

Leg med matematik



Indholdsfortegnelse

INTRODUKTION	3
Vores hverdag er fuld af matematik.....	3
Grib matematikken i dagligdagen	3
Lege med fokus på matematik.....	3
Det skal være sjovt at lege med matematik!	3
PROBLEMLØSNINGSOPGAVER	4
Find en pind!	5
Hvad vejer det?	6
Mål med en snor på en meter	7
Hvor langt kan du kaste?.....	8
HISTORIER OG LEGE MED TAL OG MATEMATISKE ORD	9
Guldlok og de tre bjørne.....	10
Prinsessen på ærten – tæl madrasserne.....	13
Pingvinen og elefanten	15
Hygge, Hikke og Hugge - Fortælling med tal fra 1-4.....	16
Tællehistorie – hvor mange dyr møder landmanden?	17
Bevægelsesleg med matematiske begreber	18
GEOMETRI OG FORMER.....	19
Hop på en form – leg med geometri	20
Tegn en historie med former	21
En historie med form.....	22
Tegn rundt om en ting	23
Lav former med reb.....	24
Gæt en form	25
Fra en form til en anden	26
De 3-dimensionelle former – Geometri	27
TALGENKENDELSE	29
Tallene har gemt sig.....	30
Hop talrækken forfra og bagfra.....	31
10-tabellen – vi skal under vandet!.....	32
Smæk på et tal	33
Hvilke tal mangler? - og hvor skal de ligge?	34
Jeg tænker på et tal fra 1-10.....	35
MÆNGDE OG TAL.....	36
Terningen siger... ..	37
Lav mængder med børnene	38
Find mængden.....	39

Sortering og mængde.....	40
Smæk på en mængde.....	41
Match tal og mængder	42
Vendespil med tal og mængde fra 1-5 og 1-10.....	43
Hvilket tal er størst, og hvilket tal er mindst?	44
Tal og mængder i pose.....	45
Tal- og mængdeleg.....	46
SKØNNE-OPGAVER.....	48
Lav et skøn – hvilken farve klodser er der flest af?	49
Skøn og gæt antallet af former	50
Lav et skøn – hvor mange klodser skal der bruges rundt om bamsen?	51
RÆKKEFØLGE, MØNSTRE OG LOGIK	53
Lav rækkefølger med formerne.....	54
Mønster-kimsleg	55
Logik – hvilken passer ikke ind?	56
10'ERVENNER – KUN FOR STORE BØRN, DER TRÆNGER TIL EKSTRA UDFORDRINGER.....	58
Hvor mange af de 10 klodser har jeg taget?.....	59
10'ervenner – gæt og vend.....	60
10'ervennersang.....	61
Der er 10 æg i min æggebakke.....	62
Find din 10'erven	63
MATERIALE TIL PRINT OG LAMINERING	64
Tal 1-10.....	65
Tal og mængdekort fra 1-10	75
Sammensatte tal- og mængdekort fra 1-10	79
Sætninger til aktivitetskort	83

INTRODUKTION

Vores hverdag er fuld af matematik

Matematik er en naturlig del af vores hverdag. Fra vi står op, til vi går i seng. Vi står op klokken 6. Vi gør tingene i en særlig rækkefølge, først bad, så tøj - ikke omvendt. Når et barn fortæller, hvor gammelt det er, siger det: "Jeg er 3 år og viser 3 fingre. En hel rundtenom rugbrød er ofte kvadratisk, men når man skærer den over, kan den få form som en trekant eller et rektangel.

Vores sprog er også fuldt af matematiske ord. Pålægget ligger *ovenpå* brødet og leverpostej er *under* agurken, min agurkestav er *kortere end* din osv.

Vi har alle brug for matematik. Vi har brug for at vide, hvad der er størst eller mindst, flest eller færrest. Vil du helst have 3 eller 8 bolsjer? Eller hvor mange kager kan du få, hvis du må spise alle de trekantede?

Mange af de lege børnene leger kræver og opøver matematiske færdigheder. F.eks. når børnene samler puslespil, bygger med klodser, laver mønstre på perleplader og perlekæder, tæller sandkager på sandkassekan-ten eller opstiller biler i systemer på lange rækker.

Vi voksne kan styrke matematikken i børnenes leg ved at sætte ord på det matematiske i legen. F.eks. kan vi sige: "Du har lavet et system," eller "du har sat perlerne i mønster, så perlerne er skiftevis røde og blå".

Grib matematikken i dagligdagen

I dagligdagen er det naturligt at sætte fokus på matematikken sammen med børnene. F.eks. ved at tælle hvor mange børn der er på stuen, og hvor mange der mangler, så vi ved, hvor mange tallerkener og glas vi skal bruge, når vi skal dække bord.

På tur er det oplagt at finde former sammen med børnene – Læg mærke til hvilke former skiltene og fliserne har. Er de kvadrater, rektangler eller en helt anden form? Brug gerne formernes navne sammen med børnene. Tæl trinene op og ned ad trappen. Læg mærke til, hvilke tal der står på bilernes nummerplader.

Lege med fokus på matematik

Vi kan også styrke børnenes matematiske færdigheder ved at lege forskellige lege med matematik. Denne mappe sætter fokus på lege med matematik; der er lege med tal, mængder, geometri, problemløsning, mønstre, systematik og logik og ikke mindst sprog. Matematik i vuggestuen og børnehaven handler ikke om at sidde stille at regne og skrive. Kroppen skal i spil – de fleste børn lærer og husker igennem kroppen.

Det skal være sjovt at lege med matematik!

Det er individuelt, hvornår børnene er klar til de forskellige lege, og hvad de bliver optaget af og synes er sjovt. Hvis børnene ikke synes legen I har valgt er sjov, så lav den på en anden måde, stop eller vælg en helt anden leg. Når I leger med matematik skal det lagre sig i kroppen, som en sjov og rar oplevelse.

Rigtig god fornøjelse!

Ida Lund-Andersen

Sciencekonsulent
Rødovre Kommune
2016

PROBLEMLØSNINGSOPGAVER

Find en pind!

Hvilken pind er længst og hvilken kortest?

1. Lad børnene sammenligne og diskutere sig frem til et svar.
2. Lad børnene lægge alle pindene i orden/rækkefølge fra den korteste til den længste.

Hvilken pind er tykkest og hvilken er tyndest?

1. Lad børnene sammenligne og diskutere sig frem til et svar.
2. Lad børnene lægge alle pindene i orden/rækkefølge fra den tyndeste til den tykkeste.



Hvad vejer det?

Hvad vejer mest et kilo fjer eller et kilo mel? Selvom noget er lige stort kan den ene ting godt være tung og den anden let. F.eks. en stor marmorkugle og en bordtennisbold. Selvom noget er større end noget andet, kan det godt være lettere end det, der er mindre – f.eks. en stor pose fjer og en lille sten.

1. Alle børnene finder en ting (legetøj eller noget i naturen), som kan være i spandene på vægten.
2. Undersøg, diskuter og afprøv:

Hvad vejer mindst?

Hvad vejer mest?

Hvad vejer lige meget?

Brug begreberne vandret og lodret.

Hvad skal I bruge:

- En balancevægt (Lav den af en lige gren/kosteskæft, noget snor og to spande)
- Legetøj eller ting fra naturen

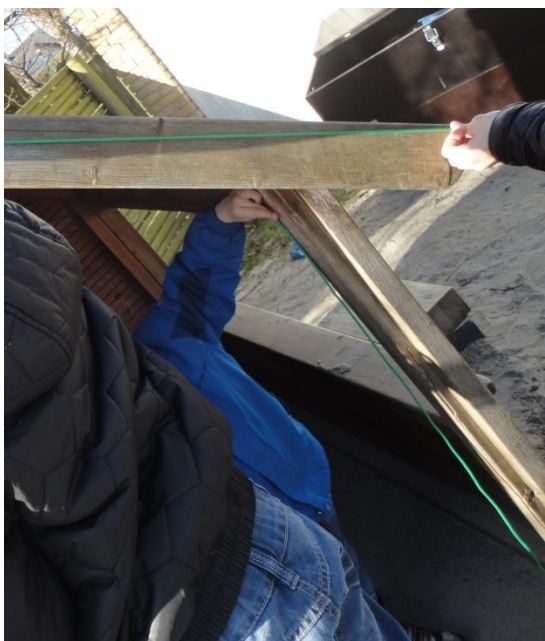


Mål med en snor på en meter

1. Alle børnene får hver en snor på 1 meter. Deres opgave er nu at finde noget som måler en meter på f.eks. legepladsen
2. Brug snorene til at måle, hvor lang f.eks. sandkassen er. Læg snorene op i forlængelse af hinanden og tæl 1 meter, 2 meter, 3 meter osv.

Hvad skal I bruge:

- Snore på 1 meter



Hvor langt kan du kaste?

Lav en kastebane sammen med børnene:

1. Mål en meter og sæt en lang streg med kridt og skriv 1 ud for stregen.
2. Længden på kastebanen afhænger af, hvor langt børnene kan kaste. Sæt f.eks. 10 streger og skriv tallene fra 1-10 ud for hver streg.

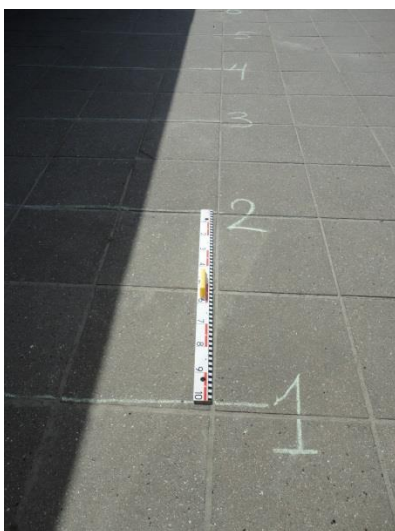
Hvor langt kan du kaste med den ene og den anden hånd?

1. Lad alle børnene få noget at kaste med f.eks. risposer. Én efter én prøver de, hvor langt de kan kaste.
2. Tal om, hvor mange meter det er. Hvis posen ligger imellem to tal, så tal om at det er f.eks. 7,5. Børnene bruger selv $\frac{1}{2}$ og $\frac{3}{4}$, når de taler om alder.
3. Lad børnene prøve at kaste med både venstre og højre hånd, der kan være stor forskel, og det er godt at øve begge hænder.

Prøv at kaste med forskellige ting, en tung og en let bold, en tør og en våd grydesvamp. Hvad kommer længst? I kan også lave papirflyvere og se, hvor langt de kommer.

Hvad skal I bruge:

- Kridt
- En målestok
- Bolde, risposer, grydesvampe, papirflyvere



HISTORIER OG LEGE MED TAL OG MATEMATISKE ORD

Guldlok og de tre bjørne

- Fortælling med fokus på matematiske begreber

Fortællingen om Guldlok og de tre bjørne er en god måde at arbejde med de matematiske begreber stor, lille og mellem, større end, mindre end og midt i mellem.

Historien fortælles som et lille dukketeater med konkrete (konkrete genstande). En fortælling med konkrete giver børnene mulighed for at se og mærke størrelserne i forhold til hinanden – de får en sanselig forståelse for, hvad vi taler om.

Historien kan variere alt efter, hvad man lige kan finde af bamser, stole og skåle. Ud over at have forskellig størrelse kan stole, skåle, dyner og puder også være f.eks. brede og smalle, tunge og lette, hårde og bløde, i forskellige farver og så videre. Dermed kan man også arbejde med andre begreber som bred, smal, bredere end og smallere end. Tung, let, tungere end og lettere end. Og selvfølgelig forskellige farver.

Forberedelser inden fortællingen kan gå i gang: Lav en kasse med genstande til historien.

Hvad skal I bruge:

- En kasse
- Et klæde til kassen
- En lille dukke (Guldlok)
- 3 bjørne (bamser) i tre størrelser: stor, mellemstor og lille
- 3 stole i tre størrelser: stor, mellemstor og lille
- 3 skåle i tre størrelser: stor, mellemstor og lille
- 3 dyner i tre størrelser: stor, mellemstor og lille
- 3 puder i tre størrelser: stor, mellemstor og lille

Fortæl historien om Guldlok og de tre bjørne med konkrete (genstandene):

Begynd historien med den lille Guldlok-dukke

Fortæl og vis med dukken hvordan hun gik længere og længere ind i skoven og væk fra sin far og mor, fordi hun plukkede blomster.

Da hun er faret vild, kommer hun til et lille hus

Vis børnene hvordan huset var indrettet med stole, skåle og senge. Tag tingene op ad kassen efterhånden og fortæl, at der var en stor stol og en lille stol. Peg på stolene og fortæl, at den store stol var meget større end den lille stol, og at den lille stol var meget mindre end den store stol. Tag den mellemste stol op og fortæl at der også var en tredje stol, som hverken var stor eller lille, den var lige midt imellem, nemlig mellemstor. Stil stolene op efter størrelse.

Gør det samme med:

1. skålene
2. puderne
3. dynerne.

Guldlok spørger, om der er nogen hjemme

1. De 3 skåle

Hun smager på grøden i de 3 skåle. Grøden i den store skål er for varm: "Av", hun brænder tungen. Grøden i den midterste skål er for salt: "AD, ad, ad", men grøden i den mindste skål er lige tilpas. "Umm", hun spiser det hele. Vend skålen om for at vise, at den er tom.

2. De 3 stole
Hun afprøver stolene, den store, den mellemstore og den lille. I den "rigtige" historie går stolen i stykker, da hun vipper på den. I denne historie kan man bare lade stolen ligge væltet omkuld.
3. De 3 senge
Hun prøver alle sengene. Den store, hvor puden er alt for hård, den mellemstore, hvor puden er alt for blød, og den lille, som er lige tilpas, og her falder Guldlok i søvn. "Shh".

De 3 bjørne kommer hjem

Den store bjørn har en dyb stemme, den mellemstore bjørn en lidt mindre dyb stemme og den mindste bjørn en høj fin stemme, som jo til sidst er den stemme, der vækker Guldlok.

1. De 3 skåle
Den store bjørn siger: "Der er nogen, der har spist af min grød!", den mellemstore bjørn siger: "Der er også nogen, der har spist af min grød!", og den lille bjørn siger: "Der er også nogen, der har spist af min grød, og der er slet ingenting tilbage!"
2. De 3 stole
Den store bjørn siger: "Der er nogen, der har siddet i min stol!", den mellemstore bjørn siger: "Der er også nogen, der har siddet i min stol!", og den lille bjørn siger: "Der er også nogen, der har siddet i min stol, og den er helt væltet!"
Bjørnene leder overalt.
3. De 3 senge
"Der er nogen, der har sovet i min seng!", siger den store bjørn, det samme siger den mellemste bjørn, og til sidst siger den lille bjørn det: "- og hun ligger der endnu!"

Guldlok vågner – "SKRIG!"

Guldlok hopper ud ad vinduet og løber igennem skoven, forbi alle blomsterne og finder hjem til sin mor og far. Og bjørnene sætter sig i den stol, hvor de hører til størrelsesmæssigt, spiser deres grød, og så går de i seng.

Lad børnene kysse bjørnen godnat og til slut lege med alle tingene.

Man skal ikke fortælle historien mange gange, før børnene selv kan og vil være med til at fortælle historien med konkreterne (genstandene).

