hela vårt utbud i vår internetkatalog sliplay.se/mediecentervarmland.

För att strömma eller beställa material via webben måste du skapa ett konto!
Har du några funderingar, ring oss på 010-833 10 60 eller skicka en e-post till
mcv@regionvarmland.se

OBS! Dina elever kan också göra konto på SLIPlay och strömma själva! (elevinloggning)

Gör så här för att skapa konto:

Gå till sliplay.se/mediecentervarmland. Klicka på "Bli medlem här". Fyll i dina uppgifter och klicka på "gå vidare". Du får nu en e-post med en länk som du ska följa. Där får du fylla i ytterligare några uppgifter samt välja lösenord. När du sparat är din registrering klar och så fort vi godkänt din registrering (under kontorstid) kan du börja använda ditt konto.

Du kan också välja något av de single-sign-on-alternativ som finns – ytterligare information om hur du gör hittar du [här!](#)

Dina elever kan också göra egna konton på sliplay.se/mediecentervarmland och strömma programmen direkt i sina datorer, smartphones eller iPads. En annorlunda läxa kanske...?
De skapar sina konton på samma sätt som pedagogerna och när detta är klart måste du godkänna deras konto. Du hittar deras ansökningar under "elevregistreringar" på din SLI-Play-inloggning (under ditt namn). OBS! Godkänn bara de elever som är dina!

[Här hittar du en lathund för dina elever!](#)

Målgruppen är en rekommendation från oss och leverantören. Det är du som pedagog som avgör för vilka åldrar du vill visa filmen!

TECKENSPRÅKSTOLKADE PROGRAM



Matteväktarna

Väktarna Ett och Två vaktar mattestaden dit alla mattemästare kommer för att umgås. För att få komma in måste mästarna först bevisa att de verkligen är mestare. De får bevisa att de kan volym, vikt, hur mycket en meter och en centimeter är, hur man beskriver första, andra och tredje våningen och hur mönster kan se ut. Ett Lexikon poppar upp och förklarar begreppen

innan mästarna ska bevisa dem. Väktarna tar sitt uppdrag på största allvar även om de inte alltid kommer överens om olika vardagsbestyr som de ger sig på.

Speltid: 14x9 min. **Målgrupp:** 6–9 år. **Utförande:** Strömmande.



Matte med Mat och Te

Praktisk matematik för barn på lågstadiet. Allt utspelas i en magisk låda där Mat och Te reder ut olika mattetermer och problem som dyker upp. Allt med en blandning av fniss och tokigheter, men i lugnt tempo och med gott om repetitioner. Syftet är att presentera lågstadiets matematik för döva och hörselskadade barn. **Serien är på teckenspråk, men passar även bra för dem**

som inte kan teckenspråk eftersom det finns dubbat svenskt tal.

Säsong 1

Volym
Vikt
Längd
Tid

Året
Temperatur
Geometri och lägesord
Ental och tiotal

Speltid: 8x9 min. **Målgrupp:** från 6 år. **Utförande:** Strömmande.

Säsong 2

Bråk
Dubbelt och hälften
Huvudräkning – addition och subtraktion

Huvudräkning – multiplikation och division
Likhetstecken
Sannolikhet

Speltid: 6x9 min. **Målgrupp:** från 6 år. **Utförande:** Strömmande.

FÖRSKOLA – 12 ÅR

Filmer:



[Räkna med Djuren på Djuris](#)

På förskolan Djuris går kompisarna Ull, Satsumas och Fiolin. De älskar att leka och ha roligt. Ibland bråkar de också. Eller upptäcker något nytt, som att dubbelt inte alltid är bra eller att en stund kan vara både kort och lång. Serien syftar till att väcka lust och intresse för matematik samt upptäcka matematiska samband i vardagen. Grundläggande begrepp: tid, hälften,

lägesord, geometriska former, stor/liten, fler/färre, tyngd, längd, ordningstal och dubbelt. Serien finns även [teckenspråkstolkad](#) och [syntolkad](#).

Speltid: 10x11 min. **Målgrupp:** 0-5 år. **Utförande:** Strömmande.

[Räkna med Djuren på Djuris – musikvideo](#)

Svängiga låtar att räkna med!

Speltid: 5x1 min. **Målgrupp:** 0-5 år. **Utförande:** Strömmande.

[Djuris 1,2,3](#)

Lär dig siffrorna med vännerna på Djuris! Serien finns även [teckenspråkstolkad](#) och [syntolkad](#).

Speltid: 10x5 min. **Målgrupp:** 0-5 år. **Utförande:** Strömmande.



[Miniräknarna](#)

Mitt bland gräs och blommor lever miniräknarna - tre väldigt små parkarbetare med ansvar för att räkna och sortera allt det som folk tappar ner i Matteparkens gräsmatta. Det är inte alltid enkelt, särskilt inte när Skön, Terierson och Asp måste bestämma hur saker ska sorteras. Men då kan det vara bra att ha Miniräknarboken till hands, för där står allt man behöver veta om geometriska

former, storlekar, likheter och olikheter, mönster och antal. Miniräknarna är en matematikserie som riktar sig till förskolan. Genom upprepning, ramsor och musik bidrar programmen till att utveckla förståelse för grundläggande begrepp som antal, geometriska former och mönster. Finns även [syntolkat](#) och [teckenspråkstolkat](#).

Speltid: 8x9 min. **Målgrupp:** 0–5 år. **Utförande:** Strömmande.

Ett, två, tre...Tyra!

Vad händer om det plötsligt dyker upp ett djur på förskolan? Ett djur som behöver lite hjälp och sällskap men som råkar vara väldigt stort. Dinosaurien Tyra vill gå på förskolan och leka med alla de andra barnen. Men vem vet vilka matematiska svårigheter och kaos som en dinosaurie kan åstadkomma på förskolan? Finns även [syntolkat](#) och [teckenspråkstolkat](#).

Speltid: 6x4 min. **Målgrupp:** 0–5 år. **Utförande:** Strömmande.



Katten, musen, tiotusen – säsong 1

En matematikserie för förskolebarn. Medverkande är en ivrig mus som vill leka och tänker på ett tal ibland och en form ibland och en katt som inte verkar vilja gissa trots alla roliga ledtrådar med sagor, animationer och barn som gör saker. Men katten kanske inte är riktigt så trött som han verkar...

Säsong 1 finns också på [nordsamiska](#), [finska](#),

[spanska](#), [turkiska](#), [arabiska](#) och [sydkurdiska](#).

Speltid: 10x10 min. **Målgrupp:** 0–5 år. **Utförande:** Strömmande.

Katten, musen, tiotusen – Säsong 2

Säsong 2. Nya mattelekar med katten och musen! Katten hänger inte alltid med vad musen pratar om och vilka matteord den är ute efter. Ledtrådar är många och fantasifulla. Här finns animationer, lek med kända barnsånger, identifikation med barn som leker och rymdvarelser som sorterar och grejar. Kan det hjälpa katten att förstå musens mattebegrepp?

