

## Telle til 10

Mål: Elevene skal kunne rekketelle til 10, i stigende og synkende rekkefølge.

Antall elever: minst 10 elever.

Du trenger:

- Kjegler med tallene 1 til 10. (Bruk kjegleovertrekk på 0-kjeglen og skriv lapp med "10" på.)
- Erteposer med tallene 1 til 10.
- Eventuelt flere kjegleovertrekk

Forberedelse: Sett opp kjeglene i stigende rekkefølge (begynneropplæring) eller vilkårlig rekkefølge (for de litt øvede).

Gjennomføring: Tell opp 10 elever høyt. Gi en ertepose til hver elev og be dem finne og stille seg opp ved kjegla som tilsvarer tallet på erteposen de har fått. Når alle er på plass teller de høyt. Eleven som har fått tallet "1" begynner med å si tallet sitt høyt, og så teller de høyt opp til 10 (og eventuelt ned igjen). Elevene som deltar må konsentrere seg om å si sitt tall på riktig sted, elevene som hører på får repetert rekketelling. Bytt elever og/eller erteposer.

Variasjon/videreutvikling: For å øve på rekketelling med 2, 3, 4 osv. som forarbeid til multiplikasjon kan man bytte ut erteposene med lapper med tallene i den aktuelle multiplikasjonstabellen, og skrive tallene man trenger på lapper i kjegleovertrekkene.

## **”Atomleken”**

Mål: Elevene skal kunne bygge mengder til 10.

Antall elever: jo flere, jo bedre

Du trenger:

- Erteposer med tall

Forberedelse: Legg erteposene i en pose som det skal trekkes fra.

Gjennomføring: Elevene sprer seg utover på et angitt område. Læreren (eller en elevhjelper) trekker opp en ertepose fra posen og roper ut tallet. Elevene skal fortrest mulig samle seg i gruppe med det antallet elever. Så kan man ha forskjellige måter elevene skal bevege seg rundt på, for eksempel gå, løpe, krabbe, hinke, danse osv. før neste tall blir ropt ut. (Da blander elevene seg litt fra gang til gang.) Etter hvert som man har lekt det litt og elevene forstår hva de skal, kan man bli enige om at de som er ”til overs” er ute av leken, men det er ikke nødvendig.

## Tiervenner – erteposegjemsel

Mål: Elevene skal kunne dele opp og bygge mengder til 10.

Antall elever: 4 elever – full klasse

Du trenger:

- Erteposer med tall ( gjerne flere sett dersom elevgruppen er stor, ideelt sett en pose per barn, ellers kan man leke i flere omganger/på stasjoner).
- En kjege med kjegeovertrekk med "10" skrevet på en lapp i plastlommen.

Forberedelse: Posen(e) med "10" tas vekk. Samle de andre posene i par på 10; 1+9, 2+8, 3+7, 4+6 og 5+5 slik at du er sikker på at det går opp. Beregn en pose per barn. (Hvis barna er ulikt antall må læreren også ha en pose slik at det går opp i par.) Gjem posene i vilkårlig rekkefølge rundt omkring og legg sifferet ned slik at det ikke synes. Sett opp en kjege med "10" som er "mål".

Gjennomføring: På signal fra lærer skal elevene finne en ertepose, snu den og se hvilket tall de har fått og finne ut hvilket tall de mangler for å få 10. Deretter skal de gå/løpe rundt til hverandre og se om noen har funnet en pose med dette tallet. Når de finner "tiervenner" sin, hekter de arm i arm og stiller seg bak målkjeglen. Når alle har kommet på plass sier det første paret høyt sine to tall. Læreren kan si "og" eller "pluss" i mellom, og "er ti" eller "er lik ti" til slutt. Alle parene sier tallene sine etter tur på samme måten.

## Multiplikasjon – stafett med to eller flere lag

Mål: Automatisering av multiplikasjonstabellen

Antall elever: 4 elever – full klasse

Du trenger:

- Erteposer med tall
- Kjegler med sifrene 1 – 10 (Bruk kjegleovertrekk på 0-kjeglen og skriv lapp med "10" på.)

Forberedelse: Erteposene legges i en tøypose eller annen ugjennomsiktig pose. Still sifferkjeglene opp på rekke i stigende rekkefølge. For å gjøre det vanskeligere: vend sifferet vekk fra barna og/eller still kjeglene i vilkårlig rekkefølge.