Leg videre med historien 1

Undersøg og afprøv sammen med børnene:

- Hvordan går man, når man er stor – og hvordan, når man er lille?
- Hvordan taler man, når man er stor – og hvordan, når man er lille?
- Hvordan snorker man, når man er stor – og hvordan, når man er lille?
- Hvordan lyder det, når en stor bjørn tramper – og hvordan lyder det med en lille bjørn?
- Hvem er stor, lille og mellemstor på stuen? Lad børnene stille sig op på række efter størrelse.
- Find 3 ting på stuen i størrelserne stor, mellem og lille.

Leg videre med historien 2

Lad børnene selv være Guldlok og bjørnene.

På stuen finder I en høj stol, en bred stol og en lille stol, 3 skåle og 3 sæt dyner og puder i 3 størrelser. Fortæl nu historien sammen med børnene.



Prinsessen på ærten – tæl madrasserne

Der var engang en prinsesse, som var kommet ud i et forfærdeligt uvejr. Det regnede, tordnede og lynede. Prinsessen var våd helt ind til skindet, og hun manglede et sted at sove. (Vis prinsesse-dukken)

Pludselig midt i uvejret, så hun heldigvis et slot. Hun fandt døren og bankede på. (Bank i bordet). Hun lyttede, om hun kunne høre trin bag døren, men nej. Hun bankede igen en anden gang og lyttede, om hun kunne høre trin bag døren. (Bank i bordet og lyt) Men nej.

"Åh" sagde prinsessen, "Jeg prøver at banke på igen en tredje gang, for tredje gang er lykkens gang".

Og det var sandt, tredje gang var lykkens gang, for døren gik op! (lave en lang knirkelyd)

I døren stod en dronning. *"Hvem er du og hvad vil du?"*, spurgte dronningen.

"Jeg er en stakkels prinsesse, som er våd helt ind til skindet, og jeg mangler et sted at sove i nat." sagde prinsessen.

"En prinsesse! Er du virkelig en ægte prinsesse?" sagde dronningen.

"Ja, en vaskeægte prinsesse," svarede prinsessen.

"Er du nu helt sikker på, at du er en ægte prinsesse?"

"Ja, helt sikker"

"Nå, det var ikke så dårligt, men kan det virkelig være sandt," tænkte dronningen. Dronningen ville nemlig gerne have prinsen på slottet gift, men det skulle være med en ægte prinsesse.

"Kom ind, så skal jeg gøre en seng klar til dig," sagde dronningen til prinsessen.

Nu fik dronningen travlt! For hun måtte vide med sikkerhed, om prinsessen var en virkelig prinsesse. Hun gjorde klar til prinsesseprøven. Hun fandt 10 madrasser, 10 dyner og en lille hård ært frem. Hvis prinsessen kunne mærke ærten igennem de mange madrasser og dyner, så var hun en rigtig ægte prinsesse.

Lav sengen sammen med børnene: sammen tæller I madrasser og dyner én for én, når I lægger dem oven på hinanden)

Dronningen sagde: *"Først ærten, så madrasserne 1, 2, 3, 4, 5... Og til sidst dynerne 1,2,3,4,5..."*

Prinsessen kravlede op og lagde sig oven på de 10 madrasser og de 10 dyner og så faldt hun i søvn. Og nu er jeg nødt til at fortælle jer noget, som I måske ikke ved om ægte prinsesser. De snorker højt, når de sover! (Læg prinsessen op i sengen og lav høje snorkelyde)

Om morgen var dronningen meget spændt på hvordan prinsessen havde sovet. Så hun spurgte prinsessen:

"Har du sovet godt?"

"Åh nej, nej, nej, jeg har sovet forfærdeligt. Der var noget hårdt i min seng, og jeg er gul og blå over det hele!"

"Det var vel nok dejligt" sagde dronningen og klappede i sine hænder (klap i hænderne), for nu vidste hun at prinsessen var en vaskeægte prinsesse. Og der blev bryllup på slottet. Prinsessen fik prinsen, og prinsen fik prinsessen, og de levede lykkeligt til deres dages ende.

Efter historien

1. Tæl madrasser og dyner igen
2. Læg dem op på række ved siden af hinanden.
3. 10 madrasser og 10 dyner, hvor mange er det tilsammen? Tæl dem alle 20.
4. Hvis madrasserne og dynerne er forskellige farver, kan I sortere dem i farver og tælle, hvor mange der er af hver farve osv.

Tal også om:

Hvad betyder det "at være våd helt ind til skindet"?

Hvad betyder: "Tredje gang er lykkens gang"?

Hvad betyder det at være "en vaskeægte prinsesse"?

Hvad betyder det at prinsessen er "gul og blå over det hele"?

Hvad skal I bruge:

- En lille prinsesse-dukke
- 10 dyner
- 10 madrasser
- En perle eller en tørret kikært



Pingvinen og elefanten

Der var engang en pingvin. Det var ikke en helt almindelig pingvin. Jo altså den havde to ben og to vinger og et langt næb helt ligesom alle andre pingviner. Men den var ikke helt almindelig for den havde forladt Sydpolen, hvor den boede og var gået ud i verden for at se sig omkring. Den gik og den gik og den gik.

En dag mødte den en kæmpe stor elefant. Den var også gået ud i verden for at se sig om. På den måde havde de jo noget tilfælles og de to besluttede at gå videre ud i verden sammen.

"Gå nu ikke så hurtigt": sagde pingvinen til elefanten "Jeg kan jo slet ikke følge med." Pingvinen sagde: Jeg har jo bare 2 korte ben. **Hvor mange ben har elefanten?**

"Så har du, elefant, jo dobbelt så mange ben som jeg har!" sagde Pingvinen "Det er da klart at du går fra mig!"

Elefanten tænkte lidt og spurgte så: "Hvis du har 2 ben og jeg har 4 ben, hvor mange ben har vi så til sammen?"

"Elefant, du må give mig dit ene ben, så vi har lige mange!" Sagde pingvinen. "Det kan jeg da ikke, det sidder fast på mig!" sagde elefanten. **Hvis elefanten kunne give sit ene ben til pingvinen, hvor mange ben ville de så have hver?**

Pingvinen og elefanten gik videre og mødte en slange. De fulgtes ad hen ad vejen. Elefanten gik tungt på sine 4 store ben, pingvinen vraltede af sted på sin 2 korte ben og slangen mavede sig af sted hen over jorden.

"Nu er vi 3 på vej ud i verden, hvor mange ben har vi 3 til sammen?" sagde Pingvinen.

Hvad skal I bruge:

Plastikdyr til at illustrere historien og giver børnene mulighed for at tælle sig frem, så de kan svare på spørgsmålene. Hvis I ikke har en elefant, en pingvin og en slange, så brug nogle andre dyr men 2, 4 og 0 ben. Find også på andre historier og tæl og undersøg sammen med børnene.

De blå spørgsmål i historien skal børnene svare på.

Tæl benene på dyrene, hvis det er nødvendigt at svare på spørgsmålene.

Tal med børnene om:

Hvad betyder **lige mange**?

Hvad betyder **til sammen**?

Hvad betyder **dobbelt så mange**?



Hygge, Hikke og Hugge - Fortælling med tal fra 1-4

1. Sid i rundkreds på gulvet. Den voksne er fortæller.
2. Del børnene op i små grupper. Hver gruppe får et tal fra f.eks. 1-4
3. Den voksne fortæller en historie, hvor der indgår tal. Hver gang et tal bliver nævnt skal de børn der har dette tal, rejse sig op og sætte sig ned igen.

Man kan eventuelt give børnene et A4 -ark med deres tal på, så de også ser tallet, vi taler om. Jo større børnene er, jo flere tal kan der indgå i historien.

Hygge, Hikke og Hugge

Der var en gang 3 brødre som hed Hygge, Hikke og Hugge. Hygge var trind og rund, Hikke var høj og tynd og Hugge var bredskuldret og stærk som en okse. De boede alle 3 sammen i et lille hus med 2 skorstene, en fin rød dør og 3 blå vinduer.

Hver dag gik Hugge ud i skoven med sin økse for at fælde 4 træer. Han huggede 1 gang og 2 gange og 3 gange og 4 gange, og så holdt han en lille pause. Så tog han fat igen; han huggede 1 gang og 2 gange og 3 gange og 4 gange og holdt igen en lille pause. Han tørrede sveden af panden og tog fat igen; han huggede 1 gang og 2 gange og 3 gange og 4 gange og så faldt træet kras bum - sikken et brag! Når dagen var gået og de 4 træer var fældet, gik han tilbage til det lille hus.

Hygge elskede at hygge sig med sine 2 brødre, og hvem der ellers kom på besøg. "Nu skal vi alle 3 hygge os" sagde han til sine 2 brødre. Han tændte op i ildstedet med 4 stykker brænde og lagde altid 1 til stykke brænde på. "Hvor er det hyggeligt, når ilden knitrer og varmer," sagde Hygge til sine 2 brødre. "Jaa," sagde de 2 brødre, "og nu skal vi stege 3 æbler, så er der et til hver."

Hikke elskede stærk, stærk chili på sin mad. Men han kom altid til at hikke, fordi det var så stærkt. "Hik!" sagde han, og hans 2 brødre klappede ham på skulderen og sagde: "Gode gamle Hikke, nu har du igen spist for meget chili!"

Hver søndag fik de 3 brødre besøg af en rar gammel onkel, så de blev 4 rundt om bordet i det lille hyggelige hus med de 2 skorstene og 3 blå vinduer. "Vi skal have 1 tallerken hver," sagde Hikke, da han dækkede bord. Og kniv og gaffel og 4 glas - 1 til hver. Til sidst satte han en skål fuld af små røde stærke chilier på bordet og sagde: "Umm nu skal vi have noget dejlig mad!"

Legen styrker:

talforståelse og tællefærdigheder, opmærksomhed og lyttefærdigheder, selvstændighed og de skiftes til at have den rolle at skulle rejse sig op, når det er deres tur.

Inspireret af legen nummerløb i bogen Så ka' de lære det af Inge Benn Thomsen og Henrik Knudsen

Arbejd også med:

Tællehistorier side 110 og **Åbne problemløsninger** side 111 i bogen "Leg med tal og former" af Rose-Marie Eriksson. Bogen ligger i jeres science-kuffert.

Tællehistorie – hvor mange dyr møder landmanden?

En landmand skulle ud i skoven at hente noget brænde. På sin vej kom han forbi en masse dyr...

Han mødte:

3 heste på en mark

3 køer der stod og tyggede drøv

1 gris der rullede sig i en mudderpøl

2 høns der talte om alle de æg de skulle lægge

1 and der snadrede i en sø

Kan I hjælpe landmanden med at tælle sammen, hvor mange dyr han mødte i alt på sin vej?

Hvor mange af dyrene har to ben? Og hvor mange ben er det tilsammen?

Hvor mange af dyrene har 4 ben?

Hvor mange af dyrene har noget sort på sig?

Brug dyrene som hjælp, når I skal tælle.

Hvad skal I bruge:

- Bondegårdsdyr: 3 heste, 3 køer, 1 gris, 2 høns og 1 and



Bevægelsesleg med matematiske begreber

Legene styrker børnenes forståelse for mængde og matematiske begreber ved med egen krop at gøre det, der står på kortene.

Før legene kan gå i gang:

1. Udskriv aktivitetskortene og laminér dem.
2. Kom aktivitetskortene i en lille pose.

Legen:

1. Legen leges på legepladsen.
2. Børnene skiftes til at trække et kort fra posen. Den voksne læser, hvad børnene skal gøre.

Hvad skal I bruge:

- Laminerede aktivitetskort
- En pose

Oversigt over sætninger til aktivitetskort (Find selv på flere)

Alle skal over et hegn.

Alle skal under en bænk.

Alle løber rundt om et bord.

Alle går baglæns hen til en mur.

Alle klapper sig bagpå.

Alle klapper sig oven på hovedet.

Alle klapper sig foran på maven.

Alle snurrer rundt.

Alle piger stiller sig ved siden af en dreng.

Alle drenge stiller sig ved siden af en pige.

Alle stiller sig med ryggen mod et træ.

Alle børn går 2 skridt frem.

Alle børn klapper 4 gange.

Alle børn går 4 skridt frem.

Alle børn går 2 skridt tilbage.

Alle børn hopper 5 gange.

Alle børn hopper 2 gange.

Alle børn løber frem til huset og tilbage igen 2 gange.

4 børn skal hoppe 2 gange.

2 børn skal løbe hen til et bord og tilbage igen.

3 børn skal klappe 3 gange.

GEOMETRI OG FORMER

Hop på en form – leg med geometri

Lav banen:

Lad børnene tegne trekanter, firkanter og cirkler op på legepladsen. Tegn f.eks. rundt om spande, kasser plastikmureskeer mm. (Der skal være lige så mange former, som der er deltagere).

Spil spillet:

1. Kast terningen.
2. Alle stiller sig på den form som terningen viser (f.eks. en trekant).
3. Når alle har fundet en form (f.eks. en trekant) at stå på, tæller 1 til 3 og råber navnet på formen (f.eks. trekant) og hopper så højt op i luften, som 1 kan.
4. Kast terningen igen...

Hvad skal I bruge:

- Kridt
- Sandredskaber mm.
- Lommeterning med 2 trekanter, 2 firkanter og 2 cirkler



Tegn en historie med former

1. Læg et A3- eller A4-ark på bordet
2. Begynd med at tegne en form f.eks. en firkant. Tal om, at det er en firkant, og hvordan man kan se det.

Tegn derefter en anden form f.eks. en trekant og forklar, hvordan man kan se, at det er en trekant.

På et tidspunkt siger børnene at formerne ligner et eller andet, f.eks. et hus.

Sammen finder I ud af, hvilken slags hus det er og tegner videre på historien med former.

3. Når historien er slut kan I f.eks. kopiere den, så børnene kan farvelægge den hver især.

Hvad skal I bruge:

- Et hvidt A3- eller A4ark
- En blyant



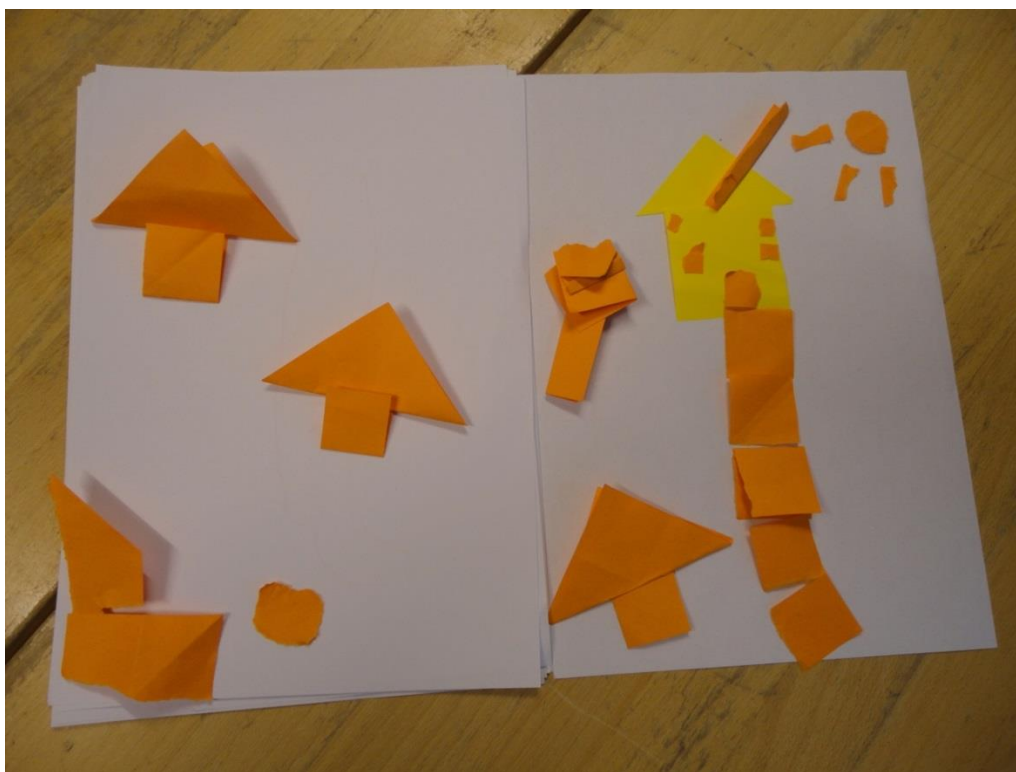
En historie med form

1. Læg et A3- eller A4-ark på bordet sammen med en masse trekanter, kvadrater, rektangler og cirkler i pap eller papir.
2. Børnene skiftes til at vælge en form og lægge på arket.
3. Hver gang man lægger en form skabes billedet og historien. Lad børnene sætte ord på formerne og historien.