Speltid: 10x10 min. **Målgrupp:** 0–5 år. **Utförande:** Strömmande.



Spagetti makaroner hundra miljoner

Spagetti Makaroner är en liten italiensk kvarterskrog någonstans i Sverige. Den drivs av servitrisen Bibbi och Kocken som har en förmåga att röra till det både i matlagningen och i matematiken. Att gästerna har speciella önskningar gör inte saken lättare. I restaurangköket finns också Mattemusen som bor på en hylla vid spisen och har ett och annat

att göra med lösningen på dagens matematiska problem. Men det förstår varken servitrisen eller kocken. Spagetti, makaroner, hundra miljoner riktar sig till förskoleklass och årskurs 1 och är en pedagogisk fortsättning av serien "Katten, musen, tiotusen".

Speltid: 10x10 min. **Målgrupp:** 6–9 år. **Utförande:** Strömmande.

Livet i Mattelandet – säsong 2

Välkommen till landet där matematik betyder allt! Möt den självsäkre mattepolisen Inge Räknander som löser sina fall med hjälp av siffertjuven Conni Kalkyl. I Räknebageriet bakar Bullino och Kakan färska och korrekta uträkningar medan Primus och Deci i Sifferverkstan mekar ihop vilket tal som helst med hjälp av bara tio siffror. Serien presenterar de fyra räknesättens användning i olika situationer. Det bjuds på matematiska uträkningar där metoder och begrepp visualiseras. Programmen bidrar till förståelse för taluppfattning och tals användning genom att lyfta matematiska frågor och resonemang som inspirerar till att lösa matematiska problem. Serien presenterar de fyra räknesättens användning i olika situationer. Det bjuds på matematiska uträkningar där metoder och begrepp visualiseras. Programmen bidrar till förståelse för taluppfattning och tals användning genom att lyfta matematiska frågor och resonemang som inspirerar till att lösa matematiska problem. Finns även [syntolkat](#) och [teckenspråkstolkat](#).

Speltid: 12x15 min. **Målgrupp:** 6–9 år. **Utförande:** Strömmande.



Räkneaporna

Räkna med räkneaporna från Livet i Mattelandet! I varje program får vi se aporna göra tre uträkningar. Svaret dröjer en aning för att barn i ett klassrum ska få chansen att tänka ut det själva. I serien används addition och subtraktion samt större än och mindre än, med både siffror och antal. Programmen är tänkta som start på en mattelektion, lämpade från förskoleklass till årskurs 2.

Speltid: 30x1 min. **Målgrupp:** 6–9 år. **Utförande:** Strömmande.



Tidsakuten

Välkommen till Tidsakuten där miljön är hämtad från den populära serien Livet i Mattelandet. Här tar Deci emot alla som råkat ut för akuta klock- och tidsproblem. Den vimsige pizzabagaren Quatro, den orolige polisen P-O Tatison och den uttråkade fotbollsspelaren Dribblo får hjälp med allt från oändligt långa timmar till femminutershopp och alltför välgräddade pizzor. I

Tidsakuten får tittarna konkreta och humoristiska tidshistorier som ger goda förutsättningar till att lära sig klockan och träna sin tidsuppfattning genom att koppla ihop tid och klockslag. Tidsakuten använder matematikens uttrycksformer och gör mätningar, jämförelser och uppskattningar av tider. Serien presenterar såväl den analoga som den digitala klockan i olika situationer.

Speltid: 10x4 min. **Målgrupp:** 6–9 år. **Utförande:** Strömmande.



Sif och Flor

Syskonen Sif och Flor ställs inför vardagliga situationer och problem som de löser tillsammans. Det kan handla om att en termometer som står på noll betyder noll grader, och inte noll väder. Hur tungt det är att bära två kilo. Eller hur mycket du hinner göra på en kvart. Elever med intellektuell funktionsnedsättning (IF) har ofta svårt med abstraktion och arbetsminne.

Därför är syftet med serien att i stället ge kunskap som underlättar elevernas vardag, med inriktning på vikt, volym och temperatur. **Serien riktar sig till mellanstadiet i grundsärskolan men kan också användas i grundskolan F-3**

Speltid: 8x10 min. **Målgrupp:** 6–9 år. **Utförande:** Strömmande.



Mattemacken

På en öde bensinmack i utkanten av Mattelandet jobbar syskonen Geo och Hector. Två hängivna matte-mekaniker som specialiserat sig på att hotta upp geometriska delar och besiktiga längd, vikt och volym. De älskar sin mack, men är kanske inte lika förtjusta i att behöva ta emot kunder. Nu står de på randen till konkurs och måste därför locka tillbaka kunderna för att inte

förlora Mattemacken. Finns även [syntolkat](#).

Speltid: 16x5 min. **Målgrupp:** 6–9 år. **Utförande:** Strömmande.



Historiska forskare - Pythagoras

Möt personen Pythagoras! I den här filmen får vi lära känna Pythagoras samt några av hans mest kända upptäckter och forskningar i matematik. Pythagoras är den person som ligger bakom Pythagoras sats. Visste du att Pythagoras också var filosof och startade en egen religion? Följ med på en tidsresa! Så länge som människan har funnits så har nyfikenheten funnits! Överallt

runtomkring oss ser vi resultat av uppfinningar och vetenskapliga upptäckter. Clara sitter i sitt rum och räknar matematik. Hon stöter på Pythagoras sats med ord som hypotenusan och kateter. Clara förstår ingenting och behöver hjälp! Hon bestämmer sig för att Pythagoras säkert kan hjälpa henne. Clara reser tillbaka i tiden och hamnar på ön Samos. Här är Pythagoras på tillfälligt besök på sin barndomsö. Serien Historiska forskare lyfter fram några av de viktigaste forskarna genom historien och vi får veta vad de blivit kända för. Vi lär känna personen bakom forskningen och fördjupar oss i deras arbete. Forskare som lyfts fram i serien är Alfred Nobel, Lise Meitner, Pythagoras, Gregor Mendel, Tycho Brahe, Marie Curie, Galileo Galilei, Albert Einstein med flera.

Speltid: 9 min. **Målgrupp:** 6–12 år. **Utförande:** Strömmande.

Udda och jämna tal

Matematiken är ett väldigt bra redskap för att lösa problem och se mönster. I det här utbildningsklippet lär du dig att se skillnad på udda och jämna tal. Du får tips på hur du snabbt räknar ut om ett tal är udda eller jämnt, och ser hur man använder en hundraplatta.

Speltid: 4 min. **Målgrupp:** 7–12 år. **Utförande:** Strömmande.

Meter & mått

Har du tänkt på att vi varje dag stöter på mängd- och måttenheter utan att tänka på hur de kommit till? Eller varför? Metersystemet kom till på 1800-talet och har varit ett system som de flesta länder använder fram till våra dagar. Men nu heter det istället SI-systemet. Vi ska här reda ut alla begrepp och förklara varför det är så bra att ha ett gemensamt räknesystem.

Speltid: 5 min. **Målgrupp:** 7–16 år. **Utförande:** Strömmande.



