

TALFORSTÅELSE

KASTESPIL

Målgruppe:

- 0.-3. kl.

Materialer:

- 16 udvalgte talfliser (0-100)
- 8 kastegenstande pr. deltager (fx centikuber, ærteposer, kapsler)

Deltagerantal:

- 2-6 elever (pr. sæt fliser – 16 stk.)

Faglige mål:

Aktivitetens formål er at lære eleverne tallenes navne og indbyrdes værdi/rækkefølge.

Vejledning:

16 talfliser udvælges med udgangspunkt i elevernes niveau. Fliserne placeres vilkårligt ved siden af hinanden i et kvadrat bestående af 4x4 fliser. Tre store skridt bag ved den nærmeste flise placeres en genstand eller tegnes en streg, som indikerer den afstand, hvorfra eleverne skal kaste.

Hver deltager tager otte kastegenstande, som kan skelnes fra hinanden (forskellig farve eller form).

Deltagerne kaster på skift en af deres genstande mod talfliserne. Det tal, genstanden lander på, siges højt.

Den deltager, der har tallet med størst værdi, når alle har kastet en gang, vinder de genstande, som er kastet.

Lander to eller flere deltagere på det samme (størst værdi) tal, kaster disse endnu en genstand for at finde en vinder af runden.

Vinderen af spillet er den, der har flest kastegenstande tilbage, når en af deltagerne ikke længere har flere kastegenstande i sin egen farve.

Variation/differentiering:

Sværhedsgraden justeres ved hjælp af de fliser, der vælges. Ønsker man at gøre aktiviteten lettest muligt, vælges tallene fra 1-16. I modsat fald kan man vælge tallene fra 84-99 eller 16 udvalgte tal fra talområdet 30-100.

Spillet kan også varieres ved at ændre antallet af fliser til 9 eller 25.

Andet:

Hvis centikuber anvendes til at kaste med, er det en god idé, at de bygges til en stor 2-cm-kube af otte kuber.

Hvis man på skolen har 2 cm-kuber, kan de med fordel anvendes.

Aktiviteten kræver et frit gulvareal på ca. 2x10 meter pr. sæt fliser/gruppe.

TALRÆKKER

Målgruppe:

- 1.-3. klasse

Materialer:

- 13 talfliser (0-100)

Deltagerantal:

- 15-30 elever

Faglige mål:

Aktivitetens formål er at lære eleverne at gennemskue og forklare, hvordan forskellige talrækker er opbygget.

Vejledning:

13 elever udstyres hver med en talflise og stiller sig to og to i en række. Bagerst i rækken stiller den overskydende elev sig.

De to forreste i rækken viser de resterende elever deres talfliser. Eleverne skal forsøge at fortsætte og forklare talrækken. Hvis der eksempelvis vises tallene 4 og 7, vil de næste tal i rækken være 10, 13, 16 ... (øges hele tiden med 3). Hvis tallene 12 og 10 forekommer, vil rækken skulle fortsættes med 8, 6, 4 ... (mindkes hele tiden med 2). OBS! Vær opmærksom på, at der ved visse talkombinationer, kan være flere rigtige svar – fx 3 og 6 kan fortsættes med 9, 12 15 (øges med 3) eller 12, 24, 48 (fordobles).

Når talrækken er løst, går de to elever bagerst i rækken. Den ene stiller sig alene helt bagerst, og den anden stiller sig sammen med den elev, der før stod alene bagerst i køen. På den måde sikres, der i næste runde dannes nye talkombinationer.

Når alle eleverne har været forrest i køen eksempelvis to gange, bytter nogle af eleverne roller, således at alle i klassen både kommer til at holde fliser og løse opgaver.

Variation/differentiering:

Sværhedsgraden justeres med udgangspunkt i de fliser, der vælges til aktiviteten. Jo større værdi de udvalgte tal har eller jo større spredningen er, jo sværere bliver aktiviteten.

Andet:

Aktiviteten kan også foretages ved at læreren på skift trækker to fliser, som vises til eleverne.

HINKELEGE**Målgruppe:**

- 0.-1. kl.

Materialer:

- 20 udvalgte talfliser (0-100)
- 1 hinkesten pr. deltager (fx ærtepose, 2-cm-kube)

Deltagerantal:

- 2-6 elever (pr. sæt fliser – 20 stk.)