Eksempel: "Jeg vælger et kvadrat/en firkant og lægger det/den her. Der var en gang en gul kasse"
Den næste vælger en trekant "Jeg lægger trekanten oven på kassen, og nu er det et hus med tag".
"Der lå kvadratiske fliser op til huset". "Der var vinduer og døre lavet af firkanter". Et barn sætter måske en kasse i haven, et andet barn sætter en trekant oven på kassen, og nu er det et træ osv....

Hvad skal I bruge:

- En masse trekanter, kvadrater, rektangler og cirkler i pap eller papir. Formerne må gerne være i forskellige størrelser og farver.
- Et hvidt A3- eller A4-ark



Billedet her er lavet af børn fra Solsikken.

Tegn rundt om en ting

1. Alle børn vælger et stykke legetøj og tegner rundt om det.
2. Læg tegningerne og legetøjet op på bordet.
3. Hvilket legetøj skal ligge på hvilken tegning?

Hvad skal I bruge:

- Legetøj
- A4-papir
- Tusser



Lav former med reb

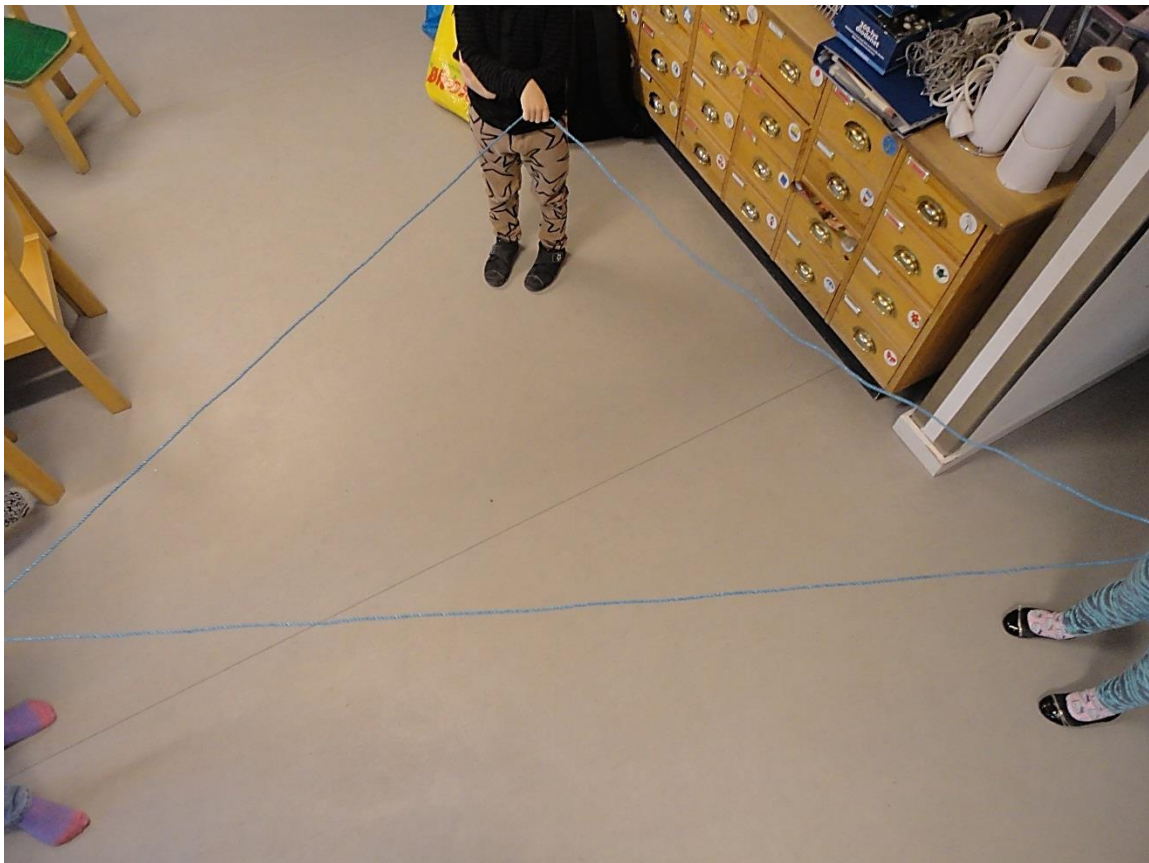
Giv børnene en opgave:

1. Hvor mange børn skal der bruges til at lave en trekant ud af snoren?
2. Hvor mange børn skal der bruges til at lave en cirkel?
3. Hvordan kan cirklen blive til en oval?
4. Hvor mange børn skal der bruges til at lave en firkant?
5. Kan man lave et kvadrat eller et rektangel? Hvad skal der til?

NB: Det kan være en god idé, at børnene kun holder i rebet med én hånd. Det giver nogle tydeligere vinkler på trekanter og firkanter. Men når I laver en cirkel, kan så mange hænder som muligt være godt.

Hvad skal I bruge:

- Et reb på ca. 4 meter bundet sammen



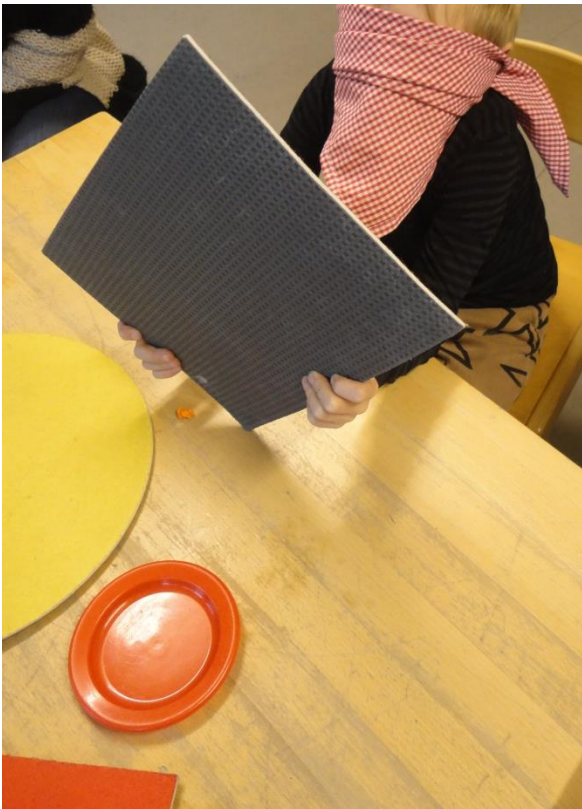
Gæt en form

1. Et barn får bind for øjnene og får en af figurerne i hænderne.
2. Få barnet til at beskrive formen.
3. Hvad er det for en figur - en cirkel, firkant, trekant?

Hvis det er væmmeligt at få bind for øjnene, kan man lave en følekasse: En papkasse med huller i siden til hænderne. Kom figuren ind i kassen og lad barnet mærke sig frem.

Hvad skal I bruge:

- Et tørklæde
- Ting formet som cirkler, trekanter, kvadrater og rektangler



Fra en form til en anden

1. Alle børn får et kvadrat
Opgaven: hvilken form får de, hvis de klipper kvadratet over **én** gang?
(2 trekanter, 2 rektangler, 1 trekant og 1 femkant)
2. Alle børn får et rektangel
Opgaven: hvilken form får de, hvis de klipper rektanglet over **én** gang?
(2 kvadrater, 2 trekanter, 2 rektangler)
3. Alle børn får en cirkel
Opgaven: hvilken form får de, hvis de klipper cirklen midt over **én** gang?
(2 halvcirkler)

Hvad sker der, hvis man klipper formen over to gange?

Hvad skal I bruge:

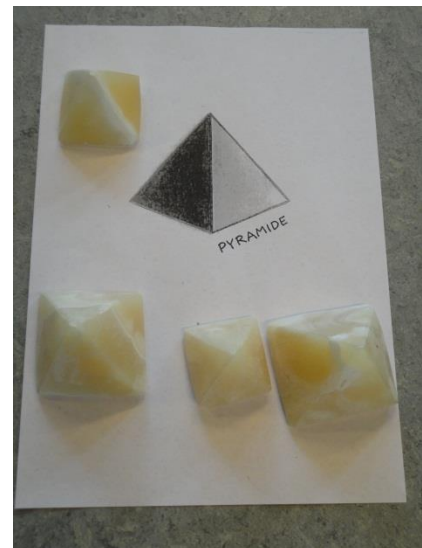
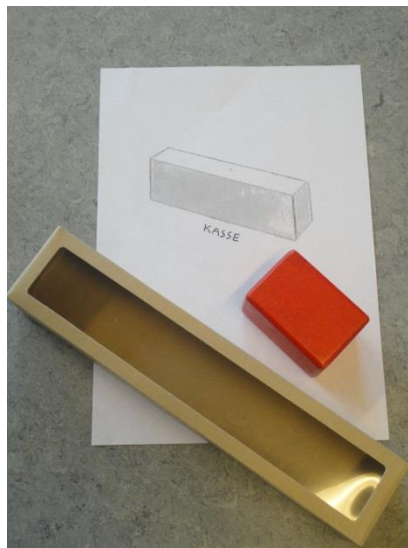
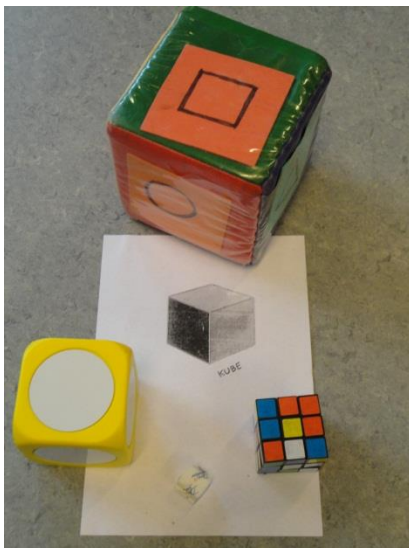
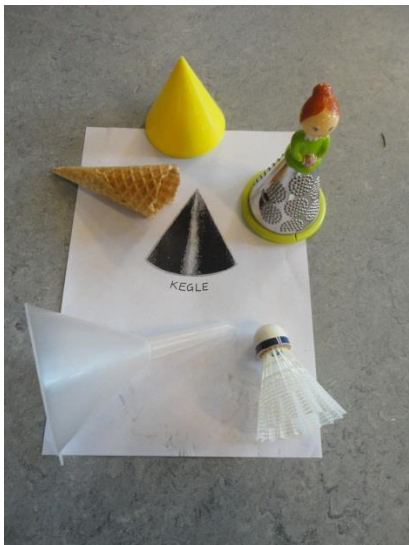
- En masse trekanter, kvadrater, rektangler og cirkler i papir
- Sakse
- Evt. blyanter
- Evt. linealer



De 3-dimensionelle former – Geometri

Find figurerne:

1. Gå på opdagelse i institutionen og se, om I kan finde ting, der har form som følgende figurer: Kegel, cylinder, kugle, pyramide, kasse, kube.
2. Tegn rundt om figurerne og se, hvilke geometriske former figurerne har lavet. Eksempelvis kuben er lavet af kvadrater, kassen er lavet af rektangler og kvadrater, pyramiden er lavet af trekanter eller 3 trekanter og 1 kvadrat osv.



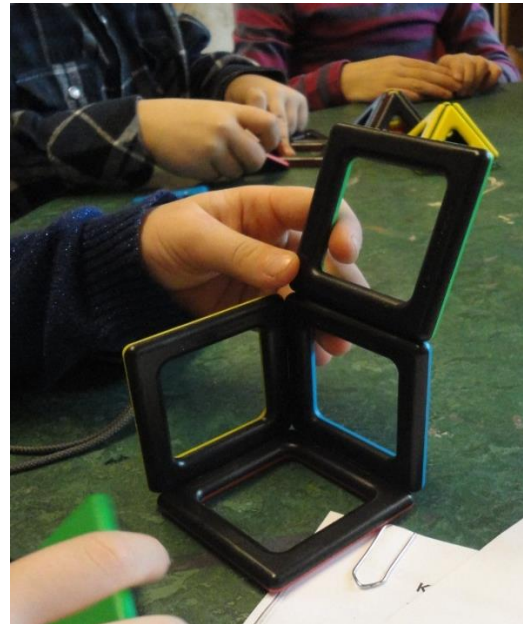
Byg figurerne:

Hvilke former kan I lave?

Hvilke former kan I ikke lave og hvorfor?

Hvad skal I bruge:

- Trekantede og firkantede magneter f.eks. Polydron eller Magnatiles
- Ting eller klodser der har form som f.eks. kuber, kasser, pyramider, kegler, kugler og cylinder



TALGENKENDELSE

Tallene har gemt sig

Forbered før børnene kommer ud:

Tag tallene ud af deres form og gem dem på legepladsen.

Selve legen:

1. Fortæl børnene at tallene har gemt sig og kun vil findes på én måde!
2. Lad børnene lægge de tomme talforme op i rækkefølge fra 1-10.
3. Et barn kaster terningen. Dét tal terningen viser, skal børnene løbe ud at finde (hvis man ser nogle af de andre tal, skal man lade dem ligge, de vil ikke findes endnu!).
4. Når et barn har fundet tallet, kalder han/hun på de andre og alle hopper og/eller klapper tallet (så hvis terningen viser 3, så hop og klap 3 gange).
5. Tallet sættes på plads i sin form.

Terningen kastes igen...

6. Hver gang man har sat et tal på plads, spørger den voksne: "Hvor mange tal har vi fundet, og hvor mange mangler vi at finde?" På den måde trænes 10'er-vennerne.

Hvad skal I bruge:

- Terning med tal fra 1-10 (Skift tallene ud efterhånden)
- 10 skumtal, hvor tallene kan tages ud af skumformen (Kan købes hos Lekolar)



Hop talrækken forfra og bagfra

Tegn ti felter op på legepladsen med tallene fra 1-10.