Uppskatta area

Matematiken är ett väldigt bra redskap för att lösa problem och se mönster. I det här utbildningsklippet lär du dig att se skillnad på regelbundna och oregelbundna geometriska former. Du får tips på smarta metoder för att göra en uppskattning av hur stor ytan på något är. Och ser att det inte är så svårt att räkna ut arean på olika geometriska former.

Speltid: 4 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.



Extremmatte

Förstå matte genom stora, galna, oväntade och knasiga utmaningar. Programledare Josefine Pihlblad älskar matte, extrem matte. Hon visar vad en hundradel och en tiondel är genom att bygga en gigantisk mur av hundra flyttkartonger. Hon undersöker volym genom att testa om man kan få en båt att sjunka om man fyller den med tusen liter vatten. Hur långt man kan åka berg- och dalbana på en timme? Och hur många fläckar har egentligen en kossa i median och medelvärde? Syftet är att bidra till elevernas förmåga att använda matematikens uttrycksformer och begrepp för att samtala om och redogöra för frågeställningar, beräkningar och slutsatser. Serien kan användas som inledning till ett nytt område, för att befästa begrepp man arbetar med eller som repetition. Serien hoppas inspirera elever i mellanstadiet att prata om matte.

Speltid: 24x6 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.



Så funkår matte

Vi går igenom hur några av våra vanligaste matematiska begrepp fungerar och hänger ihop, som till exempel att 50%, $\frac{1}{2}$ och 0,5 är precis samma sak men, men uttryckt på olika sätt. Åtta olika begrepp presenteras genom verklighetsbaserade problem: bråk, geometriska enheter, procent, decimaler, relationer, algebra, sannolikhet och koordinatsystem. Syftet är att

förklara det matematiska språket och sambanden mellan olika matematiska begrepp. Begreppen är baserade på de centrala målen i läroplanen för mellanstadiet. Till programserien finns en lärarhandledning med fördjupning och exempel på fler beräkningar.

Speltid: 8x5 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.

Riddarborgen

Natalia och Albin bygger tillsammans med slöjdläraren Ola en riddarborg där de spelar in korta filmer. I varje program tillverkar de delar till borgen och rekvisita till rollfigurerna, och de använder sig av textil-, metall- och trämaterial. Programmen avslutas med en liten filmisk scen där de tillverkade delarna används. Planering och tillverkning med modeller, skisser, dockor och byggsatser sker såväl utomhus som i verkstan. Relationen till matematik är självklar med begrepp och ord som geometri, skalberäkningar, uppskattning och hållbarhet. Tillverkningen utgår från möjligheterna som slöjdundervisningen erbjuder mellanstadiets elever. Den utgår även från att återvinna och använda material som skrot och sopor som finns lätt tillgängligt i samhället.

Speltid: 6x14 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.



Spegelvänd – säsong 1

Li tillbringar midsommar i mormors sommarstuga. På vinden hittar hon en magisk spegel och får kontakt med en annan, okänd värld. Samtidigt startar ett forskningsexperiment som på allvar hotar världens existens. Ett äventyr där matematik i många former krävs för att återfå balansen i tillvaron. Dramaserie för årskurs 5 med matematik och problemlösning. Finns även

[teckenspråkstolkat.](#)

Speltid: 8x15 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.

Spegelvänd – säsong 2

Li anländer till en klinik för mobilberoende ungdomar. Sedan hennes mormor försvann har hon mått dåligt och plågats av mardrömmar. På kliniken träffar hon Lionel och tvillingarna Muriel och Elisa som besitter särskilda förmågor att kommunicera. Li inser snart att hon har blivit in dragen i ett omfattande och farligt experiment i vilket hon spelar huvudrollen. Finns även [teckenspråkstolkat](#) och [syntolkat](#).

Speltid: 8x15 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.



Coolaste kojans

Vem har inte drömt om att bygga en egen koja i skogen? Här tävlar två lag om att bygga den coolaste och mest påhittiga kojans på bara åtta dagar. Lagen ska planera, rita, räkna ut och bygga kojans från grunden. Till sin hjälp har de hantverkare, verktyg, massor av fantasi – och sina kunskaper i matematik. Varje dag ställs lagen inför kluriga utmaningar och får tävla om

coola detaljer till sina kojor. Varje episod är uppbyggd kring ett matematiskt tema med tillhörande tävling och byggmoment. Programmen finns även [teckenspråkstolkade](#) och [syntolkade](#).

Speltid: 8x20 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.

Vi lär oss om – Att mäta

Vi mäter ofta saker hemma, i skolan och på jobbet, utan att vi tänker på det! Det finns många verktyg som hjälper oss att mäta så exakt som möjligt. I den här filmen lär vi oss hur vi mäter längd, massa, volym och temperatur. Vi går igenom instrument som linjal, decilitermått, våg och termometer. Samtidigt lär vi oss olika måttenheter som gram, deciliter och meter. Hur räknar vi ut volymen av ett mjölkpaket? Hur använder vi en mätcylinder? Det lär vi oss i den här filmen, om mätning. Det här är en film för mellanstadieelever när de läser ämnena fysik och matematik.

Speltid: 16 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.



Labba – Bild eller verklighet

Agneta stöter på patrull i form av en stor mjukisdjurskanin som stör inspelningen. Beppe funderar på hur hans mjukisdjursapa skulle se ut om den var i samma skala som han, alltså lika stor som en människa. Finns även på [finska](#).

Speltid: 6 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.

Labba – Pinnbygge

Vetenskapsreportern Agneta repeterar inför sin stora föreställning på teatern. Tyvärr har något gått snett i bygget av hennes kulisser. Beppe kollar ritningar och gör en budgetkalkyl för att bygga ett litet utedass. Finns även på [finska](#).

Speltid: 6 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.

Labba – Vilken rymmer mest?

Vetenskapsreportern Agneta har missbedömt storleken på sin scenkostym. Beppe undersöker hur en liter mjölk ser ut i olika behållare. Trots att mjölken alltid har en volym på en liter ser det ut att vara mer eller mindre mjölk beroende på behållarens form. Finns även på [finska](#).

Speltid: 6 min. **Målgrupp:** 10–12 år. **Utförande:** Strömmande.

Historien om 1

I begynnelsen var - Ett. Sedan kom två, tre och resten av gänget. Fast nollan väntade länge på att göra en sen - dock succéartad - entré. I datavärlden idag fungerar allt med hjälp av ettor och nollor, men så har det alltså inte alltid varit. Terry Jones berättar här både underhållande och insiktsfullt om hur siffror, räkning och matematik kom till. Filmen presenterar även de största mattegenierna genom tiderna, som bl.a. Pythagoras, Arkimedes, Leibniz, Fibonacci m.fl. Filmen är kapitelindlad för att underlätta undervisningen.

Speltid: 60 min. **Målgrupp:** från 10 år. **Utförande:** Strömmande.

