
Denne side er en vejledning og skal ikke med i hæftet!

Hæftet indeholder 16 sider og kan med fordel printes som et A5 hæfte

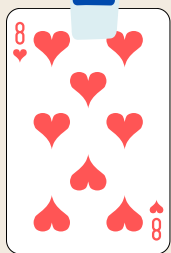
Hæftet indeholder ideer til hvordan forældre og familier kan arbejde med talforståelse derhjemme, med udgangspunkt i aktiviteter som de er blevet præsenteret for ved familiematematik

De fleste aktiviteter tager udgangspunkt i materialer som familierne med stor sandsynlighed har derhjemme, fx papir/blyant, terninger og kort, eller materialer der kan printes gratis.

Hæftet her tager udgangspunkt i de værksteder der arbejdes med og er derfor genkendelige for familierne når de kommer hjem.

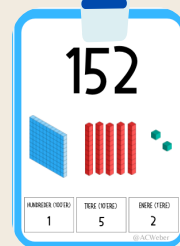
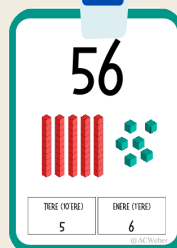
TALFORSTÅELSE

Familiematematik



$2 + 8 = 10$

25



$80 + 80 = 160$

Talforståelse

En god og veludviklet talforståelse er en vigtig del af børns matematiske udvikling. Det handler ikke kun om at kunne tælle og regne, men om at forstå, hvad tal betyder, hvordan de hænger sammen, og hvordan de kan bruges i hverdagen. Det giver børn et stærkt fundament for videre læring i matematik – og styrker samtidig deres evne til at tænke logisk og løse problemer.

I hæftet her er en række aktiviteter hvor I sammen med jeres børn kan arbejde med tal på en legende og undersøgende måde. Gennem spil og aktiviteter får I indblik i, hvordan vi arbejder med talforståelse i undervisningen.

En veludviklet talforståelse er fundamentet og tæt forbundet med udviklingen af gode og fleksible regnestrategier. Når børn forstår tal og deres indbyrdes relationer, bliver de bedre i stand til at vælge hensigtsmæssige måder at regne på. De kan for eksempel dele tal op, bruge kendte regnestykker, tænke i tiere og enere, eller finde smarte genveje. Det hjælper dem til at blive mere sikre og selvstændige i deres matematiske tænkning.

Derfor vil der her i hæftet også være ideer til at øve bestemte regnestykker (fx 10'ere venner og pluspar). En automatisering af disse regnestykker vil hjælpe børnene i deres arbejde med udvikling af gode og sikre regnestrategier.

God fornøjelse

Materialer

- til arbejde med talforståelse, som kan findes i hjemmet

Terninger

Terninger er et enkelt og effektivt redskab til at arbejde med talforståelse. Prikkerne på terningerne, der er vist med en ordnet mængde, hjælper børn med at genkende antal uden at tælle. De kan hjælpe med at se, hvordan tal kan opdeles og sættes sammen på forskellige måder. Samtidig kan terningerne bruges til at arbejde med små regnestykker, da et terningslag kan bestemme de tal og regnestykker der skal arbejdes med.



Spillekort

Spillekort er et alsidigt redskab til at arbejde med talforståelse. De hjælper børn med at genkende tal og mængder. Spillekortene kan bruges til fx at arbejde med talrækkefølger og størrelsesforhold mellem tal. Spillekort kan ligeledes bruges til at skabe forskellige regnestykker.



Dimser i forskellige antal

Når børn arbejder med forskellige mængder – fx ved at tælle, sammenligne og lave kvalificerede gæt – udvikler de deres forståelse for antal og størrelser. Når mængden skal tælles op øves at gruppere mængden i tiere og enere, hvilket er med til at udvikle forståelsen af titalssystemet og opbygningen af tal.



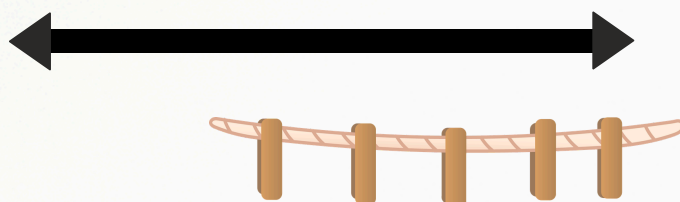
Materialer

- til arbejde med talforståelse, som kan findes i hjemmet

Åben tallinje

Den åbne tallinje er et godt redskab til at udvikle talforståelsen, fordi den hjælper børn med at se sammenhænge mellem tal. Den åbne tallinje kan tegnes på et stykke papir.

