

MORO MED TALL

Passer for: 2. trinn. Varighet: 75 minutter
Tema: Matematikk



Hva er MORO MED TALL?

Her får elevene bruke sin egen kropp til å utforske tall i tallområdet 1-100.

Med spill og leker trener elevene veksling i tallenes posisjonssystem og den analoge klokken.

Det beste er at elever og lærere er godt forberedt når de kommer til INSPIRIA. Skoletilbudet til INSPIRIA er ment å være en integrert del av opplæringen. Vi oppfordrer alle til å gjøre for- og etterarbeidet for å øke elevenes læringsutbytte.

Kjerneelement

- Utforsking og problemløsning
- Resonering og argumentasjon
- Representasjoner og kommunikasjon
- Kunnskapsområde: Tallforståelse

Kompetansemål etter 2. trinn i matematikk (LK20)

- utforske tal, mengder og teljing i lek, natur, biletkunst, musikk og barnelitteratur, representere tala på ulike måtar og omsetje mellom dei ulike representasjonane.
- ordne tal, mengder og former ut frå eigenskapar, samanlikne dei og reflektere over om dei kan ordnast på fleire måta.
- beskrive posisjonssystemet ved hjelp av ulike representasjonar.
- lage og følge reglar og trinnvise instruksjonar i lek og spel.

Forarbeid

1. Tallvenner

Tallet 5:

Gjem 5 små ting i hånden bak ryggen. Fortell og vis en medelev at du har 5 ting bak ryggen. Vis frem en hånd med et bestemt antall ting. Hvor mange er det i andre hånden?

Eks. Vis frem 3. Da er det 2 igjen i den andre hånden.

Sammenlign med regneoppgaver. Eksempel: $5 = 2 + ?$ og $5 - 2 = 3$
Prøv det samme med tallene 6,7 osv.



Tallet 7:

Kast en vanlig terning å la elevene gjette hva som står på undersiden av terningen. Skriv både det terningen viser og tallet på undersiden terningen på tavlen. Er det noen som oppdager mønstre?

(Svar: 7-vennen til det tallet som er øverst på terningen)

Tallet 9: Samme som for 7-venner, men bruk en 0-9 terning isteden. Her er summen på sidene midt imot hverandre 9.

Etterarbeid

1. Klokkeleken «Den levende klokken»

Dere trenger to passe lange tau og sifrene 1-12 lagt ut i en sirkel på gulvet eller bakken. Sifrene kan også skrives på asfalten. En kortstokk (fjern kongene) kan brukes til å finne de 12 klokkeslettene. 4 elever begynner.

Fortell at dette forestiller en klokke.

To elever er midt i sirkelen og holder i enden av hver sitt tau. Den ene sitter og den andre står. En tredje elev står (og går) på tallene i sirkelen, og holder i den andre enden av tauet til den som står i midten. Den fjerde eleven står i hockey, eller sitter, rett innenfor tallene, og holder i den andre enden på tauet til den som sitter i midten. Begge tauene må holdes stramt. Tauene er viserne til klokken.

Bestem et helt klokkeslett og la elevene i klokken vise det, ved å demonstrere hvordan den lange viseren (tauet) står på 12, og den korte viseren (tauet) står tett innenfor tallet, til det klokkeslettet.

Vanskelighetsgraden øker fra A til C.

- A. En ny elev drar et kort fra kortstokken (elevene må være kjent med at ess er 1, og knekt og dame er tallene 11 og 12.) Eleven tar over enden på den korte timeviseren og stiller på det nye klokkeslettet som kortet viste.
(De andre elevene inne i klokken kan byttes når det passer, så alle elever får gjøre alt)
- B. La rødt kort bety hel time og svart kort, halv time. Lange viseren bytter posisjon mellom 12 og 6, etter farge på kortet. Korte viseren står halvveis midt imellom to klokkeslett, når det er halv time.
- C. Hvordan går klokken fra et klokkeslett til et annet?

Demonstrer og diskuter, hvordan korte viseren beveger seg, samtidig som lange viseren rask går/løper en hel runde.

Hvis klokken går fra 3 til 5, må lange viseren bevege seg 2 runder. Hvordan skal timeviseren bevege seg underveis? Kan klassen sammen, snakke til og hjelpe den korte timeviseren, å være på riktig sted?

Bruk kortstokken til å få klokken til å gå. Klarer klassen å jobbe sammen så klokken går riktig?

Hvis mulig, er det fint å bruke to klokker når elevene har lært leken.

2. Kryss ut tier-venner

Finnto ruter med tall som er tier-venner. Marker rutene. Finnto nye tier-venner og marker disse også. Fortsett på samme måte til det er kun ett tall igjen.

Hvilket tall står igjen?

1	7	4	5	9
5	1	4	7	3
3	9	9	6	2
5	4	2	7	1
6	3	5	8	8

Du kan lage egne tier-vennerbrett ved å fylle ut tomme 5x5-ruter med tier-venner. Det tallet som skrives i ruten som blir til overs er «fasit».