

Tallæsning

—

Eleverne får hvert et talkort

Eleverne læser deres kort op og får et nyt

Afslutningsvis lægger hver elev sine kort i
rækkefølge

39

79

43

91

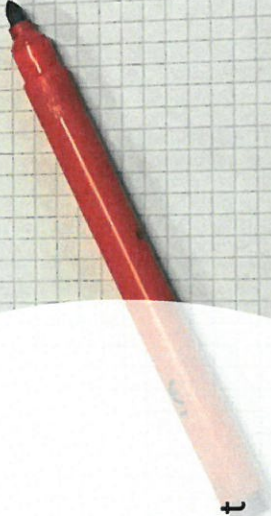
10

43

79

18

Taldiktat
43



Et talkort læses op og eleverne skriver tallet

Når eleverne har skrevet tallet, får de lov til at se kortet.

Tallinjen

Eleven får et vilkårligt talkort og læser tallet op.

Tallene lægges et efter et op mod en mur i rækkefølge.

Mellemrummene søges tilpasset, så der er plads til de manglende kort.

Den løbende dialog omkring elevernes overvejelser er vigtig.



“Krig”

Hver elev tildeles en bunke af kort med blandede tal i intervallet 0-100

Eleverne vender på skift deres øverste kort og læser tallet op.

Eleven med det højeste kort vinder stikket.

Variant

Eleverne vender på skift deres øverste kort og kigger på det.

Herefter gætter eleven efter tur, om deres kort kommer til at være største eller mindst af de vendte kort. Hvis man får ret vinder man stikket, hvis ikke går stikket til modstanderen.

26

06

"Bingo"

21	33	42	50	61	80	91
23	—	45	52	64	74	81
29	36	48	57	67	77	85
38	59	69	78	86	99	

Eleverne tildeles plader med de tal, som der er i fokus.
Pladerne er 85% identiske.

Tallene "trækkes" fra en liste, så der er ingen "nitter".

“Store terninger”

To store skumterninger (10 eller 12-sidet) kastes.