Gjennomføring: Elevene deles inn i lag, 2 eller flere. De stiller seg i rekker bakover. 1. elev på hvert lag trekker en ertepose med tall fra en pose og løper til den 1. kjeglen, og sier sine tall høyt som et multiplikasjonsstykke og svarer. For eksempel trekker elevene en ertepose med tallet "2" og løper til kjeglen med sifferet "5", og skal da rope ut  $2 \cdot 5 = 10$ . Læreren må stå slik at han/hun kan godkjenne svaret, for eksempel ved å vise tommel opp eller ned. *Ved riktig svar:* Eleven legger erteposen på avtalt sted ved kjeglen (for eksempel har ett lag plass til venstre, ett til høyre og ett på toppen), og løper så tilbake og veksler med neste elev, som trekker en ny pose og løper til neste kjegle. *Ved feil svar:* Eleven må løpe tilbake med erteposen, legge den tilbake i tøyposen, veksle med neste elev som trekker ny ertepose og løper til den samme kjeglen. Laget som først har fått erteposer ved alle kjeglene vinner.

Variasjon 1: La elevene velge hvilken kjegle de løper til. (Dette kan hjelpe elevene å differensiere, de som vet de er flinke kan velge høye/vanskelige tall, de som strever litt mer kan få løpe til de lavere/enklere tallene.)

Varisjon 2: Bruk kjegleovertrekkene og tilpass tallene til gruppen elever du jobber med. For eksempel skriv på tallene kun i de gangetabellene dere har øvd på så langt, eller noen dere trenger å øve ekstra mye på. Da kan flere kjegler ha samme tall.

Variasjon 3: Kan gjennomføres med addisjon i stedet for multiplikasjon.

## Posisjonssystemet – bevegelse, samhandling

Mål: Elevene skal kunne beskrive plassverdisystemet for hele tall.

Antall elever: Minst så mange som antall plasser du skal jobbe med, for eksempel tre om du skal jobbe med ener-, tier- og hundrerplassen.

Du trenger:

- Kjegler med sifrene 0 – 9
- Eventuelt kritt eller malt rutenett/linje på bakken (til variant 5)

Forberedelse: Kjeglene stilles opp i en vilkårlig klynge med litt avstand i mellom, med sifferet vendt bort fra der elevene står.

Gjennomføring: Læreren plukker ut så mange elever som det er siffer i det tallet han/hun ønsker at skal lages. For eksempel må det to elever til om tallet har to siffer og blir mellom 10 og 99, mens det trengs fire elever om tallet som skal lages har fire siffer og er mellom 1000 og 9999. Dette tilpasses gruppen elever man har og tallene man jobber med. Dette kan differensieres ettersom hvilke elever man roper fram også. Flinke elever kan bli utfordret med flersifrete tall dersom man kjenner gruppa man jobber med godt.

Elevene som blir ropt opp går vilkårlig til hver sin kjeGLE og plukker den opp og holder den foran seg så de andre ser. Resten av elevgruppen (om det er noen) må stå så de ser.

Fortsettelsen kan være lærer- og/eller elevstyrt. Det er mange mulige varianter. Her er noen:

Variant 1: Læreren ber elevene med kjeglene om å danne det største tallet mulig med de gitte sifrene.

Variant 2: Læreren ber elevene med kjeglene om å danne det minste tallet mulig med de gitte sifrene.

Variant 3: Læreren ber elevene med kjeglene om å danne et tall som er større eller mindre enn et annet tall.

Variant 4: Elevene som holder kjeglene er passive og en (eller flere) elev(er) blir valgt ut til å flytte på sifrene slik at det blir et av tallene som beskrevet i variant 1, 2 eller 3. (Dette kan inkludere elever som har store vanskeligheter med tallforståelse, men som likevel føler seg som en del av helheten ved "å få være et siffer").

Variant 5: Lagspill; to eller flere lag. (NB! Det må være nok kjepler til alle lagene.) I stedet for å rope opp alle elevene som trengs på samme tid, blir en elev fra hvert lag ropt fram for å hente en kjeple til laget sitt. Kjeplene bør da stå på rekke med sifferet vendt bort, slik at elevene går bestemt mot en kjeple og må ta denne uansett hvilket siffer som er. På bakken ved laget er det ruter tilsvarende det antallet siffer som skal brukes. Ener-, tier-, hundrer- (og eventuelt flere) plasser er markert. Elevene får beskjed av læreren om de skal lage det største eller det minste tallet mulig med sifrene de henter. Da 1.elev kommer tilbake med den første kjeplen må elevene på laget i samråd bli enige om på hvilken plass det lønner seg å sette kjeplen sin.

## Tallgjenkjenning – rekketelling - tallinje

Mål: Elevene skal kunne telle til 10, og kunne bruke tallinja til beregninger og til å vise tallstørrelser.

Antall elever: 1 – full klasse

Du trenger:

- Alle de store utendørstallene
- En linje tegnet opp med kritt eller malt på bakken.