- A. Begynd på 1 og hop med samlede ben på tallene og sig deres navn: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Prøv også at hinke på et ben, den er svær! – Så gør det kun, hvis det er sjovt.
- B. Hop også baglæns og sig tallene: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
- C. Sæt et 0 bag på alle tallene og lav de sammen lege som ovenfor med 10, 20, 30...

Hvad skal I bruge:

- Kridt



I 0-tabellen – vi skal under vandet!

Hop 10, 20, 30...

Tegn hoppebaner op på legepladsen med talrækken 10, 20, 30 og hop på tallene, mens I siger 10, 20, 30...



Vi skal under vandet!

Alle tager hinanden i hænderne i en rundkreds.

Sammen hopper I 10, 20, 30... og når I kommer til 100, slipper I hinanden, og alle holder sig for næsen med den ene hånd og vifter med den anden, og vi leger, at vi dykker ned i vandet.

Hvad skal I bruge:

- Kridt

Smæk på et tal

1. Lad børnene lægge tallene fra 1-10 op på bordet eller gulvet.
2. Et barn siger et tal mellem 1 og 10, og et andet barn slår med en fluesmækker på det tal, som bliver nævnt.
3. Lad legen gå på skift mellem børnene.

Variationer:

- A. Lav legen med to børn, der smækker på hver deres talrække. Der kommer lidt mere konkurrence ind i denne leg. For hvem smækker tallet først? Børnene skal være rimeligt lige, så det ikke bliver et nederlag for den, som aldrig slår på tallet først.
- B. Hvis børnene endnu ikke er fortrolige med tallene, kan den voksne holde en bunke af tal fra 1-10 foran sig. Vis tallet og sig det. Barnet kan kende tallet og derfor bedre finde det på bordet foran sig.
- C. I stedet for tal kan man lægge mængdekort på bordet. Man siger tallet, og barnet kan tælle sig frem til tallet og slå på det.
- D. I starten kan man lægge talrækken op fra 1-10, senere kan tallene ligge mere spredt imellem hinanden. Legen kan også laves med 10, 20, 30...

Inspireret af fluesmækkerleg fra bogen "Sjove lege, glade børn" af Helle Lindahl.

Hvad skal I bruge:

- 1-3 sæt A4-ark med tal fra 1-10.
- 1-2 fluesmækkere til at slå med. (Hvis I ikke har en fluesmækker så brug f.eks. en sammenrullet avis)



Hvilke tal mangler? - og hvor skal de ligge?

1. Lad børnene lægge tallene fra 1-10 op i rigtig rækkefølge.
2. Alle børnene sidder på en lang række foran tallene. Børnene lukker øjnene, og den voksne tager for eksempel tre af tallene ud af talrækken. Skub talrækken sammen, så man ikke kan se, hvor tallene har ligget.
3. Børnene åbner øjnene. Spørg dem, hvilke tal der mangler. Lad børnene lægge tallene på plads.

Hvad skal I bruge:

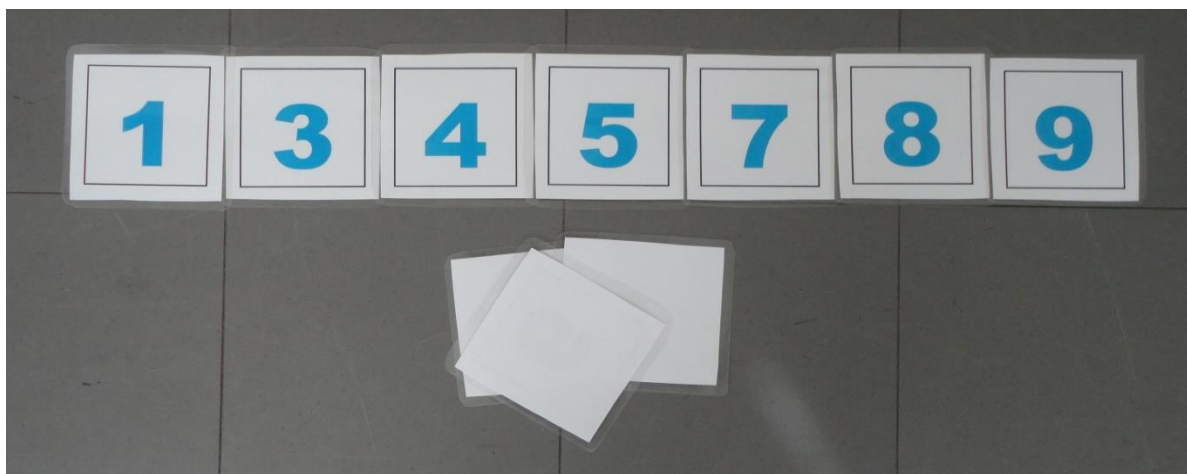
- I sæt med A4-ark med tal fra 1-10 (Det er en god idé at laminere arkene, så de kan bruges igen og igen)

Variation af legen

1. Læg nogle af tallene op i rækkefølge, men udelad nogle. Fx 1 3 4 6 7 8 10
2. Lad børnene sammen finde ud af hvilke tal der mangler.
3. Giv børnene de resterende tal og lad dem lægge dem på plads, hvor de skal være.

Hvad skal I bruge:

- I sæt med A4-ark med tal fra 1-10



Jeg tænker på et tal fra 1-10

1. Lad børnene lægge tallene fra 1-10 op i rækkefølge.
2. Sig til børnene, at du tænker på et tal mellem 1 og 10, men hvilket tal tænker du på?
3. Børnene skal spørge sig frem og finde ud af, hvilket tal du tænker på.
Er det større end... er det mindre end...

Hvis det er for svært, så start med tal fra 1-5

Hvad skal I bruge:

- Tal fra 1-10



MÆNGDE OG TAL

Terningen siger...

1. Lad børnene en ad gangen kaste en terning.
2. Det antal terningen viser bestemmer, hvor mange gange man skal gøre noget.

Eksempler:

Alle hopper 2 gange, alle hinker 5 gange, alle klapper 3 gange, alle snurrer rundt 4 gange, alle løber rundt om skuret 1 gang, alle sætter sig ned og rejser sig op 6 gange.

Tal er en abstrakt ting, derfor fungerer det bedst at bruge prikker i terningen med de små børn; så har de mulighed for at tælle sig frem. Med de større børn er det en god idé at bruge tal i terningen, så de træner tallets betydning.

Hvad skal I bruge:

- En lommeterning
- Tal eller prikker alt efter alder



Lav mængder med børnene

1. Tegn en stor cirkel op på legepladsen.
2. Kast terningen. Det tal terningen viser, bestemmer mængden af børn, der skal gå ind i cirklerne. F.eks.: terningen viser tre, der skal tre børn i cirklen. Tal med børnene om, at I nu har lavet en mængde på tre.

Hvis I ikke er nok børn, så brug grene, sten, legetøj eller andet til at vise mængden.

Hvad skal I bruge:

- Terning med tal
- Kridt



Find mængden

1. Tegn tal fra f.eks. 1-6 op på legepladsen eller brug en hinkerude.
2. Kast terningen, hvilken mængde viser prikkerne?
3. Find så mange grønne sandting som terningen viser.
4. Læg de 3 grønne sandting på tretallet
5. Kast terningen igen...

Hvis man ikke har nogen terning, så giv i stedet børnene hvert sit kort hvor I har tegnet mængden eller tallet, og lad dem finde den mængde/det tal som kortet viser.

Hvad skal I bruge:

- Terning med prikker eller tal/mængdekort
- En hinkerude eller kridt
- Sandting, grene, sten mælkekasser osv.



Sortering og mængde

1. Læg 21 forskellige ting i mellem hinanden (Tingene skal passe sammen emnemæssigt, så de kan sorteres i mængder fra 1-6. Se billede).
2. Bed børnene om at sortere tingene efter, hvordan de passer sammen.
3. Lad børnene tælle, hvor mange ting, der er i hver gruppe og læg dem ud for skiltet med samme mængde.

Man kan også bruge tal i stedet for mængder til de største børn eller de børn, der har styr på tallene.

Hvad skal I bruge:

- 21 ting der passer sammen. F.eks. 1 kop, 2 myrer, 3 køer, 4 muslinger, 5 figurer, 6 sten
- Kort med mængdeprikker fra 1-6 eller tal fra 1-6

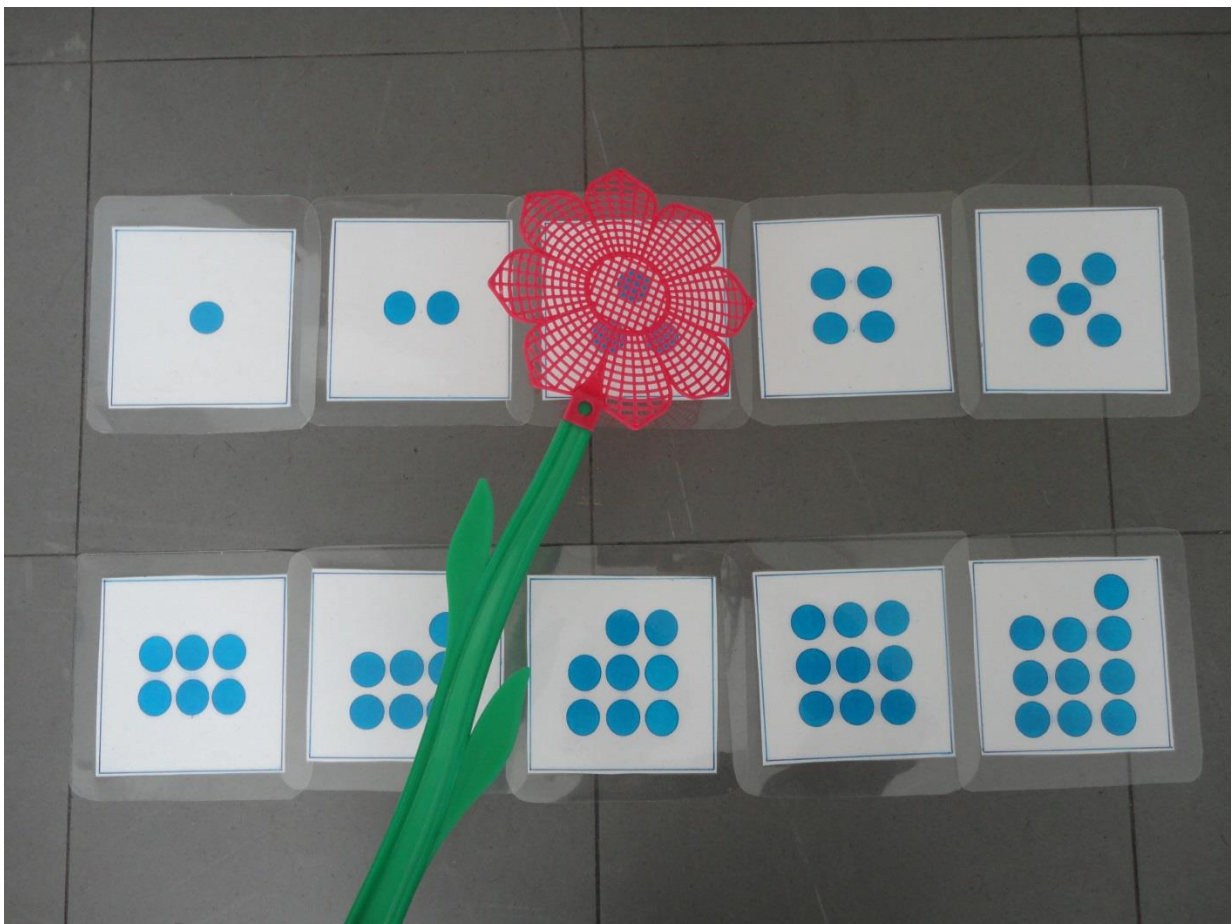


Smæk på en mængde

1. Se på mængdekortene sammen med børnene, tæl prikkerne og tal om, hvor meget mængden er.
2. Læg mængdekortene ud imellem hinanden.
3. Et barn siger en mængde, og et andet barn slår på mængden med fluesmækkeren.

Hvad skal I bruge:

- Fluesmækker
- Kort med mængder/prikker fra 1-5 eller 1-10

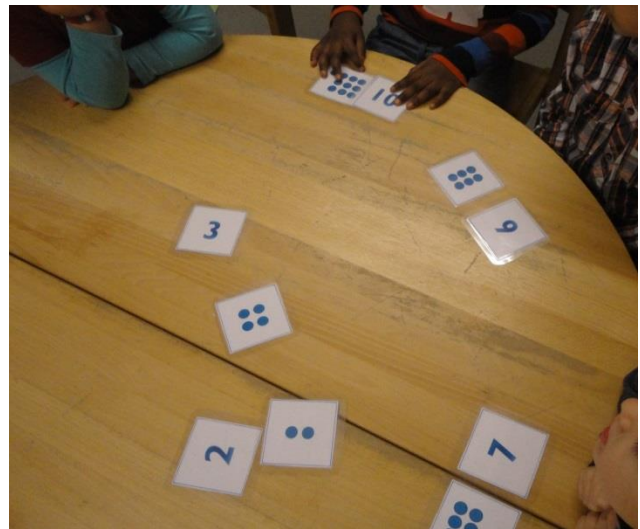
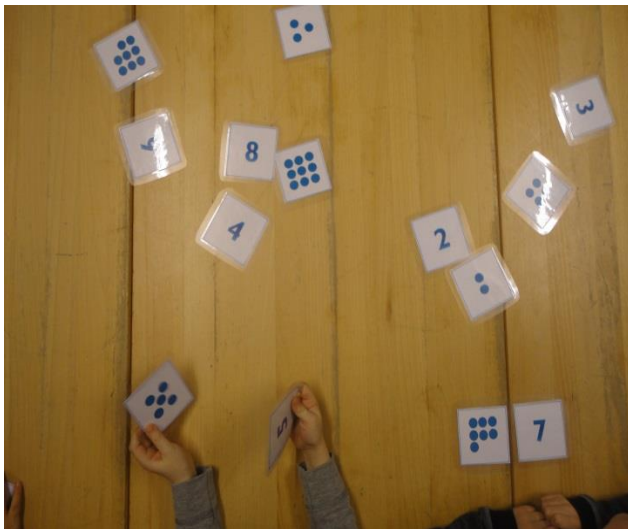


Match tal og mængder

1. Læg brikkerne fra 1-10 opad, så man kan se tal og mængder.
2. Lad børnene på skift parre tal- og mængdebrikker: 2-tal med 2 prikker osv.