På en åben tallinje er der ikke faste markeringer, og børnene skal derfor selv placere tal og tænke over afstande og størrelser. Det styrker deres forståelse af, hvordan tal er opbygget, og hvordan de ligger i forhold til hinanden. En åben tallinje kan også være en tørresnor, hvor man fx hænger spillekort eller tal op med klemmer.



Ispinde eller sugerør og

Ispinde/sugerør og knapper/perler eller lign. er gode til at gøre det konkret, når man arbejder med titalssystemet. Disse materialer kan bruges til at skulle vise et tals tiere (fx ispinde) og enere (fx knapper), hvilket er med til at understøtte forståelsen af titalssystemet.

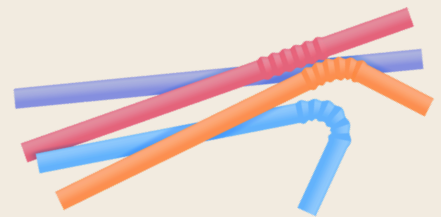


TÆL MÆNGDER

- I denne aktivitet skal der gættes og tælles store mængder. I kan fx tage en håndfuld pastaskruer, pebernødder eller en pose med mandler.
- Start med at gætte på det samlede antal i mængden og skrive gættet på en post-it, eller et stykke papir.
- Tæl det samlede antal ved at bunke tingene i tier-bunker. Brug evt. en æggebakke til at samle tierbunker, ved at lægge en ting ned i hvert rum.
- Når alle tingene er samlet i 10'er bunker kan antallet findes.
- Tæl først 10'erne (10 - 20 - 30 - 40 - 50...) og derefter videre med 1'erne (1 - 2 - 3 - 4...)
- Skriv det rigtige antal på post-it'en og tal om hvor langt I var fra jeres gæt.
- Find ud af om tallet er lige eller ulige, altså om det kan deles i to lige store bunker.
- Prøv igen med en ny ting.

Materialer:

- Post-it og blyant
- Ting der kan tælles
- Evt. en æggebakke



Mål



I denne aktivitet trænes at tælle systematisk ved at tælle tiere (10-20-30) og enere (1-2-3), samt at gætte kvalificeret

Variation



Alle deltagere gætter, og I finder ud af hvem der var tættest på.

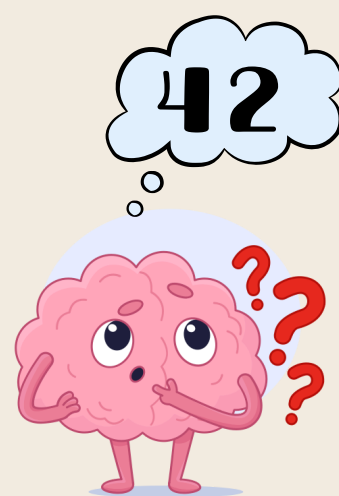
Find forskellige mængder i huset, fx bestikskuffen og lignende.

TÆNK PÅ ET TAL

- Tænk på et tal eller træk et tal fra bunken.
- Prøv at gætte tallet der tænkes på ved at stille spørgsmål.
- Der må kun stilles spørgsmål der kan svares ja eller nej til.
- De gode spørgsmål er spørgsmål, der kredser mest muligt ind. Jo tættere man kommer på tallet jo mere kan der gættes på et specifikt tal.
 - Er tallet lige?
 - Er tallet over 50?
 - Har tallet to forskellige cifre?
 - Er der tre tiere i tallet?
- Skriv evt noter undervejs, for at kunne huske svarene om tallet.
- I aktiviteten bruges mange gode matematikfaglige begreber der skærper opmærksomheden..

Materialer:

- Evt. talkort 0-99
- Papir og blyant



Mål



Målet med denne aktivitet er at styrke kendskabet til positionssystemet, samt at der anvendes forskellige matematikfaglige begreber

Variation



Alle deltagere kan have et tal i panden (med post-it) og på skift skal stille spørgsmål til tallet.