Radioprogram:



[Meka med 1-2-3](#)

Timpani bor i en gammal nedlagd fabrik. En dag knackar den rutiga zebran Schacklin och den enpuckliga kamelen Minus på dörren. De har fått sparken från djurparken och försöker komma på hur de ska ta sig till Namibia i Afrika. De försöker bland annat ta reda på hur långt det är och hur man kan ta sig dit. Kanske genom att tillverka egna pengar att köpa flygbiljetter med? Medan

de försöker lösa problemet tillsammans med Timpani fikar de och försöker reda ut hur de ska dela kakorna lika. De också tittar på natthimlen och undrar hur många stjärnor det finns.

Speltid: 10x11 min. **Målgrupp:** 0–5 år. **Utförande:** Strömmande ljud.



Gilla oss på Facebook!

Där berättar vi om nyheter och tipsar om aktuella filmer!

www.facebook.com/MediecenterVarmland

FRÅN 13 ÅR

Filmer:



Byggmatte

När siffror kombineras med verkliga händelser blir matematiken mer konkret och användbar för många. Det är just vad denna serie handlar om; att synliggöra den naturliga matematiken. Filmerna har dessutom ett vardagligare språkbruk för att främja förståelsen. En serie med sex olika scenarion inom byggbranschen där matematik krävs. Varje film har, utöver

lärarhandledning, sitt eget elevmaterial som steg för steg följer filmens beräkningar samt extrauppgifter att arbeta med efteråt.

Speltid: 6x5 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.



Historien om 1

I begynnelsen var - Ett. Sedan kom två, tre och resten av gänget. Fast nollan väntade länge på att göra en sen - dock succéartad - entré. I datavärlden idag fungerar allt med hjälp av ettor och nollor, men så har det alltså inte alltid varit. Terry Jones berättar här både underhållande och insiktsfullt om hur siffror, räkning och matematik kom till. Filmen presenterar även de största

mattegenierna genom tiderna, som bl.a. Pythagoras, Arkimedes, Leibniz, Fibonaccis m.fl. Filmen är kapitelindeldad för att underlätta undervisningen.

Speltid: 60 min. **Målgrupp:** från 10 år. **Utförande:** Strömmande

Om kaosteorier

Hur bemästrar vi kaos? Tack vare olika kaosteorier kan vi idag enklare räkna ut sannolikheten för något. Forskningen har gett oss begrepp som *normalfördelning* (*Gausskurvan*) och *fjärilseffekten*. Utbildningsklippet inleds med *Isaac Newton* på 1600-talet och avslutas i modern tid. Följ med på en hisnande snabb resumé om några av matematikens viktigaste upptäckter!

Speltid: 4 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.

Har du och dina kollegor koll på vad Mediecenter
har att erbjuda er?
Om inte kommer vi gärna och berättar om vår verksamhet!
Vi går också igenom SLIPlay och alla dess funktioner.
HÖR AV ER SÅ BOKAR VI IN ETT BESÖK!
Tfn.010-833 10 60, mcv@regionvarmland.se

Tal och siffror

Människan har länge räknat - först med streck och sedan med symboler. Under århundradena kom nya behov av andra räknesätt - och upptäckten av siffror som "noll". Utbildningsklippet inleds i forntiden och avslutas under den franska revolutionen. Följ med på en hisnande snabb resumé av några av matematikens viktigaste upptäckter! Till detta utbildningsklipp finns manus, handledningar och quiz!

Speltid: 5 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.



Kvadrater, trianglar och kvadratrötter

Kvadraten har speciella egenskaper. För att inte tala om trianglar och kvadratrötter! Genom århundradena har de bjudit på speciella matematiska utmaningar. Vi börjar med babylonierna och träffar därefter Pythagoras, Euklides, Rafael Bombelli och Leonhard Euler. Följ med på en hisnande snabb resumé av några av matematikens viktigaste upptäckter! Till detta

utbildningsklipp finns manus, handledningar och quiz!

Speltid: 4 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.

Om cirklar och pi

Människan har länge räknat. Kanske var det uppfinnandet av hjulet som skapade behovet av att kunna räkna ut en cirkels area? Matematikern Arkimedes kom på Arkimedes konstant, även känd som pi. Men pi - förkortat 3,14 - har länge utmanat matematiker! Utbildningsklippet inleds i forntiden och avslutas först på 2000-talet. Följ med på en hisnande snabb resumé om en av matematikens viktigaste upptäckter! Till detta utbildningsklipp finns manus, handledningar och quiz!

Speltid: 5 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.



Dolda tillgångar

Spelfilm om den sanna och fantastiska berättelsen om Katherine Johnson, Dorothy Vaughan och Mary Jackson, tre afroamerikanska matematiker som arbetade för NASA och var hjärnorna bakom USA:s kamp mot Sovjetunionen i rymdkapplöpningen för att vara först med att få astronauten John Glenn i omloppsbanan kring jorden. Det var en fantastisk bedrift som återgav USA sitt självförtroende och inspirerade resten av världen. Trion krossade alla kön- och rasbarriärer och blev en inspirationskälla för kommande generationer att drömma stort.

Speltid: 122 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Endast DVD.

Matematik i vardagen – Procent

Matematik i vardagen stöter de flesta av oss på någon gång... Det upptäcker bästa vännerna Anna och Jonathan när de måste lösa olika matematiska problem. Detta utbildningsklipp handlar om procent. Du får även träffa en spelprogrammerare som haft stor nytta av grundskolans matematik i sitt nuvarande yrke.

Speltid: 4 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.

Matematik i vardagen – Statistik

Matematik i vardagen stöter de flesta av oss på någon gång... Det upptäcker bästa vännerna Anna och Jonathan när de måste lösa olika matematiska problem. Detta utbildningsklipp handlar om statistik. Du får även träffa en sportkommentator som haft stor nytta av grundskolans matematik i sitt nuvarande yrke.

Speltid: 5 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.

Matematik i vardagen – Geometri

Matematik i vardagen stöter de flesta av oss på någon gång... Det upptäcker bästa vännerna Anna och Jonathan när de måste lösa olika matematiska problem. Detta utbildningsklipp handlar om geometri. Du får även träffa en arkitekt som haft stor nytta av grundskolans matematik i sitt nuvarande yrke.

Speltid: 4 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.

Källkoll Corona – Statistikfiffel och graffusk

Edwin är övertygad om att Åsas kaffedrickande gått överstyr, men håller bevisen? Vi överöses med bilder och statistik som ska visa corona-virusets utveckling och det gäller att kunna reda ut vad alla graferna egentligen visar.

Speltid: 6 min. **Målgrupp:** från 13 år. **Utförande:** Strömmande.

**Du vet väl att eleverna kan göra egna konton och strömma media?
Här hittar du en [lathund till elevkonto på SLIPlay!](#)
En annorlunda läxa kanske?**



Kalkyl

Hur långt rep behöver man för att fira sig ner från Globens tak? Hur många liter vaniljsås behövs för att fylla en stor glastank? Och hur räknar man ut sannolikheten för att en ko ska bajsas i en viss del av hagen? Programledaren och matematikpedagogen Sabine Louvet tar hjälp av olika gäster för att lösa matematiska uppdrag. I ett avsnitt hjälper astronauten Christer Fuglesang

henne att räkna ut vilken raketmotor hon ska ha för att nå 300 meter upp i lyften, i ett annat är Beppe Singer försökskanin och sänks ner i en glastank med vaniljsås. Finns även [teckenspråkstolkat](#).