Faglige mål:

Formålet med værkstedet er at øge elevernes kendskab til tallenes udseende, navn og rækkefølge.

Vejledning:

Først bygges en hinkerude som vist. Hver deltager udstyres med en kastegenstand og stiller sig bag flisen med ettallet. Første deltager forsøger at kaste genstanden (hinkestenen) ind på ettallet. Hvis det lykkes, hinkes over feltet og videre oven på de resterende fliser, imens tallene siges højt. De to mønsterfliser for enden af hinkerunden fungerer som ét felt, som deltagerne skal lande på med begge fødder, derefter vende sig om og forsætte videre i tallenes rækkefølge. Hvis deltageren hinker frem og tilbage uden at røre talkæderne på fliserne og siger tallene rigtigt, bliver hinkestenen liggende til næste tur, hvor den samles op og kastes til næste tal i rækken.

10	11
9	12
8	13
7	14
6	15
5	16
4	17
3	18
2	19
1	20

Hvis hinkestenen ikke rammer det ønskede felt, et af tallene siges forkert eller talkæderne berøres, skal hinkestenen flyttes tilbage, hvor den kom fra. Under alle omstændigheder går turen videre til næste deltager. Den, der først kommer frem til det sidste tal i hinkerunden, vinder legen.

Variation/differentiering:

Som variation og for at gøre aktiviteten sværere kan tallene placeres i tilfældig rækkefølge i hinkeruden. Derudover kan der også vælges andre og større tal end de viste, og hinkeruden kan udvides med flere tal.

Andet:

Aktiviteten kræver et frit gulvareal på ca. 1x4 meter pr. sæt fliser/gruppe.

TALSLANGE

Målgruppe:

- 0.-1. kl.

Materialer:

- Talfliser (0-100)

Deltagerantal:

- 2-30 elever

Faglige mål:

- Aktivitetens formål er at lære eleverne om tallenes navne, deres rækkefølge samt lige og ulige.

Vejledning:

Et antal fliser i numerisk rækkefølge udvælges, og eleverne samarbejder om at lægge fliserne efter stigende værdi. Det anbefales at lade talrækken sno sig, så den fylder mindre og bliver mere "levende".

Når talslangen er lagt, kan eleverne lave en eller flere af følgende aktiviteter:

1. Eleverne skal gå fra flise til flise og sige tallene højt, efterhånden som de træder på dem.
2. Eleverne skal gå de lige og ulige tal og sige dem højt.
3. Eleverne skal hoppe på hver 2., 3., 4. eller 5. tal, som siges højt. For at variere aktiviteten, bør eleverne starte på forskellige tal.

OBS! Alle aktiviteterne kan laves med stigende og faldende tal (forlæns og baglæns).

Variation/differentiering:

Aktivitet 1 kan gøres sværere ved at placere tallene i vilkårlig rækkefølge med udgangspunkt i elevernes niveau (fx 0-30, 0-50 eller 0-100).

Andet:

Aktivitet 1 kræver et frit gulvareal på mellem 5x5 og 10x10 meter afhængig af, hvor mange fliser der udvælges.

VENDESPIL

Målgruppe:

- 1. kl.

Materialer:

- Talfliser (0-100)

Deltagerantal:

- 2-4 elever

Faglige mål:

Aktivitetens formål er at lære eleverne lige og ulige tal samt tallenes navne og udseende.

Vejledning:

Et antal fliser (fx 20 - lige mange lige og ulige tal) spredes ud på gulvet med mønstersiden opad. På skift skal deltagerne vende to fliser og vurdere, hvorvidt tallene er lige eller ulige. Hvis begge tal viser sig at være lige eller ulige, må disse tages væk som stik. Hvis ikke, vendes de om igen. Uanset hvad går turen hele tiden på skift mellem deltagerne. Den deltager, der, når der ikke er flere fliser, har flest stik, vinder spillet.

Variation/differentiering:

Aktivitetens niveau kan varieres ved at øge eller mindske antallet af fliser og ved at udvælge forskellige tal med højere eller lavere værdi.

Andet:

Aktiviteten kræver et frit gulvareal på ca. 2x2 meter (med udgangspunkt i 20 fliser).