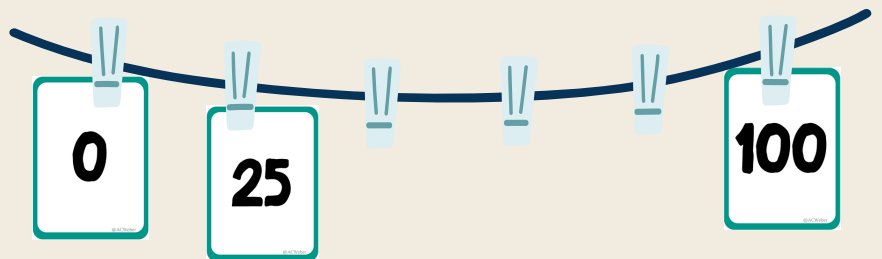
Formuler forskellige ledetråde der gør at et bestemt tal kan gættes.

HÆNG TIL TØRRE

Materialer:

- Tørresnor og klemmer
- Talkort 0-100

- Hæng en tørresnor op.
- Hæng 0 og 100 op i hver deres ende af tørresnoren.
- Træk 10 kort fra kortbunken eller skriv selv 10 forskellige tal på små kort.
- Læg de 10 kort med billedsiden nedad.
- Træk på skift et kort som sættes på tørresnoren med en klemme.
- Tallene sættes i forhold til 0 og 100 og de øvrige kort.



Mål



Målet med denne aktivitet er at styrke kendskabet til tallenes relation i forhold til hinanden.

Variation



Skriv selv kort på post-it

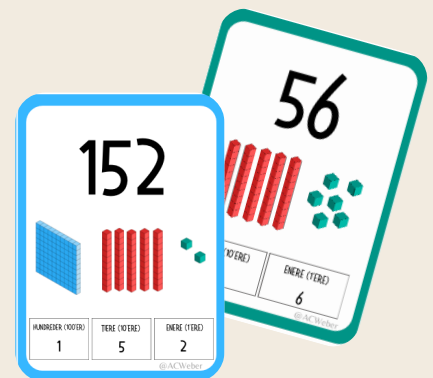
Tegn fx tallene med tiere og enere.

POSITIONSSPIL

- Bland og del kortene mellem spillerne.
- Kortene lægges i en bunke med billedsiden ned foran spilleren.
- Hver spiller trækker det øverste kort fra sin bunke.
- Spilleren der starter vælger en plads i titalssystemet, der kunne battles om. Fx 100'ere eller 1'ere.
- Alle spillere siger og viser deres korts værdi på den valgte plads, hvorefter spillere med det bedste kort vinder alle vendte kort.
- De vundne kort lægges nederst i bunken og spilleren vælger, hvad der battles om i næste runde.
- Den der til sidst har alle kortene, har vundet spillet.

Materialer:

- Kort med forskellige positioner



Mål



Målet med aktiviteten er at træne forståelse af titalssystemet samt kobling mellem talsymbol, tallet skrevet som 100'ere, 10'ere og 1'ere og tallet vist som base 10-klodser.

Variation



Man kan mange steder få forskellige kort til denne aktivitet, hvor tallenes værdi trænes, fx

- Bilkort
- Dinosaurkort
- ...

10'ERE OG 1'ERE

Materialer:

- Ispinde/sugerør
- Knapper/perler eller lign.

- Vælg et to-cifret tal.
- Tallet skal repræsenteres konkret med 10'ere og 1'ere.
- Tallet deles op i
 - 10'ere, som vises med ispinde
 - 1'ere, som vises med knapper
- Fx trækkes tallet 34,
 - 3 tiere → 3 ispinde
 - 4 enere → 4 knapper
- Tallet bygges og der forklares, hvordan det er opdelt i tiere og enere.
- Derefter vælges et nyt tal, som også bygges.
- Sammenlign de to tal der er bygget.

- Til sidst sammenlignes de to tal:
 - Hvilket tal er størst?
 - Hvad er forskellen på dem?
 - Hvordan kan man se det på tierne og enerne?



Mål



I denne aktivitet styrkes forståelsen for positionssystemet (tiere og enere) og talsymbol og mængde kobles sammen.

Variation



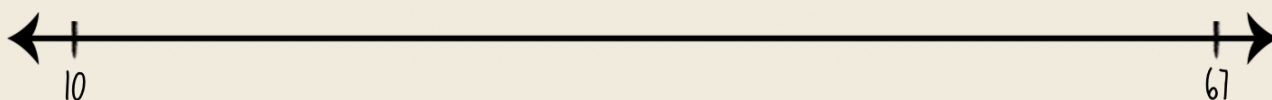
- Et tal bygges med 10'ere og 1'ere. Tallet gættes og findes som talkort.
- Træk et talkort. Byg tallet forkert. Fejlen skal findes og forklares, og tallet bygges derefter korrekt.