Speltid: 11x15 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande. .

Rubriker:

Omkrets
Sannolikhet
Volym
SVT-triangeln
Skala

Ekvation
Pythagoras sats
Bråk
Problemlösning
Programmering
Vinklar

Pluggkoden – Strategier för matematik

Matematik förknippas ofta med dåligt självförtroende. Många tror att vissa är mattemänniskor och andra inte, men alla kan bli bättre med rätt strategier. Vi följer Albin i klass 9 som tycker att det är svårt med matematiken i skolan. Han tycker att hans vänner alltid förstår uppgifterna snabbare än han själv och blir lätt stressad. Lärare Martin ger honom utmaningar och berättar om strategier han kan använda sig av. Den första utmaningen är att minska känslan av stress. Albin får en tydlig checklista att arbeta med för att få kontroll över inläringen inför ett kommande prov.

Speltid: 28 min. **Målgrupp:** 13–16 år. **Utförande:** Strömmande.



Orka plugga – Så förbereder du dig inför muntliga nationella prov i matematik

Varje höst är det muntliga nationella prov i matematik för dig som går i nian. Här får du övning och tips så att du kan känna dig säkrare inför provet. Öva på att använda rätt matematiska begrepp, som till exempel addera, subtrahera, division och multiplicera. Fyll i andras resonemang och ställ följdfrågor. Öva på att

tolka, muntligt presentera och jämföra grafer.

Speltid: 2 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Orka plugga – Bli bättre på matte

Alla kan bli bättre på matte, här får du tips och strategier för att komma i gång med matten! Lämplig för 13–15 år.

Speltid: 1 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.



Orka plugga – tips för att räkna lästal i matte

Tycker du att lästal är kluriga? Ett tips kan vara att börja med att läsa slutet av texten först, oftast finns själva frågan där. Här kommer fler tips som underlättar!

Speltid: 3 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Orka plugga – så pluggar du matte

Du får exempel på grundläggande och användbara strategier när du pluggar matte. Om du inte förstår mattetalen, bläddra bakåt i matteboken till något du förstår. Det är bättre att göra färre uppgifter och verkligen förstå dem än att räkna så många tal som möjligt. Svåra uppgifter kan du bryta ner i delproblem och lösa en bit i taget.

Speltid: 1 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Orka plugga – Checklista om du kör fast i matte

Läraren Martin Fernström ger en checklista på vad man kan kolla om man inte får rätt resultat när man räknar matte. Läs igenom uppgiften en gång till och kontrollera att du förstått den. Fundera om du valt rätt metod och kontrollera att du inte räknat fel. Testa att göra om uppgiften och jämför dina uträkningar.

Speltid: 1 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Orka plugga - Problemlösning

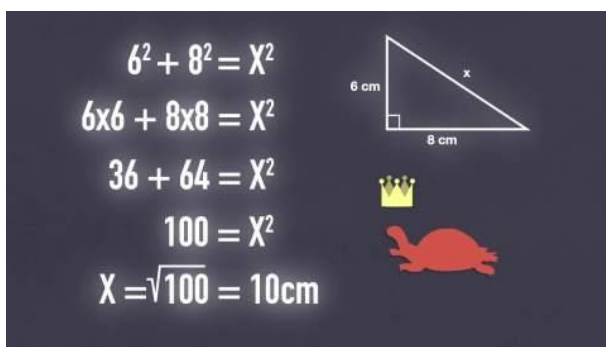
Tre grupper arbetar i olika steg för att lösa ett matematiskt problem. Eleverna har själva skapat matteuppgiften. För att lösa problemet använder grupperna olika strategier, bland annat att rita en bild av problemet.

Speltid: 2 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Orka plugga – Prata matte

En bra strategi för att lära sig matematik är att resonera högt om matematiska problem. Då krävs det att man förstår de matematiska begreppen och sambanden mellan dem. Ett sätt att komma ihåg begreppen är att associera dem till vardagliga saker. Ett annat tips är att lyssna på andra som pratar om matematik.

Speltid: 3 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.



Orka plugga – Mattestrategier

Visste du att med rätt strategier kan alla bli mattemänniskor? Här kommer några bra tips!

Speltid: 3 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Orka plugga – Därför är det bra att kunna matte

Varför ska man kunna matte? Det kan vara svårt att förstå vad man ska ha kunskaperna till, men många yrken och arbetsuppgifter kräver att man använder matte. Du kommer alltså ha användning för matte även efter att du slutat skolan. Här kommer några tips på hur du kan få matten att bli lättare!

Speltid: 2 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Orka plugga – Så lyckas du på muntliga nationella prov i matte

Under höstterminen har alla elever i årskurs 9 muntliga nationella prov i matte. Syftet med provet är att du ska visa din förmåga att diskutera och resonera muntligt i ämnet matte. Några bra tips är att använda dig av rätt matematiska begrepp och att tydligt förklara och argumentera för dina svar och metodval.

Speltid: 1 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Orka plugga – Så går de muntliga nationella proven till

Under höstterminen har alla elever i årskurs 9 muntliga nationella prov i svenska, engelska och matte. Syftet med proven är att du ska visa din förmåga att diskutera och resonera muntligt. Här kommer information om hur det går till och vad läraren bedömer. Din lärare kommer till exempel att titta på hur väl du framför dina åsikter med hjälp av argument, hur du lyssnar och om du deltar aktivt och hur väl du anpassar ditt språk till ämnet.

Speltid: 1 min. **Målgrupp:** 13–15 år. **Utförande:** Strömmande.

Har du och dina kollegor koll på vad Mediecenter har att erbjuda er?

Om inte kommer vi gärna och berättar om vår verksamhet!

Vi går också igenom SLIPlay och alla dess funktioner.

HÖR AV ER SÅ BOKAR VI IN ETT BESÖK!

Tfn.010-833 10 60, mcv@regionvarmland.se

Radioprogram:



[Bildningsbyrån – Matematik](#)

Hör berättelsen som ligger bakom flera matematiska begrepp. Med en humoristisk ton och genom praktiska exempel får vi veta vad som ligger till grund för några av matematikens abstrakta formler.

Speltid: 5x30 min. **Målgrupp:** från 16 år.

Utförande: Strömmande ljud.

PROGRAM FÖR PEDAGOGER

TV-program:

[Det handlar om matematik](#)

Vad ska vi ha matten till och varför är den så viktig? Och är vi så dåliga som de sjunkande Pisa-resultaten visar? Hör experter på programmering, galaxbildning, cancerforskning och utmanande mattelektioner diskutera hur vi ska få liv i ett ämne som omges av mycket rädsla och många fördomar. De avlivar bland annat myten om att det finns folk som inte är mattemänniskor. Programledare: Natanael Derwinger.

Speltid: 58 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande.