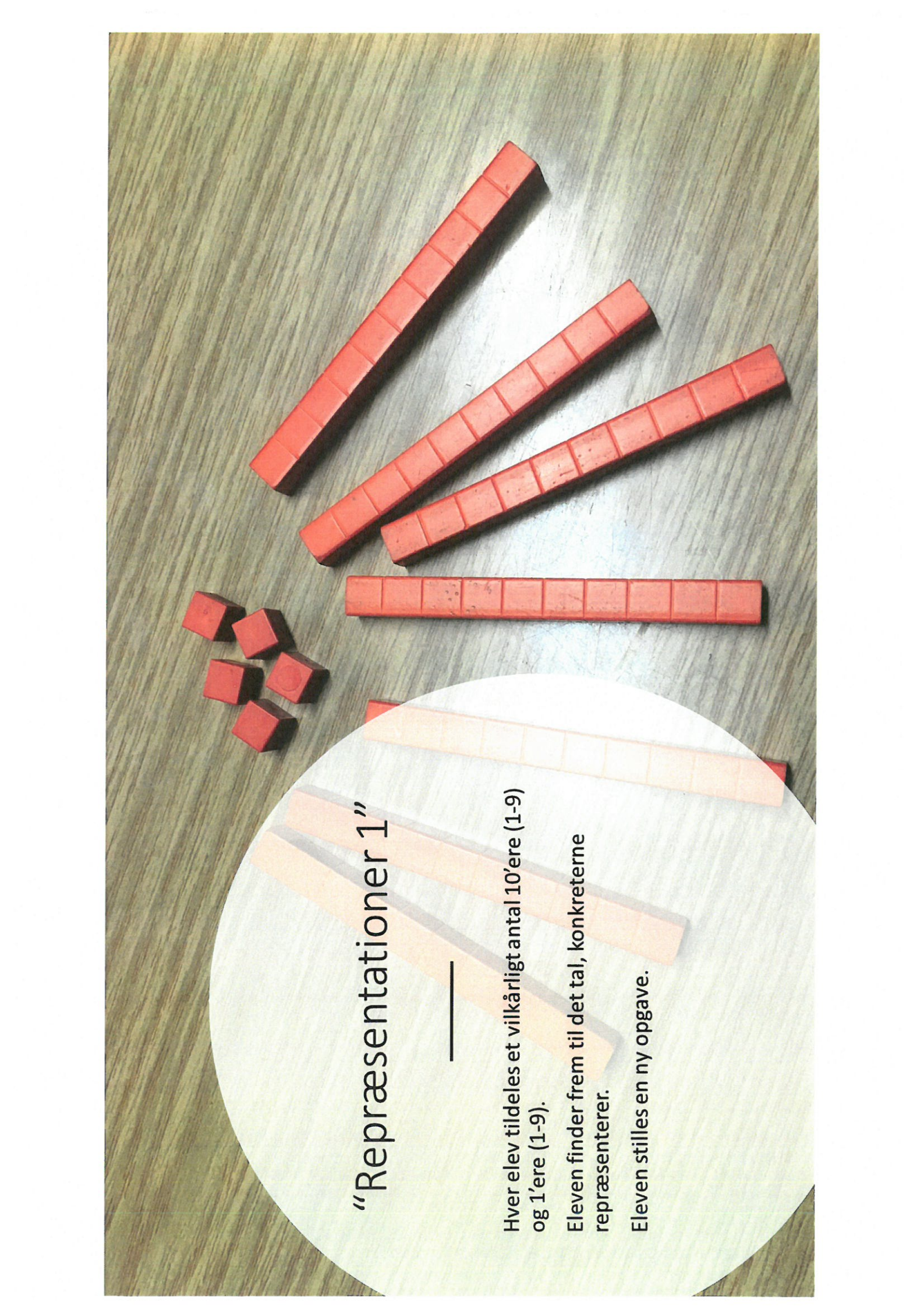
Den røde terning angiver 10'erne

Den gule terning angiver 1'erne

Tallet de to terning danner læses op af eleven som også skriver tallet på Post-it.

Post-it'ene rangeres løbende efter rækkefølge





“Repræsentationer 1”

Hver elev tildeles et vilkårligt antal 10'ere (1-9) og 1'ere (1-9).

Eleven finder frem til det tal, konkreterne repræsenterer.

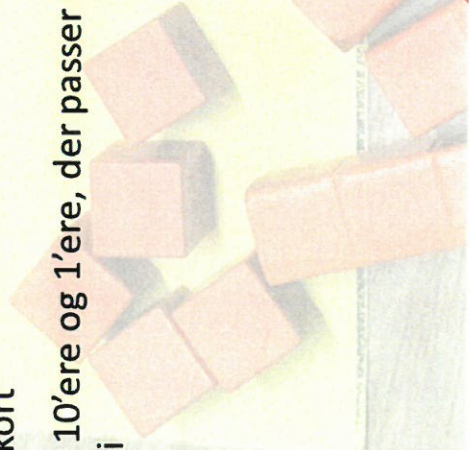
Eleven stilles en ny opgave.