Hvad skal I bruge:

- Kort med tal fra 1-10
- Mængdekort med prikker fra 1-10

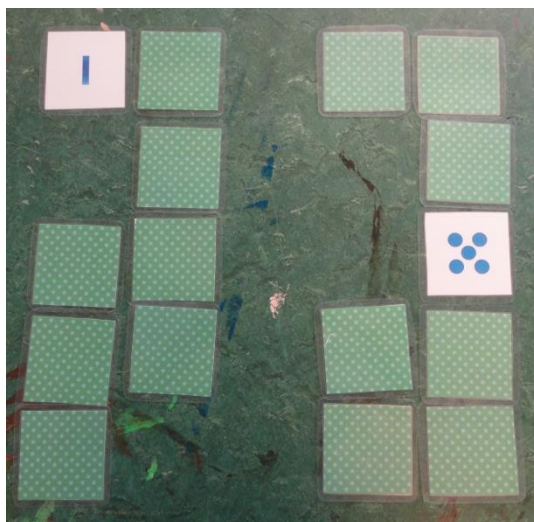
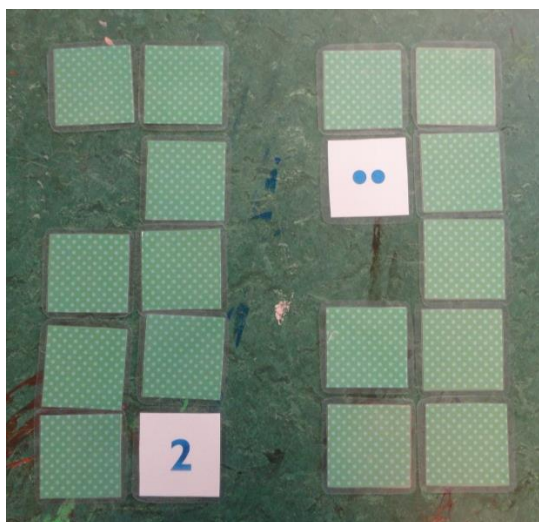
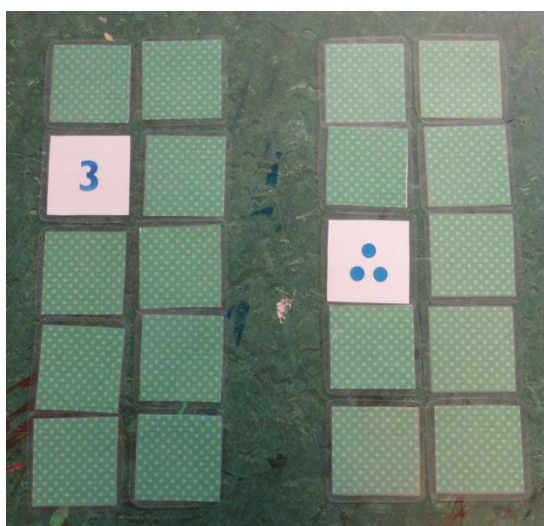
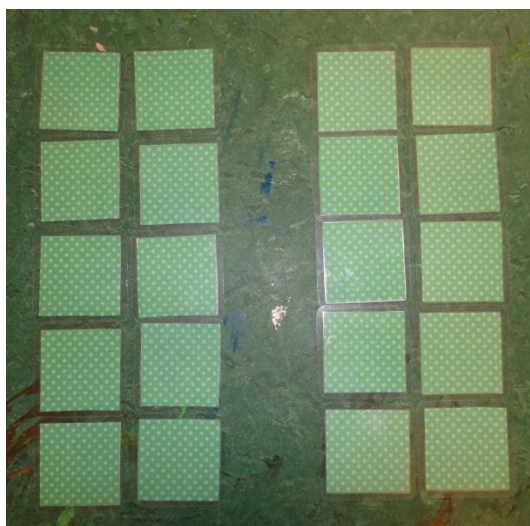


Vendespil med tal og mængde fra 1-5 og 1-10

1. Læg kortene fra 1-5 opad, så man kan se tal og mængder.
2. Lad børnene på skift parre tal og mængde. F.eks. to prikker og 2-tallet.
3. Når børnene har styr på legen, kan I udvide til tal og mængder fra 1-10.
4. Huskespil: læg kortene nedad, så man ikke kan se tal og mængder. Læg talkortene i en række og mængdekortene i en anden række (Først med tallene 1-5, så 1-10).
5. Spil huskespil. Læg stikkene samlet. – Når vi laver matematik, handler det om at have det sjovt, ikke om at lære at tabe eller vinde.

Hvad skal I bruge:

- 10 kort med mængder fra 1-10
- 10 kort med tal fra 1-10

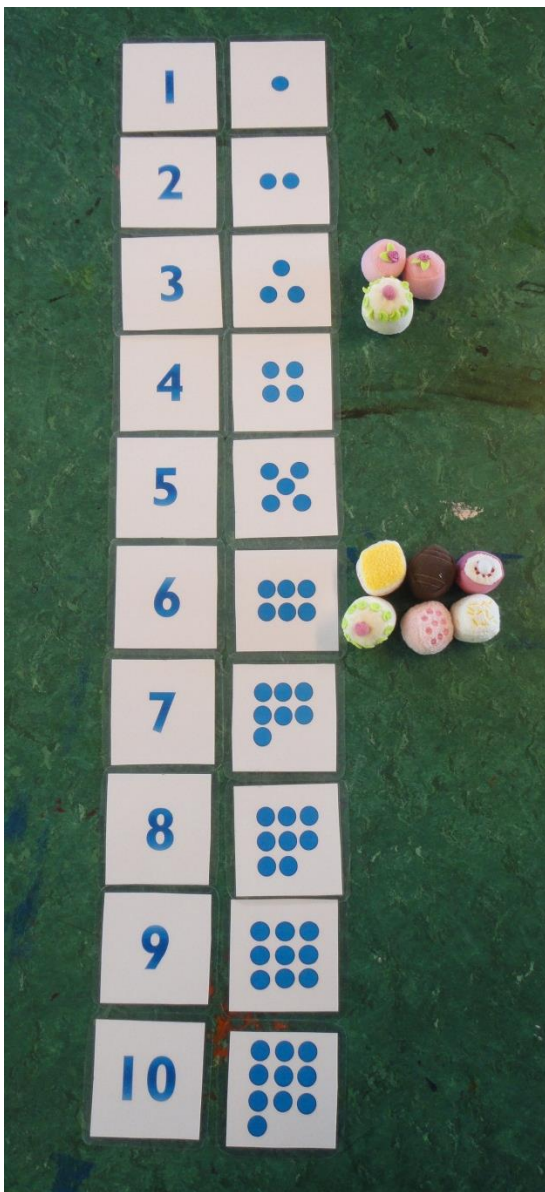


Hvilket tal er størst, og hvilket tal er mindst?

1. Læg to tal frem (f.eks. 2 og 4) og spørg børnene, hvad er størst/mest eller mindst/færrest?
2. Lad børnene lægge den rigtige mængde af sten på tallene (altså fire sten ved 4-tallet og to sten ved 2-tallet).

Hvad skal I bruge:

- Lamineret ark med tal fra 1-10
- En masse små sten, kastanjer, klodser eller lignende



Tal og mængder i pose

1. Læg kortene med mængder ud på gulvet.
2. Læg kortene med tal i en stofpose.
3. Lad et barn ad gangen trække et kort med et tal og stille sig på den mængde, som tallet viser. Barnet trækker f.eks. et 7-tal, spørg: "Kan du finde kortet med 7 prikker?"

Det skal I bruge:

- Laminerede kort med tal fra 1-10
- Laminerede kort med mængder fra 1-10
- En stofpose



Tal- og mængdeleg

Saml point/perler med tal- og mængdeleg:

For at kunne tælle pointene sammen, skal børnene kunne 10, 20, 30-remsen.

Del børnene op i hold med f.eks. to-tre børn på hvert hold.

A. Vælt kegler med tal

(Hvis man ikke har nogen kegler, så brug tomme halvliters vandflasker og sæt tal på dem)

Med en bold væltes keglerne med tal.

Du får lige så mange perler, som tallene på keglerne viser.

B. Terning med øjne

Kast en terning.

Du får lige så mange perler, som terningens øjne viser.

C. Hvor mange dåser kan du vælte?

Stil nogle tomme dåser oven på hinanden. Kast med en bold. Hvor mange kan du vælte?

Du får ligeså mange perler som det antal dåser, du vælter.

D. Kast på et tal

Tegn en bane op med kridt på legepladsen med tal fra 1-10. Med en ærtepose kaster børnene mod tallene.

Du får lige så mange perler, som tallet viser.

Tæl holdenes point op:

Tæl perlerne op: børnene skal tælle deres perler i grupper med 10.

Hav en masse plastbægere eller æggebakker og kom 10 perler i hvert bæger/hul i æggebakken.

Når alle perler er kommet op i et bæger/æggebakke, kan I tælle point sammen med 10, 20, 30...

Se billeder på næste side.



SKØNNE-OPGAVER

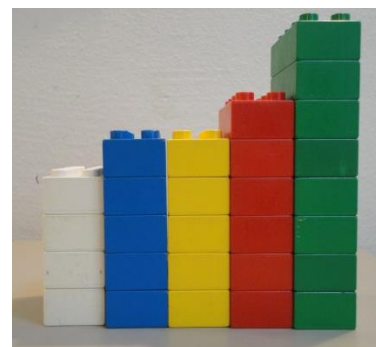
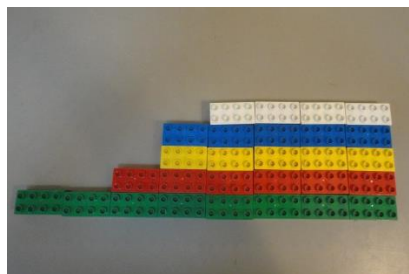
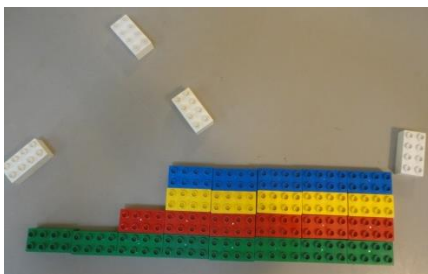
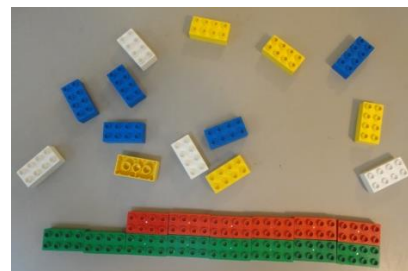
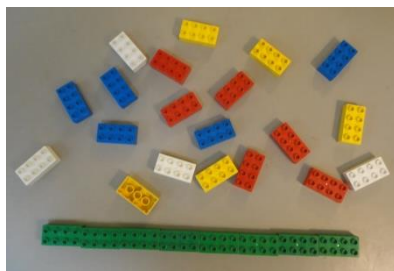
Lav et skøn – hvilken farve klodser er der flest af?

1. **Læg et antal forskelligfarvede klodser op imellem hinanden.**
(F.eks. 8 røde, 7 blå, 5 grønne, 5 gule, 3 hvide, 1 sort)
2. **Spørg børnene, hvilken farve de synes, der er flest af.**
Der er ikke noget rigtigt svar, alles svar har ret, da det er et skøn/gæt. Nogen vil sige rød, andre blå, andre igen gul.
3. **Spørg børnene, hvordan vi kan finde ud af hvilken farve, der er flest af.**
Nogen vil foreslå, at I kan tælle dem. Prøv gerne, men det er svært at tælle dem, når de ligger ind i mellem hinanden. Det kan også være svært at vide, om 5 eller 7 er størst.
4. **Vælg en af de farver, der synes flest af og læg klodserne op i en lang række.**
Vælg den næste af de farver, der nu synes flest af og læg dem op ved siden af den første række. Sammenlign rækkerne. Hvilken række er længst/kortest, og hvor mange flere er der i den ene i forhold til den anden?
Fortsæt med alle klodserne.

NB: Man kan også sætte klodserne oven på hinanden og sammenligne dem i højden.

Hvad skal I bruge:

- Klodser i forskellige farver



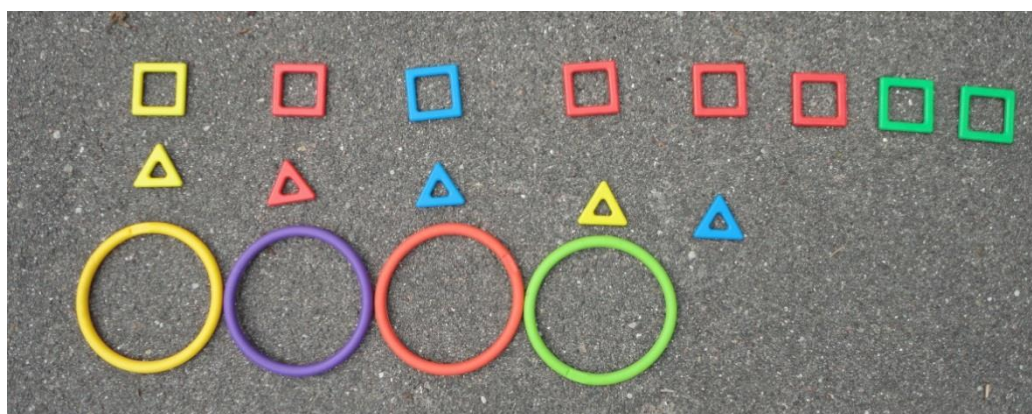
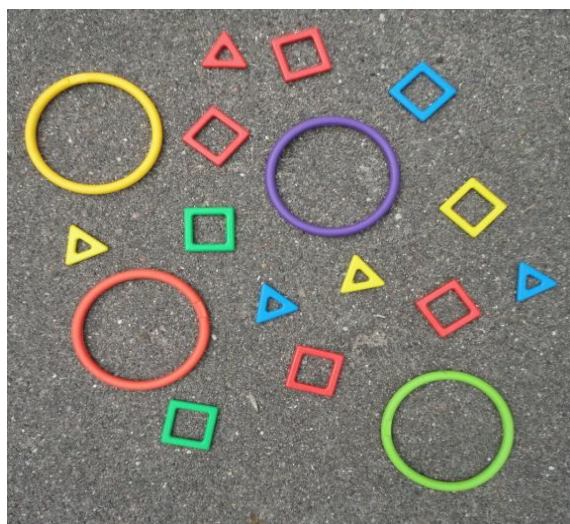
Skøn og gæt antallet af former

1. Læg et forskelligt antal former (f.eks. trekanter, cirkler og firkanter) imellem hinanden.
2. Spørg børnene: "Hvilke former er der flest af?"
3. Lad børnene sortere formerne i forskellige bunker og undersøg, hvilke former der er flest og færrest af.

Sværhedsgraden kan øges ved at have formerne i forskellige farver altså f.eks. trekanter, firkanter og cirkler i rød, blå og grøn.