ÅBEN TALLINJE

Materialer:

- Åben tallinje
- To terninger
- Blyant

- I skal bruge den åbne tallinje som plade. Tallinjen kan alternativt selv tegnes på et almindeligt papir.
- Slå på skift med to terninger
- De to tal som terningerne viser skal bruges til at danne et tocifret tal. Fx kan både 36 og 63 dannes af 3 og 6.
- Tallet der dannes skrives på tallinjen ved den rigtige placering.
- Den anden kaster med terningerne og danner et nyt tal af terningslaget.
- Fortsæt til I hver har placeret 5 tal.



Mål



Målet med denne aktivitet er at styrke kendskabet til tallenes relation i forhold til hinanden

Variation



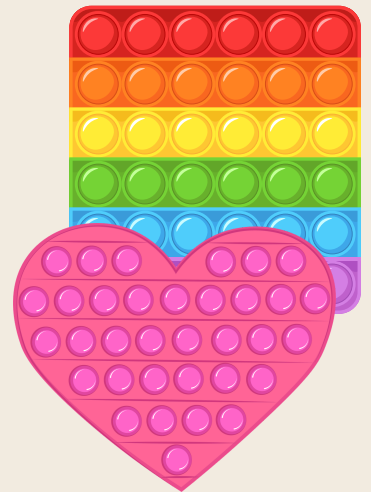
I kan lave det benspænd at det kun er det mindste (eller største) tal der gælder. Fx ved 3 og 6 er det 36 man skal skrive. Eller at man skal placere både 36 og 63 på tallinjen.

NIM MED POP-IT

- Spillet spilles med to deltagere.
- Aftal hvem der starter (fx. den yngste, tilfældigt, den højeste...)
- På skift skal I trykke enten 1, 2 eller 3 dutter ned på pop it'en. Når en spiller har udført sit træk, kan det ikke fortrydes.
- Den spiller, der trykker den sidste boble ned, har tabt spillet.
- Ved første øjekast virker Nim som et meget simpelt og enkelt spil. Men efter få runder vil man opdage, at der findes bestemte strategier, som kan øge ens chance for at vinde.
 - Ved at tænke fremad og holde styr på, hvor mange dutter der er tilbage, kan man forsøge at styre spillet, så man kan vinde spillet.

Materialer:

- Pop-it (alle former kan bruges)



Mål



Denne aktivitet træner at tænke fremad, finde mønstre og træffe smarte valg.

Variation



Spil spillet omvendt, så det gælder om at trykke den sidste dut ned og dermed vinde spillet.

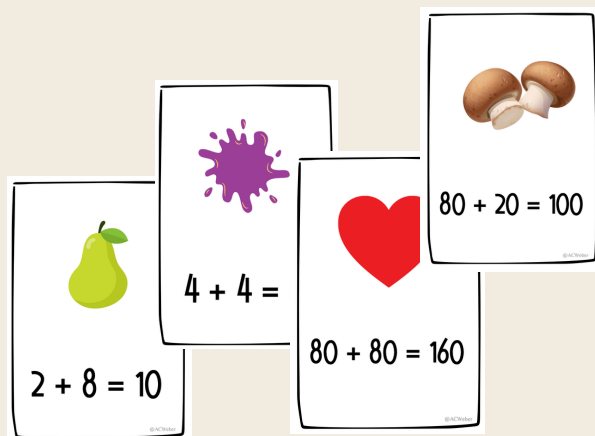
Spil spillet som hold, hvor man er to sammen og derfor kan snakke strategi undervejs.

HENTEDIKTAT

Materialer:

- Regnestykker på post-its
- A4 papir og blyant

- Skriv regnestykker på post-its eller små papirlapper.
 - Det skal være regnestykker der er gode at kunne huske uden ad, fx 10'ere venner, pluspar eller andre små et-cifret regnestykker.
- Hæng regnestykkerne op rundt om i huset.
- Et A4 papir placeres centralt i huset og skal blive liggende.
- Gå på jagt efter regnestykkerne. Find et regnestykke og husk det hele vejen hen til papiret.
- Sig det evt. højt hele vejen.
- Skriv regnestykket på papiret og find derefter et nyt.