[Livets hårda skola](#)

Hur kan du som förälder hjälpa ditt barn med matte? Hur hindrar föräldrars egna erfarenheter från matematikundervisningen dem från att hjälpa sina barn med matten? Genom att följa Musse Hasselvalls försök att komma över sin egen matteångest får föräldrar en möjlighet att själva förändra sitt beteende.

Speltid: 6x30 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande.



Språket i ämnet

Om språk- och kunskapsutvecklande arbetssätt med exempel från den pedagogiska verkligheten. Målgruppen är primärt ämneslärare. Vi visas undervisningsexempel av ämneslärare som bjuder in till sina klassrum och berättar samt delar med sig av tips, metoder och varierade sätt att undervisa språk- och kunskapsutvecklande i just sitt ämne. Vi möter lärare i låg-, mellan- och

högstadiet samt från gymnasiet som undervisar i NO, SO, matematik och praktisk-estetiska ämnen. Tre av programmen i serien har kopplingar till matematik:

Matematik är ett språk

Matteläraren Torben Lundén på Bäckahagens skola i Stockholm tycker att det är viktigt att arbeta språk- och kunskapsutvecklande i matematiken. Matematik är ju inte bara siffror - utan även ord, begrepp och meningar, menar han. Torben försöker måla begreppen för att öka förståelsen. I klassrummet har han whiteboards från golv till tak, eftersom rörelse och transparens ökar elevernas koncentration. På lektionen med årskurs åtta gör klassen beräkningar kring matematiska uttryck.

Speltid: 8 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande.

Läsfixarna kan man räkna med

Reciprocal Teaching, är en modell för ömsesidigt lärande som visat sig ha god effekt på läsförståelse. Ninna Kristiansen är klasslärare i årskurs ett på Sofiehemsskolan i Umeå och hon använder sig av modellen även i matematikundervisningen. Hon låter de fyra strategierna representeras av fyra dockor s.k. läsfixare; dockorna är Spågumman, Frågeapan Detektiven och Cowboyen. De förutspår, ställer frågor, klargör och sammanfattar. Dagens lektion handlar om orden: "skillnad", "jämför" och "färst"...

Speltid: 8 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande.

Matte med dominoeffekt

Jag vill att eleverna ska se både nyttan och skönheten med matematik! säger läraren Susanne Jönsson på Dalhemsskolan i Helsingborg, Susanne förenar matematik, språk och IKT i årskurs fyra. Hon tar hjälp av dominobrickor för att lära ut matematiska ämnesord som avstånd, kurva och spiral. Lektionen innehåller också en övning i förståelse av skala och förstoring. Som avslutning får dominobrickorna spela huvudrollen i lektionens Grande Final, en jättelik dominobana!

Speltid: 8 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande.

Matematikbienen 2024

Föreläsningar om matematik, matematikundervisning och matematikdidaktik. Inspelat den 21–22 mars på Örebro universitet. Arrangör: Örebro universitet.

Speltid: 6x32-45 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande.

Du vet väl att eleverna kan göra egna konton och strömma media?
Här hittar du en [lathund till elevkonto på SLIPlay!](#)
En annorlunda läxa kanske?



UR Samtiden – Matematikbiennalen 2022
Föreläsningar från Matematikbiennalen 2022.
Det är en mötesplats för lärare, skolledare, forskare, lärarutbildare och andra matematikintresserade. Inspelat den 31 mars 1 april 2022 på Linnéuniversitetet i Växjö.
Arrangör: Linnéuniversitet.

Rubriker:

[Språket är nyckeln till en hållbar matematikundervisning](#)
[Tekniken styr pedagogiken](#)
[Barn som är svaga i matematik](#)
[Automatisering i addition och subtraktion](#)
[Geogebra – så kan du använda det i din undervisning](#)
[Bråkgiraffen](#)
[Inkluderande matematikundervisning](#)
[Kan intensivundervisning lösa problem med taluppfattning](#)
[Kreativ och inspirerande matematik](#)

Speltid: 9x26-49 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande.

Radioprogram:



[Lärarrummet - Fyra grundpelare för matematikundervisningen](#)

Eva Björklund utvecklar läromedel i matematik. Hon är även lärare i matematik och NO på Herrgårdsskolan i Göteborg och baserar sin undervisning på fyra grundpelare som hon menar är nödvändiga för en god matematikundervisning. Under en dag följer vi Eva för att få veta mer om dessa grundpelare och om vad det är som får henne att brinna så för matematik

Speltid: 30 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande ljud.

[Lärarrummet – Matematik för alla?](#)

Lätt för vissa men snudd på omöjligt för andra - matematik är det skolämne som kanske mer än andra omges av föreställningen att det krävs särskild begåvning för att lyckas. Måste det vara så? Vi går tillbaka till tre tidigare program och hör tankar om vad som krävs för att få alla elever att utvecklas i matematik. Vi hör mattemissionären Sabine Louvet, Anna Ekelin från Mattecentrum och lärare och elever från spetsmatteklassen på Dammfriskolan i Malmö.

Speltid: 30 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande ljud.

Skolministeriet – Vad är matteångest?

Hos en del väcker matematiken ren och skär ångest. Fenomenet kallas matteångest och ställer till besvär i livet även utanför skolan. Psykologiforskaren Marcus Lindskog har genom att mäta nummersinnet hos väldigt små barn kunnat visa att grunden för matteångest läggs tidigt i livet. Anna Palmer som utbildar förskollärare berättar om hur man jobbar med lärarstudenternas egna negativa känslor inför matte, för att undvika att de förs vidare till barnen.

Speltid: 30 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande ljud.

Didaktorn – Förbannad statistik

Den svenska skolan har problem med att hantera statistik i undervisningen, menar SO-läraren Henric Isaksson. Tillsammans med Statistiska centralbyrån har han därför arbetat fram en lärarhandledning som är kopplad till deras nya hemsida. Den är baserad på målen i kursplanerna för mellan- och högstadiet och gymnasiet. Enligt Henric är SCB:s databas en guldgruva för den svenska skolan. Hans förhoppning är att lärare och elever nu ska börja inse att det inte är så svårt att tolka statistik. Programledare: Natanael Derwinger.

Speltid: 15 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande ljud.

Didaktorn – Den magiska tallinjen

Hjärnforskaren Torkel Klingberg studerar hur sexåringar kan träna matematisk förmåga på bästa sätt. Nyckeln till framgång är tallinjen och inkludering. Här berättar han varför. Han har stora förhoppningar om att vi kan bättra på Pisa-resultaten i matte, bland annat med hjälp av denna nya kunskap.

Speltid: 15 min. **Målgrupp:** pedagoger. **Utförande:** Strömmande ljud.

Temabladen är till för att inspirera dig och underlätta för dig i ditt arbete. De innehåller tips på material och länkar inom resp. område.

Allt är länkat till Mediekatalogen!

Du hittar fler temablad på vår hemsida www.regionvarmland.se/mediecenter

Har du andra områden du vill ha ett temablad till?
E-posta eller ring oss så hjälper vi dig!