Hvad skal I bruge:

- Trekanter, cirkler, ovaler, kvadrater, rektangler – f.eks. i pap

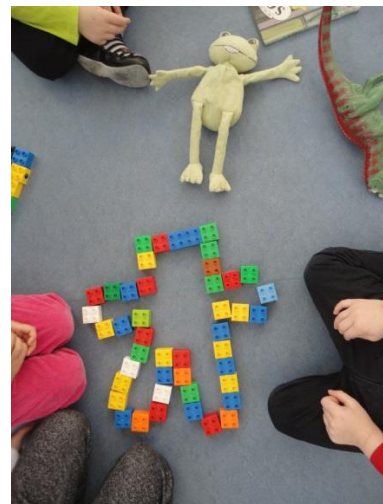


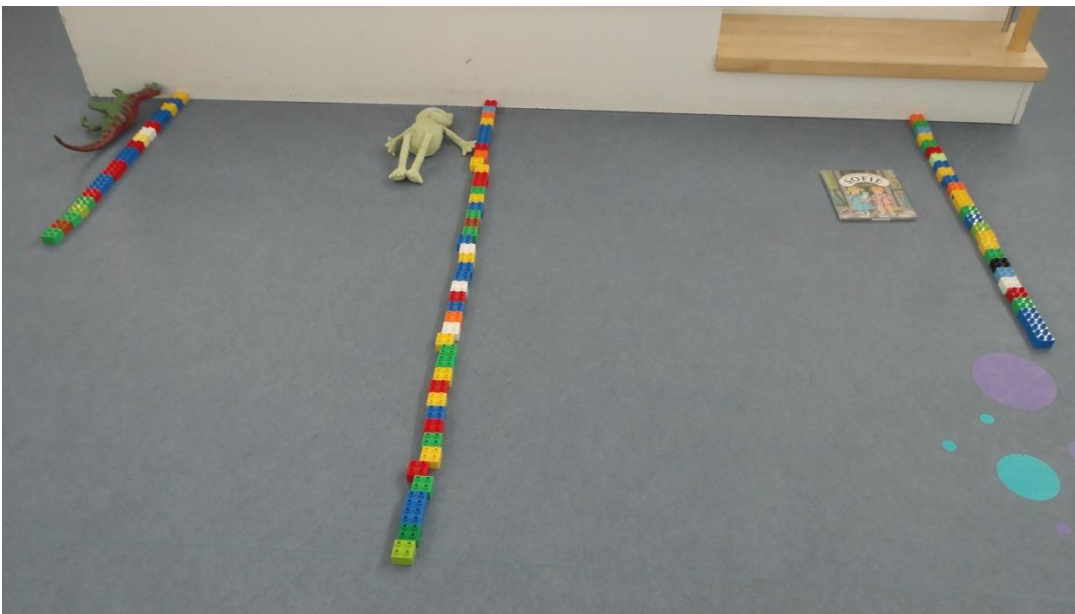
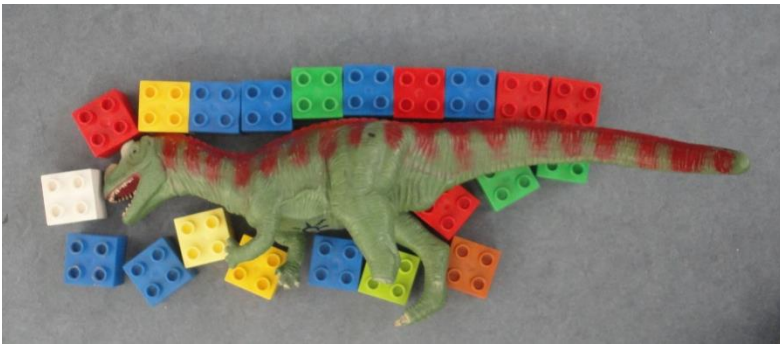
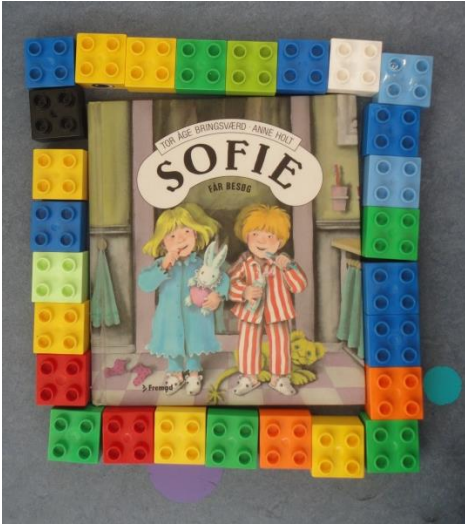
Lav et skøn – hvor mange klodser skal der bruges rundt om bamsen?

1. Vælg tre legetøjsting f.eks. en bamse, en bog en dinosaur eller en bil. Spørg børnene, hvor mange klodser de tror, der skal bruges rundt om tingene. Hvis de siger 10 så læg 10 klodser frem og lad dem bedømme, om det er nok klodser. Er det for mange, for få eller lige tilpas?
2. Når børnene har skønnet, hvor mange klodser der er brug for til hver ting, afprøver de, om det passer. Lad børnene være to eller tre børn om hver ting.
3. Når alle er færdige med at lægge klodserne rundt om tingene, ser I, om der er nogen, der har for mange eller for få klodser, eller om det passer. Hvis der mangler klodser, så lad børnene skønne/gætte på, hvor mange de mangler og afprøv.
4. Tag tingene væk og sammenlign klods-omridsene. Hvilken ting har brugt flest klodser? Lad alle komme med deres skøn.
5. Afprøv hvilken ting der har brugt flest klodser ved at lægge dem op på rækker ved siden af hinanden. Tal om, hvilken række der er længst, kortest og midt i mellem. Tæl evt. klodserne.

Hvad skal I bruge:

- 3 stykker legetøj
- Klodser





RÆKKEFØLGE, MØNSTRE OG LOGIK

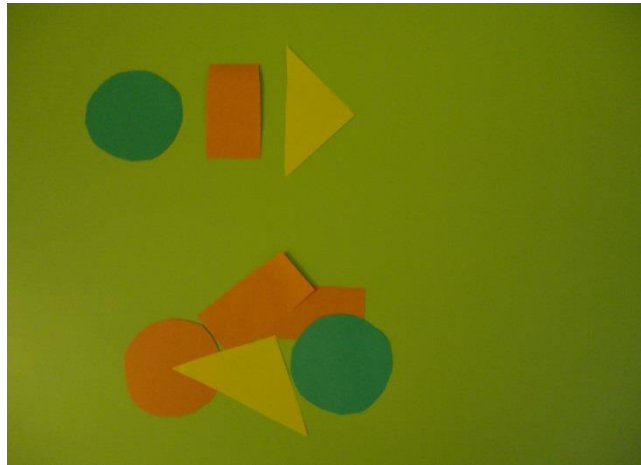
Lav rækkefølger med formerne

1. Læg 3-4 former op på en række og bed børnene afkode systemet og fortsætte mønstret.
(f.eks.: trekant, trekant, cirkel, kvadrat... Svaret er, at de næste også er trekant, trekant, cirkel, kvadrat.)
2. Når børnene har fanget legen kan de selv lave mønstre, som de andre børn skal fortsætte.

Legen kan gøres sværere og lettere med mange eller færre former og farver.

Hvad skal I bruge:

- En masse trekanter, kvadrater, rektangler og cirkler i pap eller papir

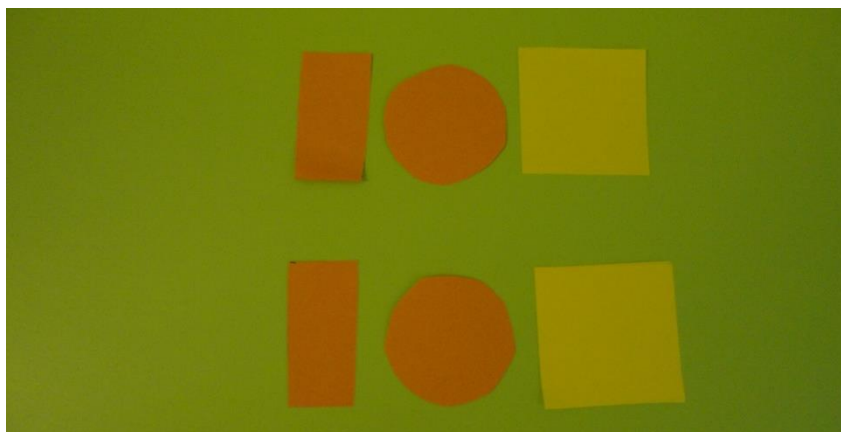


Mønster-kimsleg

1. En af deltagerne lægger et mønster op og viser det til alle.
2. Dæk mønsteret til med et klæde.
3. Alle de andre deltagere skal nu lave det mønster, de så.

Hvad skal I bruge:

- Trekkanter, firkanter og cirkler i forskellige farver



Logik – hvilken passer ikke ind?



Der er én, der ikke passer sammen med de andre. Der kan godt være flere muligheder, det kommer an på, hvordan man ser det.



Agurken - den er grøn og alle de andre er røde.



Pølsen – den er kød, alle de andre er grønsager.



Peberfrugten- den er hel og de andre er flade skiver.



Der er én, der ikke passer sammen med de andre. Der kan godt være flere muligheder, det kommer an på hvordan man ser det.



Skinken – den er lyserød og de andre er gule.



Agurken – den er rund og de andre er firkantede.



Brødet – det er tykt og de andre er flade.



Osten – den har huller og det har de andre ikke.

Find selv på flere med andre ting fra stuen.

10'ERVENNER – KUN FOR STORE BØRN, DER TRÆNGER TIL EKSTRA UDFORDRINGER

Hvor mange af de 10 klodser har jeg taget?

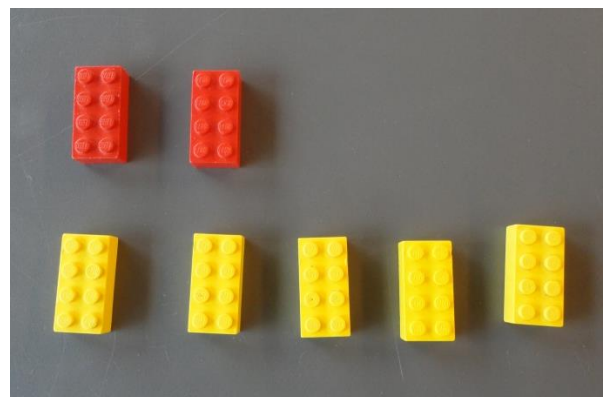
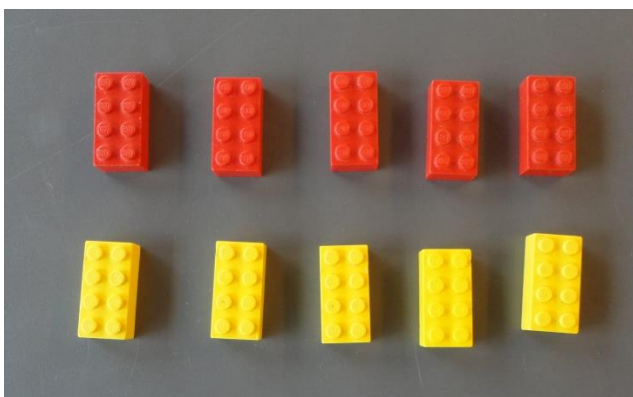
1. Læg de 10 klodser op og lad børnene tælle, hvor mange der er.
2. Fjern et antal af klodserne mens børnene lukker øjnene.
3. Børnene åbner øjnene. Spørg børnene, hvor mange klodser du har taget.

Variation - Hvor mange klodser skal jeg lægge for at der er 10?

1. Læg f.eks. 7 klodser og spørg børnene, hvor mange flere klodser der skal lægges, for at der er 10.

Hvad skal I bruge:

- 10 forholdsvis ens ting f.eks. biler, klodser eller ærteposer (NB: Hvis det er svært med 10 klodser, så begynd med 5 klodser)



10'ervenner – gæt og vend

1. Sammen med børnene lægger du talkortene op: Den øverste række viser tallene fra 1-5.
2. Lad børnene lægge den næste række op under tallene 1-5. Tallene skal lægges, så de passer sammen i 10'ervenner-sæt: 1-9, 2-8, 3-7, 4-6, 5-5. Brug de 10 sten.

Læg f.eks. 3 sten oven over 3-tallet og tæl, hvor mange der er tilbage af de 10 sten (i dette tilfælde 7) – så skal 7-tallet ligge under 3-tallet.

3. Gæt og vend:
Vend den nederste række om og spørg nu børnene, hvilket tal ligger under f.eks. 2. De må gerne bruge stenene til at regne det ud. Når de har regnet og gættet, vender I kortet om og ser, om svaret er rigtigt.

Hvad skal I bruge:

- 10 sten/stofkager/klodser
- Talkort med tallene fra 1-9 og et ekstra 5-tal



10'ervennersang

Melodi: Lille føl, ved du hvad

7+3 bliver 10
det samme bliver 1+9
og så er der 6+4
jamen, sig mig, er der flere?
2+8, 5+5
aldrig vil jeg glemme dem

Der er 10 æg i min æggebakke

1. "Jeg skal bage en kage til tante Odas fødselsdag, og jeg skal bruge æg!"
2. Alle børnene lukker øjnene. Tag X antal æg ud af æggebakken og gem dem i en skål.
3. Lad børnene kigge i æggebakken og spørg dem, hvor mange æg tante Oda skal bruge til kagen.

Variation:

1. "Jeg skal lave en dejlig æggekage til frokost, så jeg tager lige nogle æg!"
2. Alle børnene lukker øjnene. Tag X antal æg ud af bakken og luk bakken.
3. Læg æggene ved siden af æggebakken og spørg børnene: "Hvor mange æg er der nu tilbage i bakken?"

Hvad skal I bruge:

- En æggebakke med plads til 10 æg
- 10 kunstige æg f.eks. rasleæg eller plastikæg

Find din 10'erven

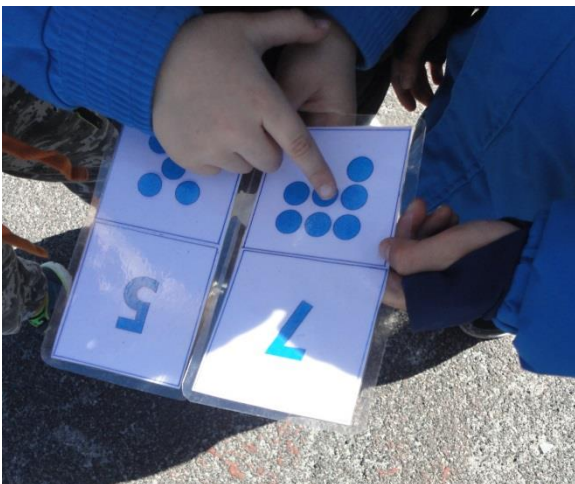
1. Alle børn får et kort med tal og mængder og skal finde deres 10'erven.

Et barn får f.eks. et kort med et 2-tal og to prikker og skal finde det barn, der har kortet med et 8-tal og 8 prikker. Børnene kan tælle sig frem til, om de har fundet deres 10'erven ved at tælle alle prikkerne på de to kort.