Repræsentationer 2

85

Eleverne får et kort

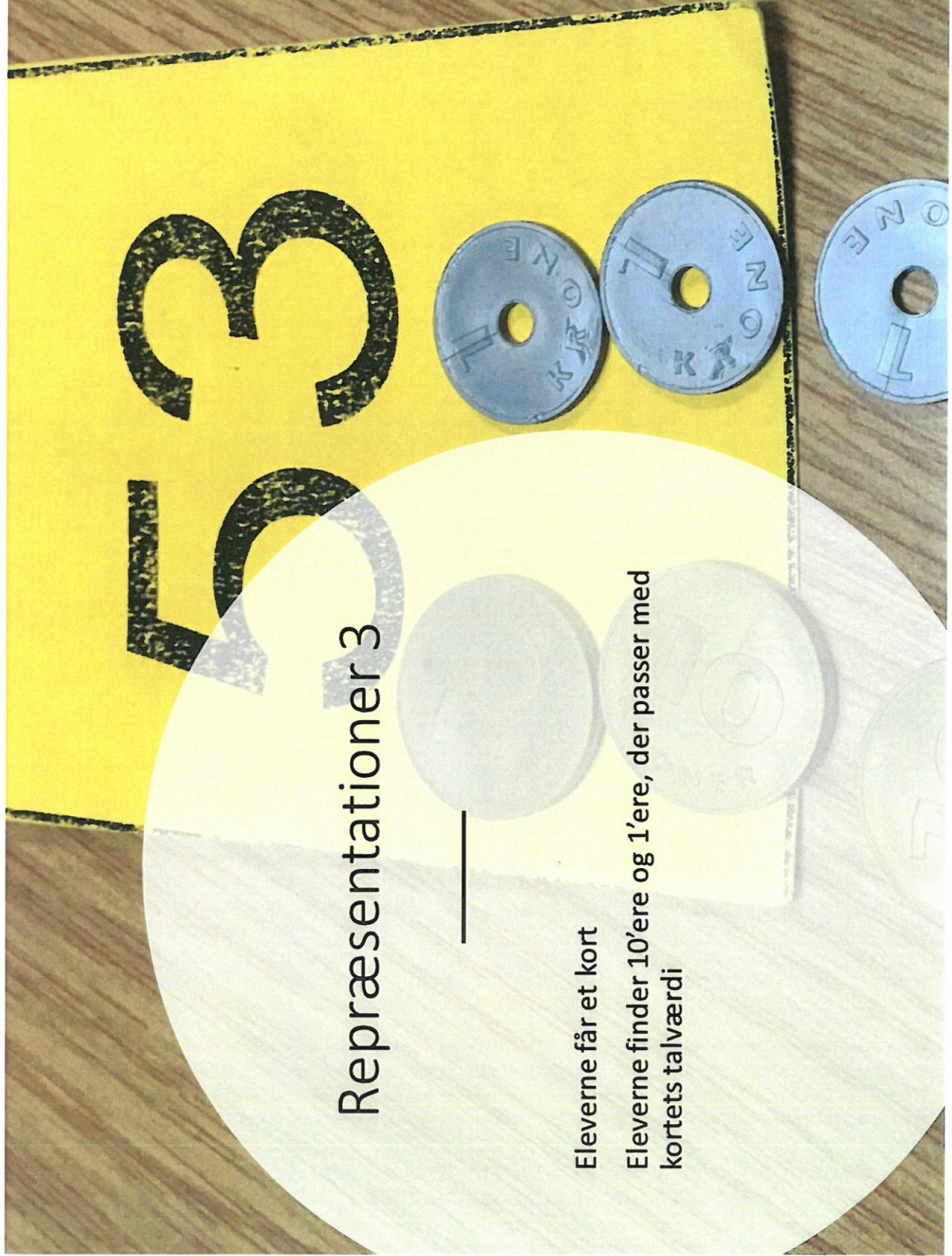
Eleverne finder 10'ere og 1'ere, der passer med kortets talværdi



Repræsentationer 3

Eleverne får et kort

Eleverne finder 10'ere og 1'ere, der passer med kortets talværdi



Terningspil

To 10-sidet terninger kastes.

Eleven læser tallet, som de to terninger danner.

Eleven noterer sit slag.

Den anden elev gør det samme.

Eleven med det største eller mindste tal tildeles et point

Spillet spilles så længe motivationen kan bære det.

“Taljagt”

En række to-cifrede tal fordeles på gulvet.

Eleverne skal nu efter tur eller i konkurrence finde et givet tal efter instruktion.

Eksempler på instruktioner

- I skal finde et tal i 60'erne
- I skal finde et tal med 8 ti'ere
- I skal finde 71
- I skal finde det mindste tal
- I skal finde det største tal
- I skal finde et tal mellem 40 og 55

“Tal-ræs”

Nummerede kegler stilles op, så de danner to-cifrede tal

Eleverne skal nu løbe/hinke/osv. omkring et givet tal efter instruktion.