Forberedelse: Eventuelt tegn en linje på bakken med plass til tallene 0 – 10, eller 1 – 10 om du vil vente med innføring av "0", ta i tilfelle vekk en av "0-ene". Plukk ut en "1" og en "0", og legg resten av sifrene i en haug. (Legg gjerne noen av dem opp-ned og speilvendt slik at elevene må øve seg på å orientere sifferet riktig vei. )

Gjennomføring: Elevene står slik at alle ser tallinja. Læreren holder opp sifrene "1" og "0" ved siden av hverandre og spør om noen vet hvilket tall det er. Legg "10" sist på tallinja og forklar elevene at de skal hjelpe til med å lage en tallinje og at vi skal øve på å telle til 10. Snakk gjerne om at vi har ti fingre om elevene trenger referanserammer.

Be en elev om å hente det øverste tallet i haugen, legge det på bakken foran de andre og si hvilket tall det er om han/hun kan. Hvis ikke involveres de andre elevene. Spør om noen kan finne plassen til tallet på tallinja og legge det der. (Eventuelt gir du oppgaven til en elev du vet vil klare det.) Fortsett slik til alle plassene på tallinja er fylt med tallene i riktig rekkefølge. Da er det gøy og hoppe eller hinke tallinja mens man sier tallene høyt. Og tilbake igjen når alle har kommet over. Dette kan som regel gjentas mange ganger før elevene går lei. Man kan for eksempel hinke, hoppe eller gå mens man hvisker, synger eller roper tallene.

Variasjon og videreføring: Jobb med partallene når tallinja er lagt. Snakk om alt vi har to av, for eksempel øre, øyne, bein, hender, albuer, knær m.m. En elev har to øyne, ett par, og stiller seg på tallet "2". Hvis det kommer en elev til, hvor mange øyne har de til sammen? Osv. Slik kan elevene bevisstgjøres partall, rekketelle med to av gangen, og gis en forforståelse av multiplikasjon og divisjon med to.

## Posisjonssystemet – større og mindre enn

Mål: Elevene skal kunne beskrive plassverdisystemet for hele tall.

Antall elever: 1 – full klasse

Du trenger:

- Sifrene 0 – 9 fra de store utendørstallene

Forberedelse: Finn fram tallene du trenger. (Du trenger minst ett av hvert siffer som du ønsker å bruke. Du kan gjerne bruke alle, men ikke legg ekstra 1 og 0 sammen til "10" når du legger tallene utover.)

Gjennomføring: Legg tallene utover bakken (i rekkefølge eller hulter-til-bulter ettersom elevenes nivå). Elevene står i en halvsirkel. Be to elever om å hente ett siffer hver. De skal danne ett tall (som legges vendt slik at de andre elevene ser).

Spør klassen:

- Hvilket tall er dannet av de to sifrene?
- Kan noen lage et større eller mindre tall av de samme sifrene? Hvordan? Hvorfor?  
Bruk begrepene ener- og tierplass når du forklarer og snakker med elevene. Gjenta det elevene sier og innfør riktige begreper der det passer.

Legg tilbake sifrene. Gjentas flere ganger etter behov.

Varianter/ påbygging:

- Si du vil ha et større (eller mindre) tall. Be en av elevene om å bytte ut et av sifrene. Snakk med elevene om hva de gjorde og hva resultatet ble, og hvorfor det ble slik.
- Jobb med større flersifrete tall på samme måte.
- Jobb med større flersifrete tall og be om en større/mindre hundrer eller annen spesifikk plass.
- Legg opp et tall og be andre elever om å hente like mange sifre og lage et annet tall. Hvilket er størst/minst?



## Telle – stigespill

Mål: Elevene skal kunne telle opp, sammenlikne tall og uttrykke tallstørrelser på varierte måter.

Antall elever: 2 - 12 (Flere elever er mulig, men det kan bli litt lenge å vente.)

Du trenger:

- En stor utendørsterning
- Et rutenett på minimum 5x5 ruter
- Kritt ( gjerne i forskjellige farger)
- Eventuelt sifferkjeglene (Ved få elever kan dere bruke de som spillebrikker.)

Forberedelse: Tegn opp eller bruk eksisterende rutenett. Skriv siffer i rutene om det ikke finnes. Begynn med "1" nederst i venstre hjørne og skriv vannrett i "sikk-sakk". Tegn inn noen stiger (der elevene kan gå opp og hoppe over ruter), og noen slanger (der elevene "ramler ned" og må gå om igjen). Skriv "start" utenfor rute en, og "mål" i den siste ruta.

Gjennomføring: Elevene spiller i par. Den ene er levende spillebrikke og den andre slår terningen og forteller "brikken" hvor mange plasser han/hun skal gå. Lander "brikken" på en rute med stige kan han/hun klatre rett til ruta der stigen slutter. Lander "brikken" på en rute med slange må han/hun skli helt ned til ruta der slangen begynte. Bytt gjerne "kaster" og "spillebrikke" underveis. Bestem på forhånd om man må ha nøyaktig antall øyne for å komme i mål. (Det kan også være lurt å avklare om man slutter etter at første par har kommet i mål. Da får alle sammen delta hele tiden, og man rekker kanskje en runde til.)