2. Når alle har fundet deres 10'erven, får de et nyt kort og skal finde deres nye 10'erven.

Hvad skal I bruge:

- Sammensatte tal- og mængdekort fra 1-9 samt et ekstra kort med tallet og mængden 5



MATERIALE TIL PRINT OG LAMINERING

Tal I-I0



2

3

4

5

6

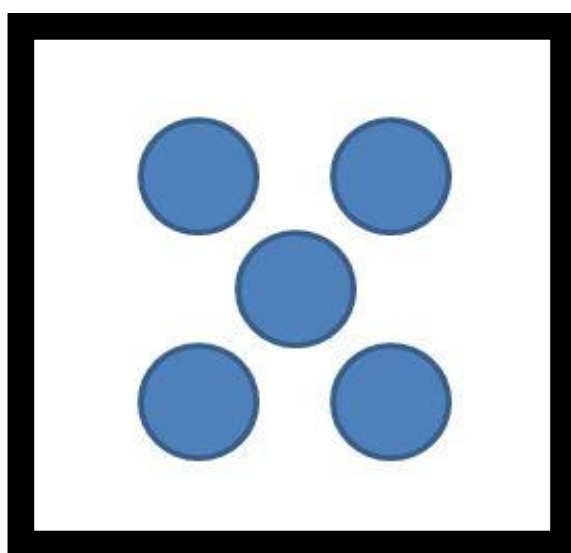
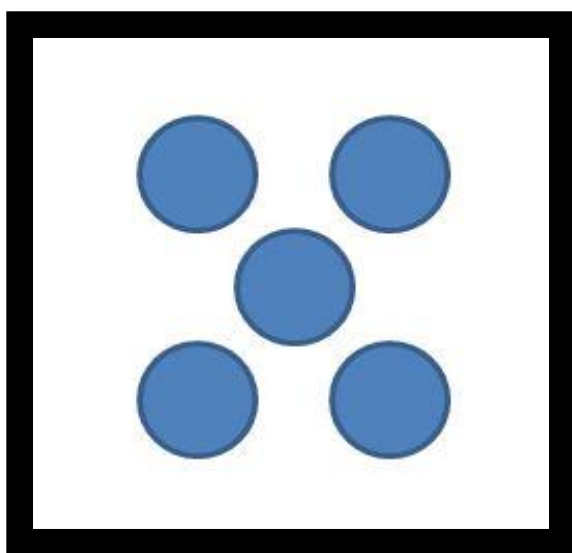
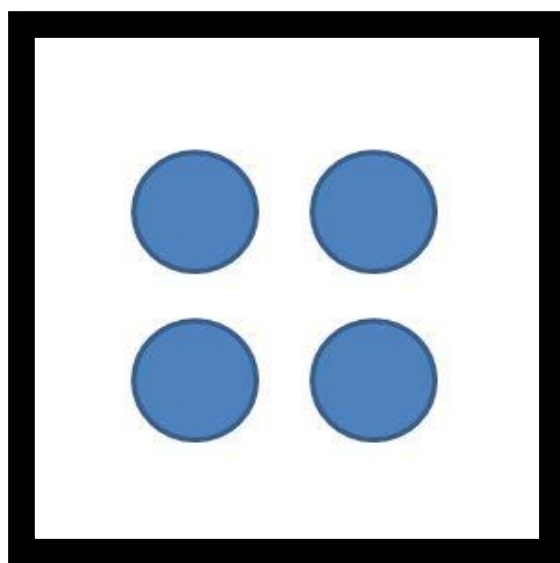
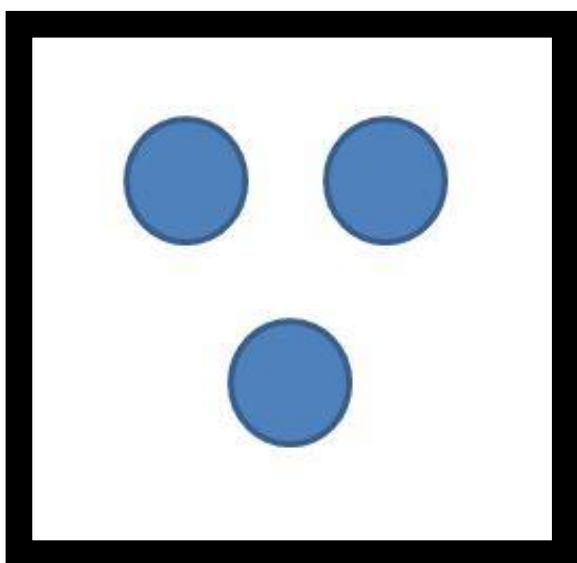
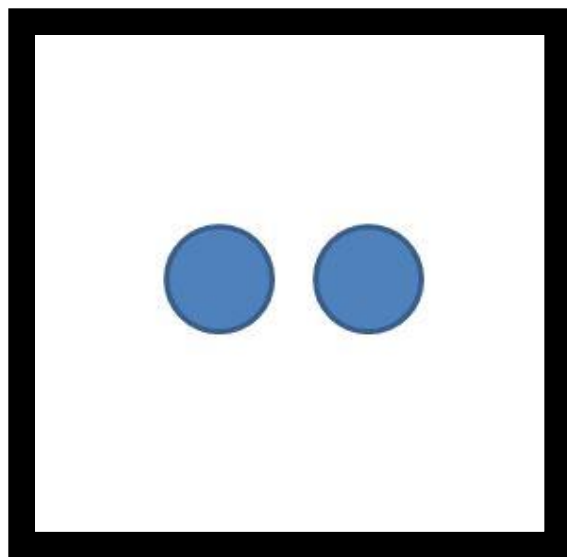
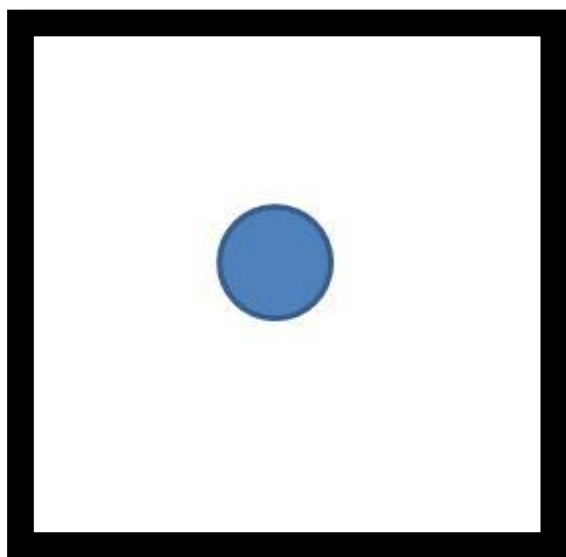
7

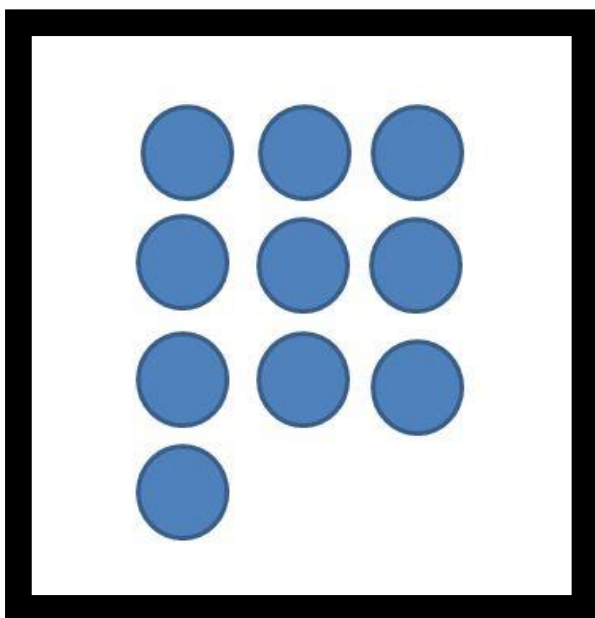
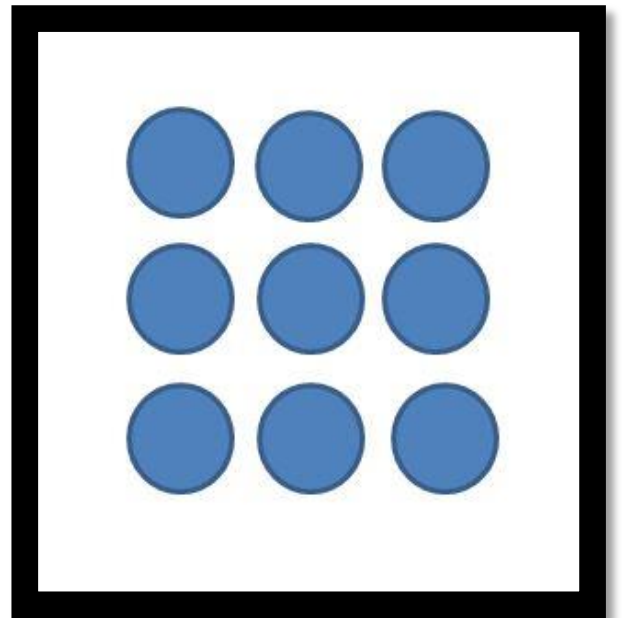
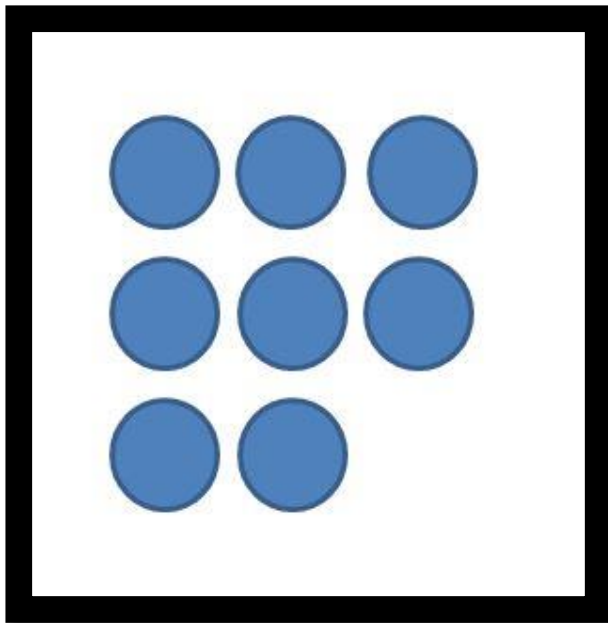
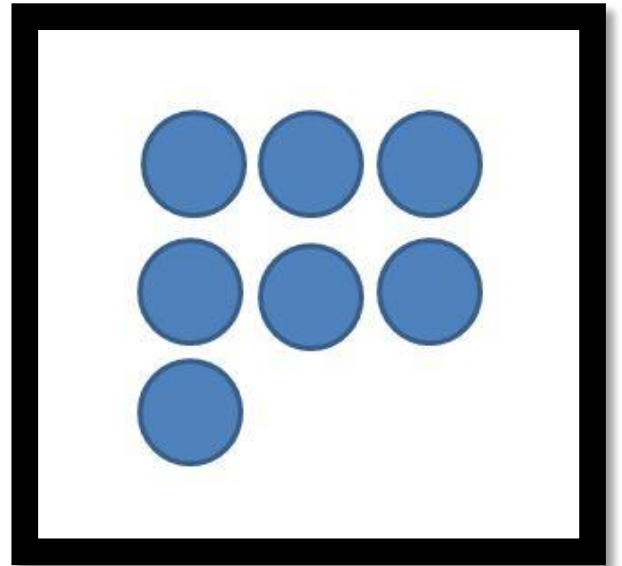
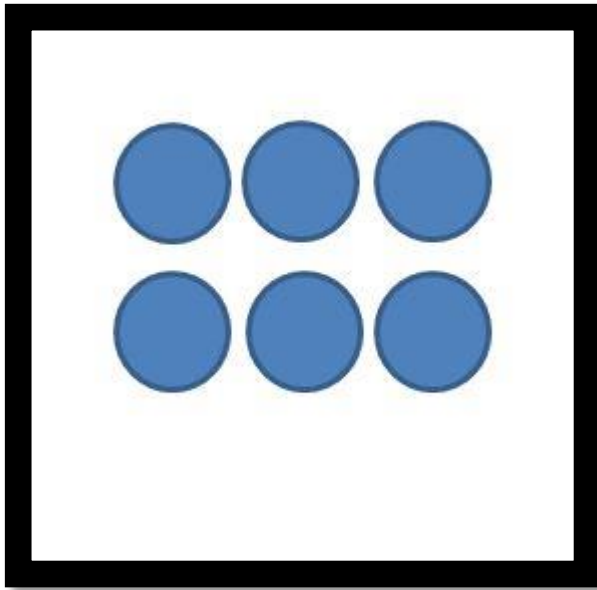
8

9

10

Tal og mængdekort fra 1-10





1

2

3

4

5

5

6

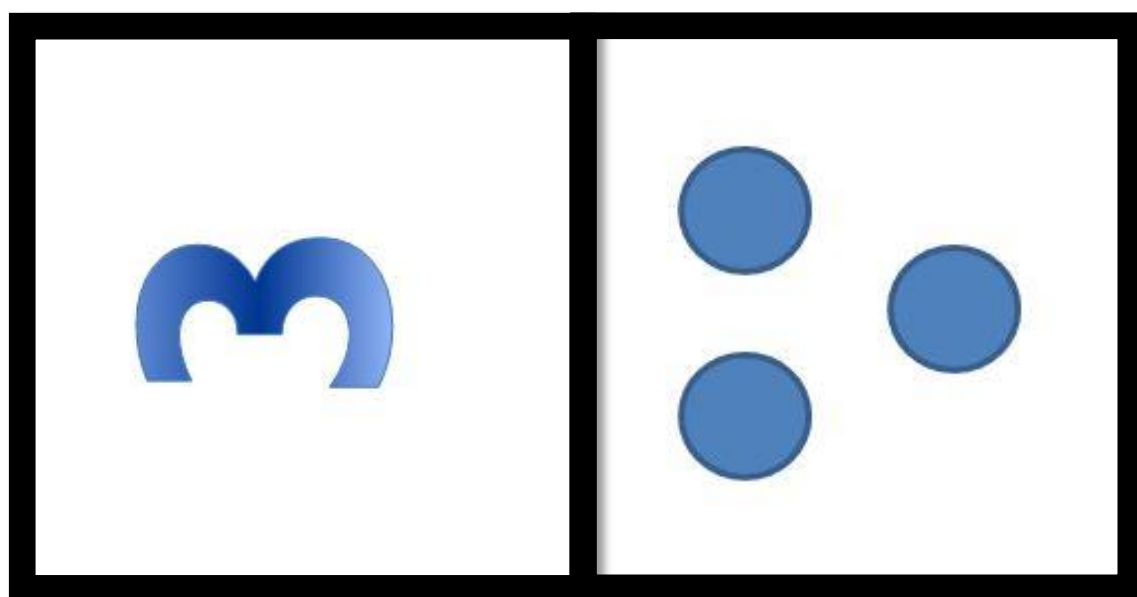
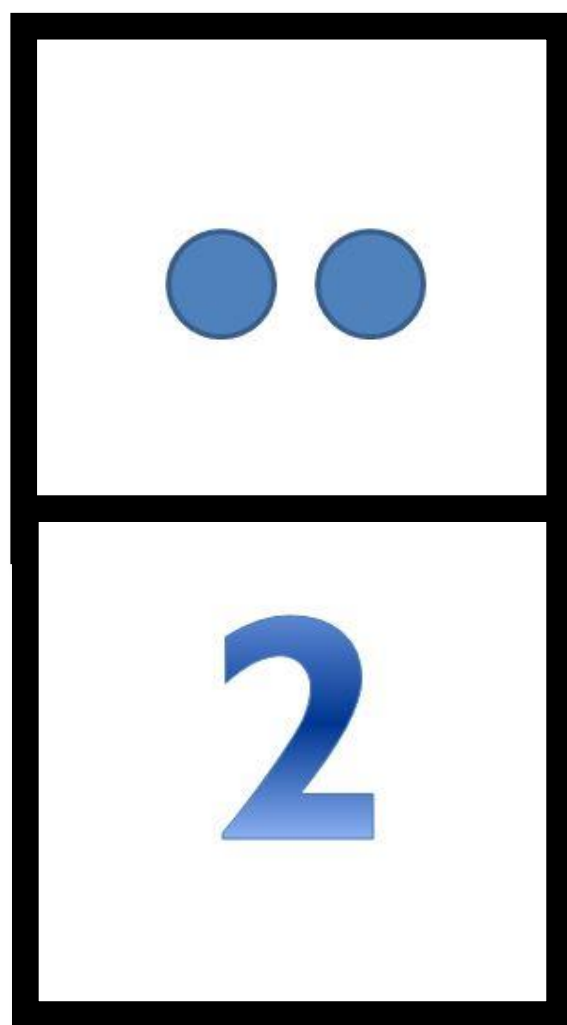
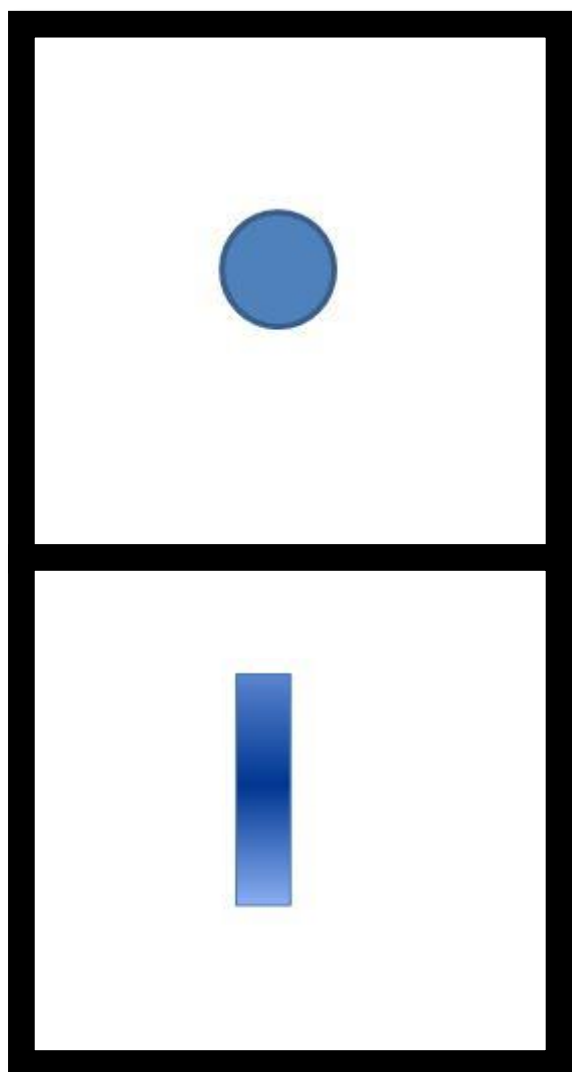
7