Mål



Målet med denne aktivitet er at automatisere enkle regnestykker, som senere kan bruges som udgangspunkt for arbejdet med regnestrategier.

Variation



De gode regnestykker at kunne uden ad er fx 5'ere, 10'ere og 100'ere venner, pluspar, store pluspar. Er det svært at huske i starten kan pladen tages med rundt og lægges tæt ved.

TOVTRÆKNING

Materialer:

- En perlekæde
- En terning

- Del perlerne ligeligt mellem jer.
- På skift slår I med terningen.
- Terningens øjne viser hvor mange perler man må tage fra modstanderen. Man må tage det dobbelte af terningensslaget. Det vil sige slår man en 3'er, må man tage $3+3$, altså 6 perler.
- Den, der først får alle perlerne over til sig, har vundet.
- Spilles der på tid, er det den der har flest perler i sin ende af perlekæden, der har vundet når tiden er gået.
- Det er en god idé at stoppe op en gang i mellem og tælle hvor mange perler man har på sin side.
 - Har I en perlekæde der skifter farve ved hver 10. perle kan der tælles 10 ad gangen, og til sidst de resterende 1'ere.

Mål



Her trænes pluspar.
Eleverne øver sig i at tælle med 10-tabellen.

Variation



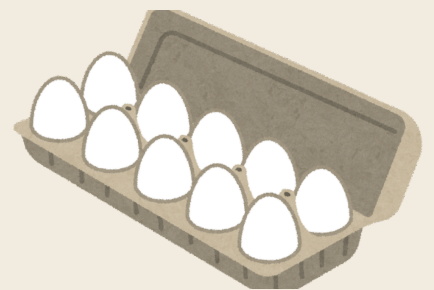
I kan nøjes med at bruge øjnene på terningen, og ikke tage det dobbelte.
I kan også tage 10'er vennen til terningensslaget. Slår man 3 må man tage 7 perler.

FYLD TIL 10

- På skift lægger I klodser i æggebakken. Æggebakken har 10 huller, og alle huller skal fyldes med én klods i hvert hul.
- Den ene vælger et antal klodser (fx 2) og lægger dem i bakken. Herefter skal I finde ud af, hvor mange klodser der mangler for at fylde bakken helt op til 10.
- Læg det antal af klodser der mangler i bakken (gerne i en anden farve end de andre), så der i alt er 10 klodser.
- Når æggebakken er fyldt, siger og skriver I regnestykket, fx $2 + 8 = 10$.
- I fortsætter med at finde nye plusstykker, hvor to tal tilsammen giver 10.

Materialer:

- Æggebakker
- Klodser i 2 farver
- Papir eller post-it



Mål



Her trænes automatisering af 10'er vennerne

Variation



Den ene lægger et antal klodser, den anden skal gætte hvor mange der mangler, for at der er ti.

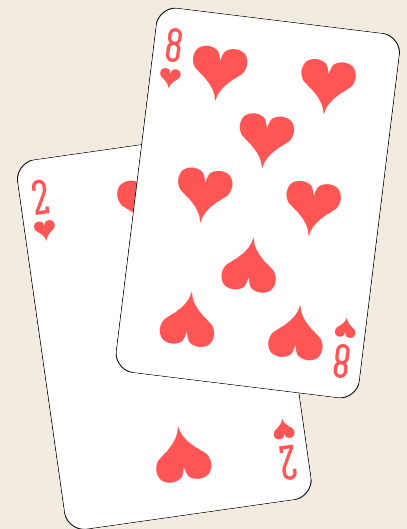
Brug en terning til at bestemme det første antal der lægges.

10'ER VEN MEMORY

Materialer:

- Kortspil

- Tag følgende kort ud af et almindeligt sæt spillekort så der i alt er 18 kort:
 - **Rød** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 og 9
 - **Sort** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 og 9
- Læg de andre kort væk.
- Alle kortene lægges med billedsiden ned fordelt ud på bordet.
- På skift vender I to kort.
- Er kortene samme farve og er 10'er venner (fx rød 2'er og rød 8'er) vindes stikket, og der må vendes to nye kort.
- Er kortene ikke 10'er venner i samme farve går turen videre.
- Den spiller, der har flest stik når spillet er slut vinder spillet.



Mål



I aktiviteten her trænes automatisering af 10'er vennerne.

Variation



I kan spille hvor farven ikke har betydning. På den måde bliver det nemmere, da der er flere mulige stik.

Familiematematik

Følg med på instagram for flere ideer



@familiematematik