PUSSEL OCH SPEL

Vi har i samarbete med några olika leverantörer en verksamhet där vi fått tillgång till en mängd spel, pussel m.m. som vi får låna ut för utvärdering.

Under två veckor får du tillgång till produkterna för att prova om dom är något ni kan använda i er verksamhet. Efter de två veckorna ska produkten återsändas till Mediecenter och om ni är intresserade kan ni köpa den direkt från respektive leverantör! *De kan alltså inte lånas om och om igen som våra övriga produkter!* Länkar till leverantören hittar ni på vår hemsida www.regionvarmland.se/mediecenter eller sliplay.se/mediecentervarmland



Roligt med matte!

Roligt med matte! - ett mattespel är ett spel där barnen/eleverna har roligt samtidigt som de lär sig förstå matematik på ett enkelt sätt. Med de här spelen får barnen: • träna på problemlösning • lära sig olika matematiska begrepp • lära sig olika geometriska figurer • träna på rumsuppfattning • öva upp sin känsla för antal

Lär dig - Skoldagen

Nu ska vi leka skola! I detta spel får också de yngsta känna hur roligt det kan vara i skolan! Spelet innehåller uppgiftskort från sju olika skolämnen. En av spelarna fungerar som lärare, och de andra som elever som skriver sina svar på tavlor som enkelt kan göras rena igen. Alla vinner tillsammans om eleverna samlat ihop sju brickor före klockan visar tre!

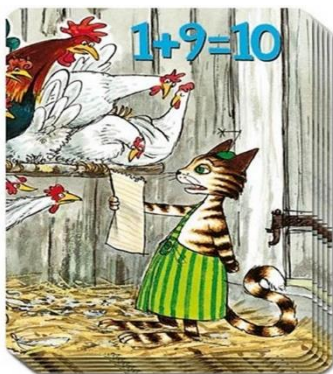


Lär dig siffror

Ett roligt och enkelt spel för barn som vill lära sig siffror och att räkna. Lös enkla tal genom att lägga brickorna på spelplanen. Om du har räknat rätt får du en fin bild på spelplanens baksida.

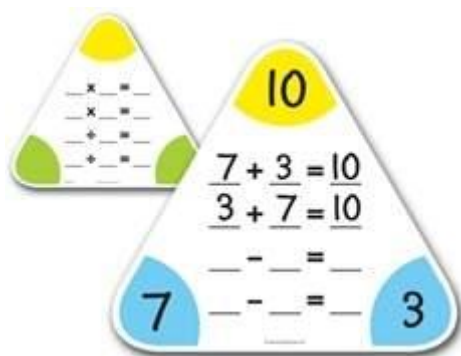
Lär dig klockan

Lär dig klockan! Hitta rätt bilder för ditt bräde och vrid klockans visare till rätt läge för att matcha tiderna på korten! Lär ut klockslagen med både analoga och digitala klockor. Klocka med rörliga visare ingår!



Findus 1+9=10

Lär dig addera till tio med detta räknospel med bilder från Pettsonböckerna av Sven Nordqvist. Bra spel i grundläggande matematik.



Solklart

Tänk, räkna, skriv, se samband i matematik, rätta, sudda ut och börja om! Går att använda hur många gånger som helst. Eleverna ser tydligt hur talen är uppbyggda och hör ihop. Tryck på båda sidor av korten! På ena sidan får eleverna träna addition och subtraktion. På den andra sidan tränar de multiplikation och division. Storlek: 26 x 23 cm. Stora, rejäla och tåliga kort. Innehåller: 5 dubbelsidiga kort. Passar skolår F - 4.

Tiokompisar

Med hjälp av det här trädet, är det lätt att lära sig tiokamraterna. Skaka och blanda! Se de olika paren bland tiokompisarna. 6 + 4, 4 + 6, 3 + 7, 1 + 9, osv. Använd båda sidorna. På den ena sidan ser ni bara en rad med kulor, t.ex. 4. Vad gömmer sig då bakom trädstammen? Svara. Vänd och kontrollera om ni har rätt. Perfekt för att träna taluppfattning och huvudräkning. Längd, 12 cm. Innehåller: 1 tiokompisträd och handledning.



Match Up!

Match Up! är ett snabbt och händelserikt familjekortspel från 7 år och uppåt, med fokus på tal kamraterna. Den som samlar flest par vinner. Spelet ger underhållande spelstunder, även för dig som behärskar lär momentet

Decimalplattor

Transparenta decimaltal i 9 färger som även kan användas på overhead. Rejäla, tydliga brickor med greppvänlig tjocklek; 4 mm.

Bråkplattor

Hjälpmedel för att lättare kunna förstå och behärska bråkräkning. Räkna och gör jämförelser. Är $1/2$ lika med $2/4$? Är $2/3$ lika med $4/6$?

Procentplattor

Transparenta bråktal i 9 färger som även kan användas på overhead. 51 brickor som visar: 100%, 50%, 33,3%, 25%, 20%, 16,6%, 12,5, 10%, 8,3%. Regjäla, tydliga brickor med greppvänlig tjocklek; 4 mm!

Tangram

Träna den logiska förmågan med ett kinesiskt pussel. Gör geometriska mätningar och beräkningar på olika figurer. Tangrapussel med 7 bitar som tillsammans bildar en kvadrat samt en mängd olika figurer - bara fantasin sätter gränser. En förpackning innehåller 16 pussel i 4 olika färger.



Kortspel - Bråk 3 (orange)

Addera, subtrahera, multiplicera och förkorta bråk. Bråkform och blandad form. Allt i samma kortlek! På alla kort i klöver finns ett unikt bråktal. På alla hjärter finns motsvarande tal i blandad form, på alla ruter finns talet förkortat så långt som möjligt och på alla spader finns en addition, en subtraktion eller en multiplikation. En uppgift kan vara att para ihop korten i grupper om fyra där varje grupp representerar ett tal. Ett populärt spel med korten är det klassiska spelet "Vändåtta" som har enkla regler. Du ska bli av med dina kort så fort som möjligt genom att på olika sätt para ihop dem med det kort som ligger på bordet.

Kortspel Multiplikationstabell Getsmart

Spel och träning samtidigt! Kortspel med enkla regler och snabbt spel. Varje spelare får sex kort var och några kort läggs på boret. Går det att multiplicera två av dina kort så att produkten överensstämmer med något av talen bland korten på bordet? Bra, då blir du av med de korten. Den som blir av med sina kort först vinner. Några av korten är specialkort som kan användas om man vill göra spelet mer omväxlande. Dessa kort har en kort uppmaning på engelska.

Talföljd formler

Se mönster och hitta formler. Vilket är det femte talet i talföljden 12, 32, 60, 96...I kortleken, som innehåller 56 kort uppdelad på fyra färger, finns 14 talföljder presenterade. De röda korten visar ett mönster. De gröna korten presenterar mönstren som talföljder där det femte talet, F5, är ersatt med ett frågetecken. De blå korten visar hur F5 kan beräknas. De gula korten visar en formel för hur ett valfritt tal i talföljden kan beräknas. Uppgiften är att hitta de 14 sticken (ett kort i varje färg) som hör ihop. Facit med de 14 rätta sticken och de 28 formlerna medföljer.