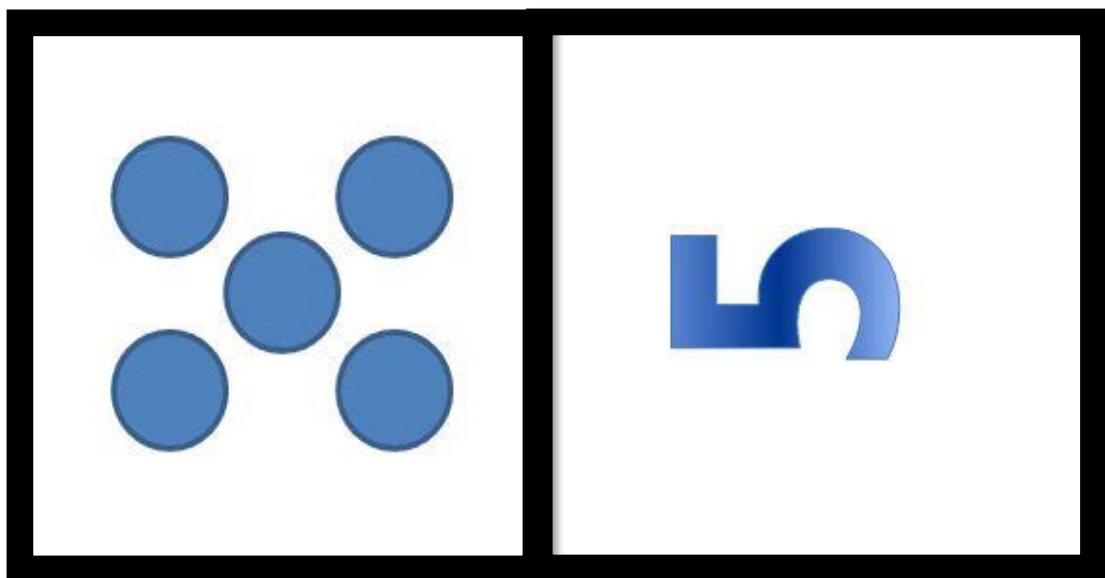
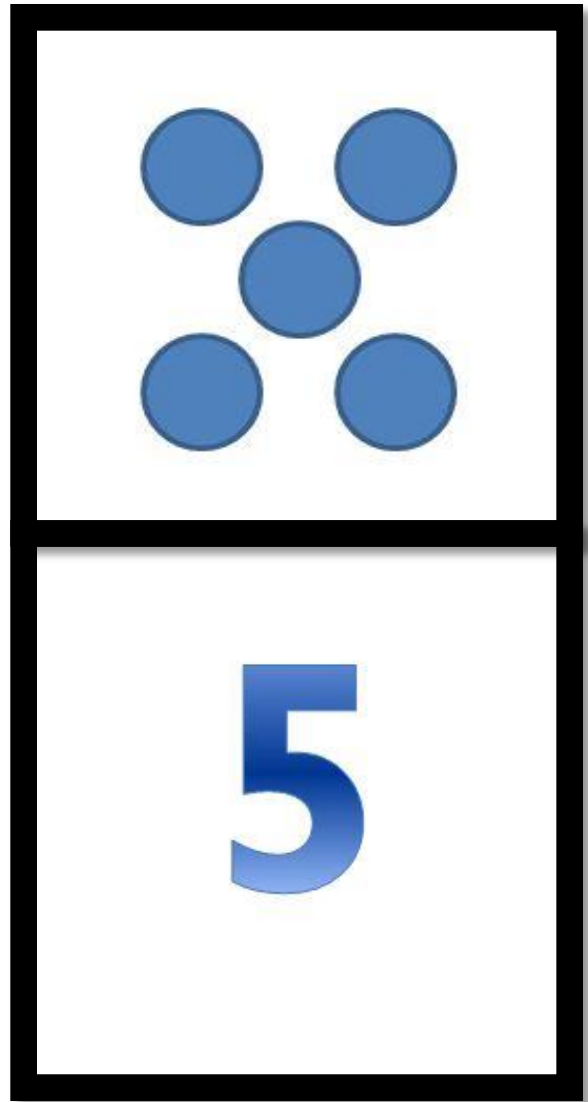
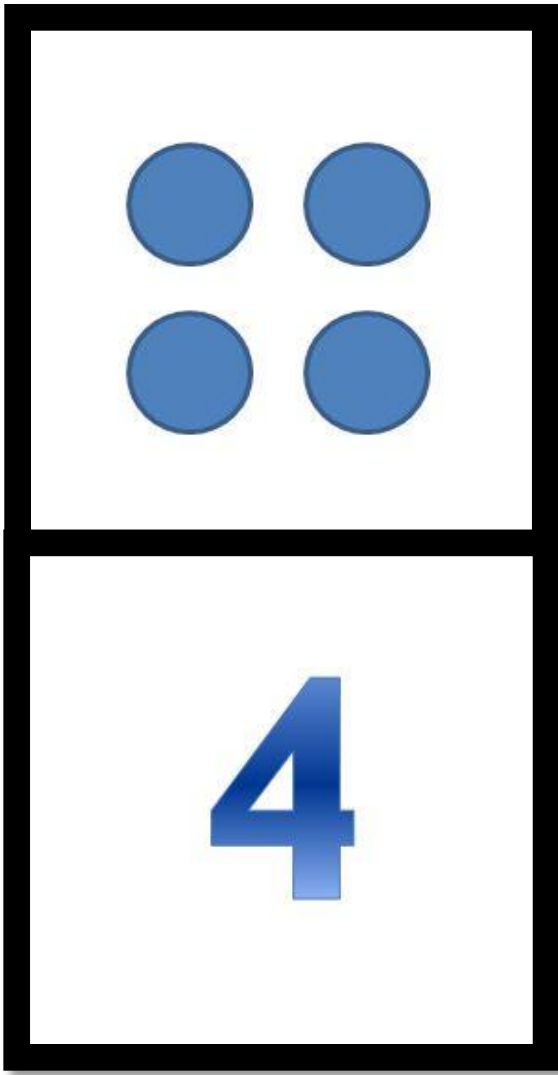
8

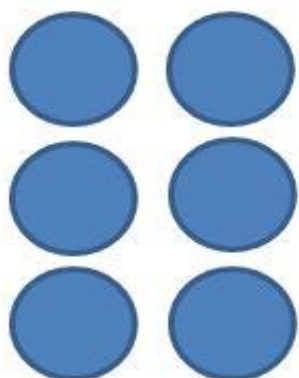
9

10

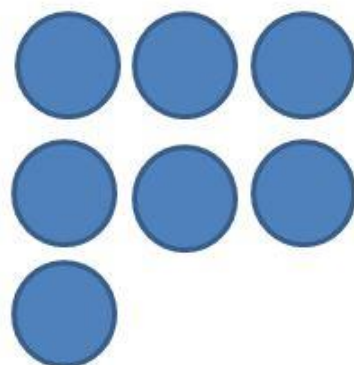
Sammensatte tal- og mængdekort fra 1-10



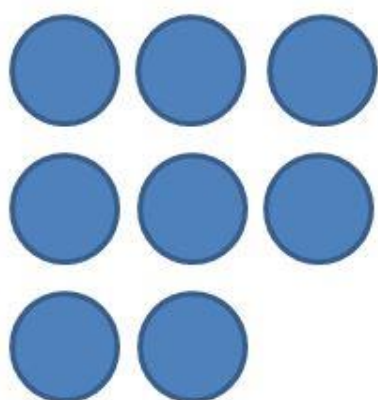




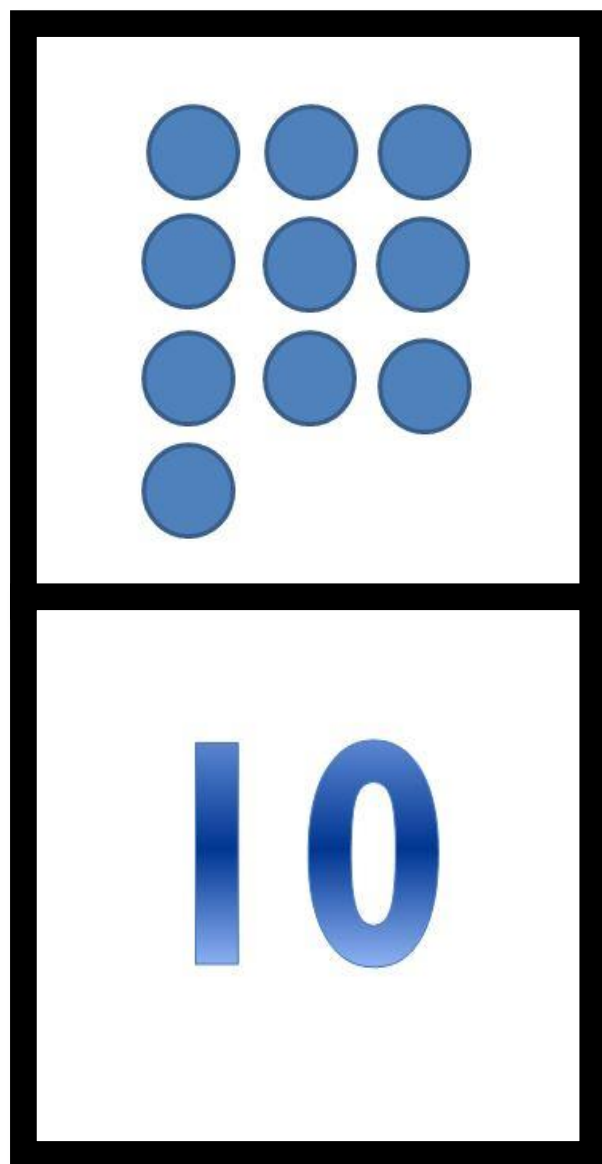
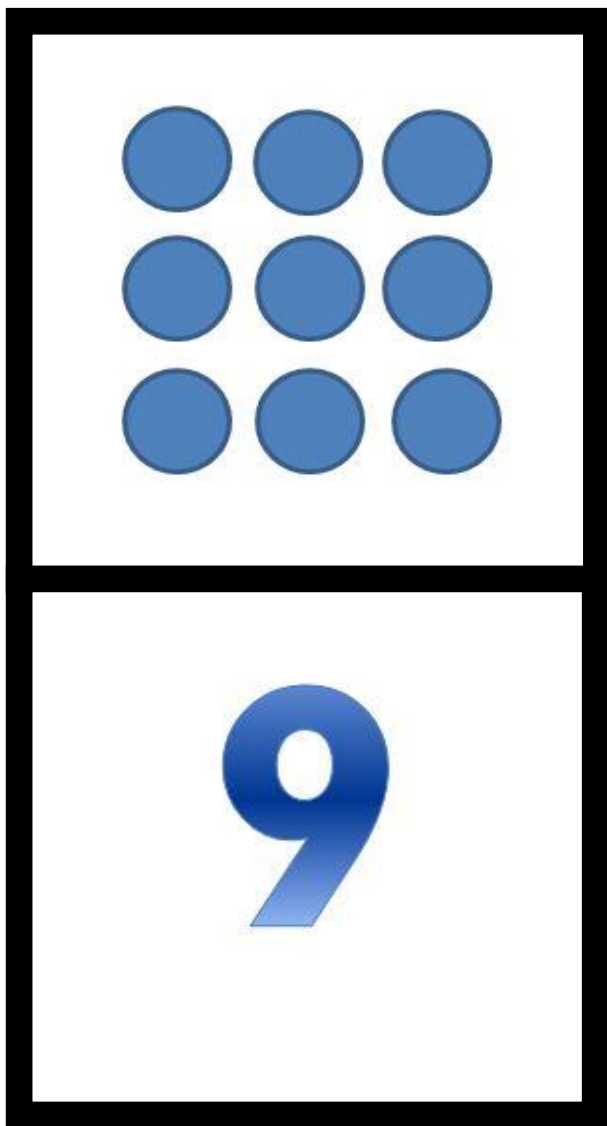
6



7



8



Sætninger til aktivitetskort

Alle skal over et hegn.

Alle skal under en bænk.

Alle løber rundt om et bord.

Alle går baglæns hen til en mur.

Alle klapper sig bag på.

Alle klapper sig oven på hovedet.

Alle klapper sig foran på maven.

Alle snurrer rundt.

Alle piger stiller sig ved siden af en dreng.

Alle drenge stiller sig ved siden af en pige.

Alle stiller sig med ryggen mod et træ.

Alle børn går 2 skridt frem.

Alle børn klapper 4 gange.

Alle børn går 4 skridt frem.

Alle børn går 2 skridt tilbage.

Alle børn hopper 5 gange.

Alle børn hopper 2 gange.

Alle børn løber frem til huset og tilbage igen 2 gange.

2 børn skal løbe hen til et bord og tilbage igen.

3 børn skal klappe 3 gange.

4 børn skal hoppe 2 gange.