Eksempler på instruktioner

- I skal omkring et tal i 60'erne
- I skal omkring et tal med 8 ti'ere
- I skal omkring 67
- I skal omkring det mindste tal
- I skal omkring det største tal

54

83

67

42

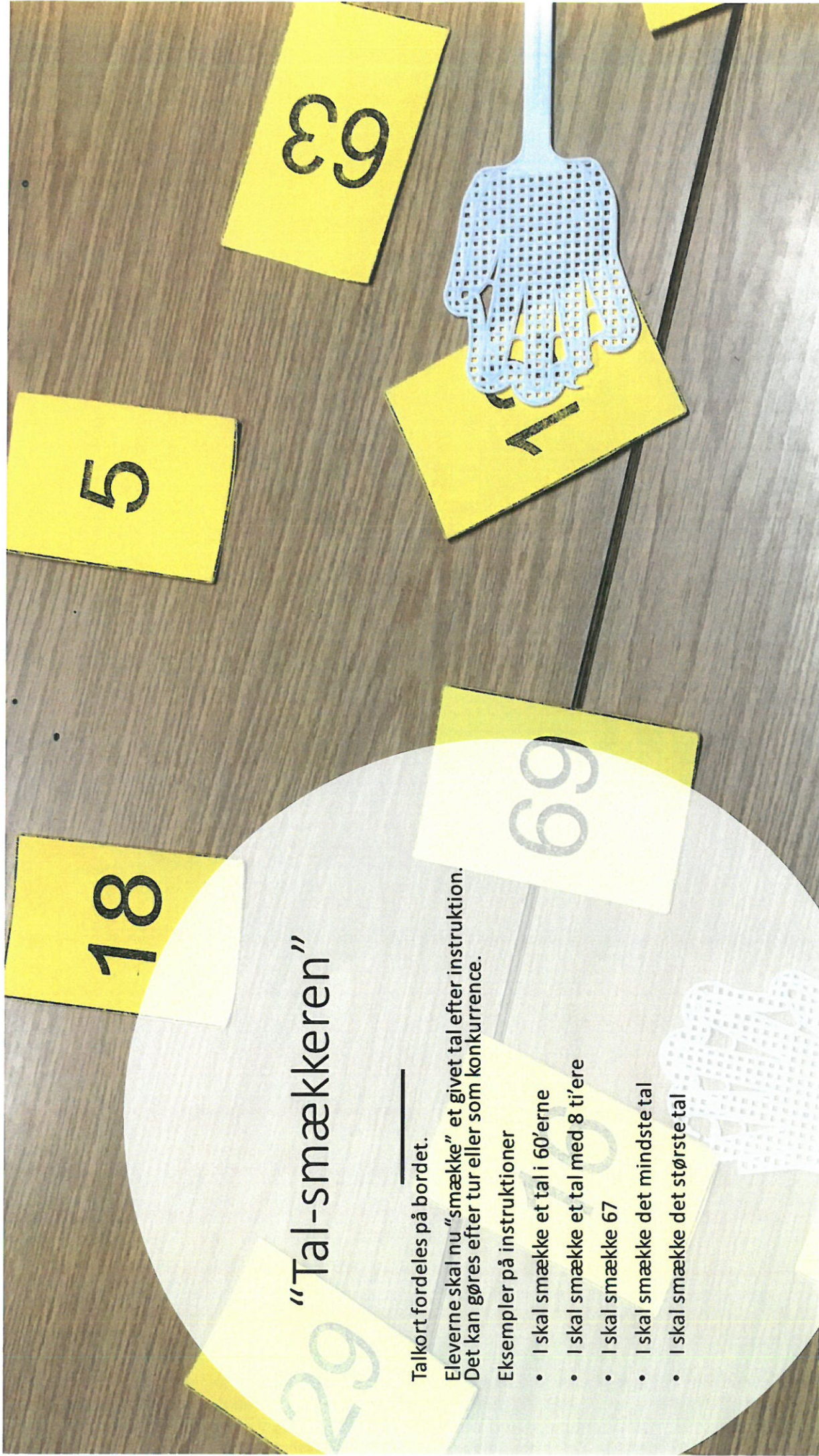
“Tal-smækkeren”

Talkort fordeles på bordet.

Eleverne skal nu “smække” et givet tal efter instruktion. Det kan gøres efter tur eller som konkurrence.

Eksempler på instruktioner

- I skal smække et tal i 60'erne
- I skal smække et tal med 8 ti'ere
- I skal smække 67
- I skal smække det mindste tal
- I skal smække det største tal



Nummerplade-jagt

Find en parkeringsplads flydt med nummerplader.

Eleverne løber nu fra bil til bil, der har en nummerplade, der passer et til instruktionen.

Eksempler på instruktioner

- Find en bil, hvor det sidste tal er 48
- Find en bil, hvor det første tal er 35