Multiple Arts

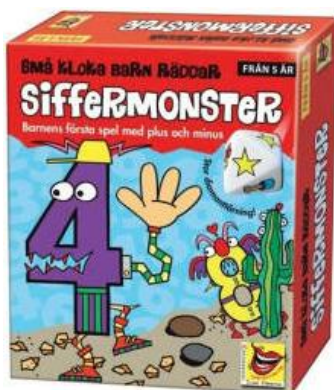
Lär in multiplikationstabellen med hjälp av bilder! Memoriser multiplikationstabellen en gång för alla! Passar dem som, i likhet med Pablo Picasso, lär sig genom bilder. Tester har visat att detta är ett oerhört effektivt och effektivt sätt för att lära in multiplikationstabellen.

Aktivitetskort Matematik i förskolan

50 Matteaktiviteter kopplade till förskolans läroplan. Mål, metoder och tydliga instruktioner för pedagoger. Aktivitetskorten kan användas som en del i den planerade verksamheten med ett genomtänkt matematiskt innehåll. De kan också användas till spontana aktiviteter - du ska kunna "rycka" ett kort och göra en aktivitet, och veta att det du gör har ett mål som är förankrat i läroplanen. Korten levereras i en låda, sorterade efter de matematiska områdena Mängder och tal, Mätning, Rum och läge och Former och mönster. Varje område inleds med ett flikkort som har en innehållsförteckning över korten och en lista med begrepp som hör till området.

Cento

Cento är ett fartfyllt och underhållande spel, som utmanar dina kunskaper i huvudräkning. Målet är att bli den som först kan spela ut ett kort så att totalsumman blir exakt 100 eller 0. Vägen dit är dock långt ifrån spikrak. Plötsliga spelvändningar och nya förutsättningar lurar hela tiden bakom hörnet.



Små kloka barn räddar Siffermonster

I siffermonstrens färgglada fantasivärld samlar spelarna siffror från spelplanen. Plus eller minus på spelbrickan bestämmer vilka monster som får hjälp att hitta hem till sitt bo på spelplanen. Den stora 10-sidiga diamanten är tärningen! Från 5 år.

Bråddomino

Ett spel med bråddomino för upp till 4 personer. Avbildade former med tydligt ifyllda bråk matchas mot det skriftliga bråket.



Sifferdomino

Lär dig siffrorna 1–10 på ett lekfullt sätt i detta pedagogiska sifferdomino från 5 år. Para ihop de färgglada siffrorna och bilderna på dominobrickorna. Den som först blir av med sina brickor vinner.

Mattekort - Längdenheter

Eleverna "leker" sig till ökad förståelse, tränar huvudräkning, övar strategiskt tänkande och får mer motivation för matematik. Spel som är lämpliga är: Memory, Vändåtta, Svälta Räv, Patiens m.fl. Tips och regler ligger i askens botten. Längdenheter: Tränar omvandling mellan olika längdenheter och avläsning på en linjal. Utmärkt även för patiens och som provuppgift.

Domino Addition

En förpackning med 24 additions-dominobrickor i hårdplast. Behandlar talområdet upp till 20. Passar även att kombinera med subtraktionsdomino.

Domino – Subtraktion

En förpackning med 24 subtraktions-dominobrickor i hårdplast. Behandlar talområdet upp till 20. Passar även att kombinera med additionsdomino.

Matte direkt – begreppskortlek

Matte Direkt Begreppskortlek består av 72 memorykort. Korten kan användas för att träna bråk, tal i decimalform och procent.



Mattematta

Stor mattematta (1,2 x 1,5 meter) av plast, med tärningar, spelmarker och lärarhandledning. Slå de tre medföljande tärningarna. De visar t.ex. $2 + 4$. Leta upp svaret 6 på mattan. Markera det med en spelmark. Tränar och övar talen upp till och med 12. Övar motorik, taktil förmåga, samarbete, taluppfattning och huvudräkning. Större och mindre än, problemlösning ...Här finns möjligheter till flera olika matteövningar. Hoppa på en fot på talen från 0

till 12, från 12 bakåt till 0.



Mini MIG Högskoleprovets

Ett spel för alla som vill testa frågor på högskoleprovets nivå. Det består av 380 specialskrivna frågor i sann högskoleprov-anda. På ett lättsamt och lustfyllt sätt testas man i svenska, engelska och matematik, de tre hörnstenarna av högskoleprovets.

Tips på länkar

Kunskapsstjärnan

På denna sida finns ämnen som matematik, geografi, natur, tangentträning och hjärngymmet. Under respektive ämne hittar du mängder med övningar där du själv kan göra inställningar och lära dig mer om varje ämne. (<http://www.kunskapsstjarnan.se>)



Länkskafferiet

I länkskafferiet finns korta beskrivningar av utvalda webbplatser som passar bra för skolarbete, främst för elever 10–15 år, men även för gymnasieelever. Lärare kan även hitta material för lektionsplanering på många av webbplatserna. Alla webbplatser är indelade i ämneskategorier och märkta med en symbol för passande ålder. (www.länkskafferiet.org)

MATTErial

Portalen MATTErial har skapats för att stödja alla elever som vill arbeta med intressanta och extra utmanande uppgifter i matematik. Portalen är uppbyggd enligt läroplanens innehållsområden för läroämnet matematik i årskurserna 1 - 6 och 7 - 9. (<https://sites.google.com/view/matterial/startsida>)

Matteboken

Ett verktyg för att studera matte här på nätet. Här hittar du teori, räkneövningar och videolektioner för all matematik på grundskole- och gymnasienivå. (www.matteboken.se)

Klas matematik

Öva på matte. Huvudräkning på tid. Gör egna inställningar. Hitta lämpliga övningar för alla åldrar. Öva de fyra räknesätten. (<https://matematik.klaxit.se/integer.html>)

Geogebra

GeoGebra är en matematisk miljö som gör matematiken dynamisk och interaktiv och låter dig undersöka och bygga grafer, beräkningar och konstruktioner på ett intuitivt sätt. GeoGebra är ett matematiskt laboratorium som är både gratis och programmerbart. (<https://geogebra.se/vad>)

Webbmagistern

17 övningar för att testa och förbättra kunskaperna i matematik.

(<https://www.webbmagistern.se/matte.html>)

Matematikonline

Denna webbplats är en utbildningsmiljö där grundskoleelever kan öva på matte och förbättra sina matematikkunskaper. Denna webbplats hjälper även föräldrar att öva tillsammans med sina barn.

(<https://www.matematikonline.se/>)

Du vet väl att du kan låna robotar hos Mediecenter Värmland?

Vi har fyra olika sorter och lånetiden är max 4 veckor.

Du hittar dom på sliplay.se/mediecentervarmland



LEGO WeDo 2.0



Sphero SPRK+



Ozobot



Dash & Dot