

PÆDAGOGISK MATERIALE

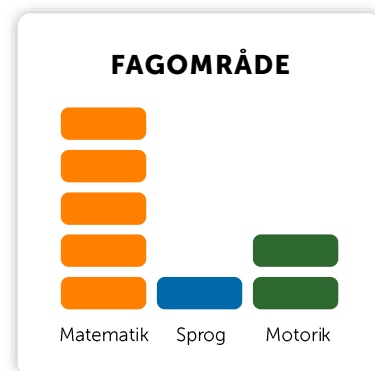
FORMÅL OG MÅL

- Udvikle forståelse for matematiske begreber.
- Få forståelse for antal.
- Træne matematisk tænkning gennem leg.
- Tilbyde et konkret værktøj til udforskning af matematik.
- Løse matematiske problemer og træne logisk tænkning.



Store terninger 2 stk.

Varenr. 113310



AKTIVITETSFORSLAG

Indledende øvelser med terningerne: Kig på en af terningerne sammen. Vis de seks sider, og at de har forskellige antal prikker. Tæl prikkerne og øv tallenes navne. En simpel første øvelse med terningerne kan være at man slår den ene terning, hvorefter barnet skal tage den anden terning og vende den side op, der har samme antal prikker. Derefter kan man øve sig i at forbinde prikkerne på terningen med samme antal løse genstande eller naturmateriale som sten, kogler eller pinde. Slå terningerne, og lad børnene samle lige så mange løse genstande, som prikkerne viser. Træn videre på at forbinde antal og tal ved hjælp af talkort. Terningen slås og matches med det rigtige tal.

Bevægelsesøvelser med terningerne: Bestem forskellige bevægelser, som hvert antal på terningen repræsenterer, og slå derefter terningen og udfør aktiviteten. Man kan lade den ene terning afgøre bevægelsen og den anden antallet af gentagelser.

Øv addition og subtraktion: Brug terningen til at øve matematiske begreber som addition og subtraktion. Her følger nogle eksempler på aktiviteter: Kast begge terninger og læg tallene sammen. Lav aktiviteten som et spil, hvor man skiftes til at slå med en eller begge terninger og lægger det nye tal til den eksisterende sum. Se hvem der opnår den højeste sum efter en given tid eller efter et forudbestemt antal slag. Et andet spil kan være at starte fra et tal, f.eks. tallet tredive. Spil to personer eller flere. Hav papir eller regnehæfte til rådighed. Hver person slår med terningerne, og hvis det er et lige tal, lægges det til tredive, og hvis det er et ulige tal, trækkes det fra tredive. Fortsæt indtil en person når et bestemt tal, som for eksempel halvtreds, eller indtil en vis tid er gået. Vinderen er den med det højeste tal.

BEGREBER

antal, tallenes navne, addition, subtraktion, sum, sandsynlighed

TIPS OG IDEER

Terninger og byggeklodser: Kombiner med konkret materiale som for eksempel klodser, LEGO eller lignende. Læg et antal klodser frem. Lad barnet slå med en terning og tage det antal klodser, som antallet på terningen viser. Lad børnene bygge med eller stable klodserne. Lad barnet slå igen og nu supplere sin bygning med det antal klodser terningen viser. Efter for eksempel tre slag kan man stoppe op og se på og snakke om det, der er bygget.

Bingo: Lav egne enkle bingoplader med for eksempel fem gange fem felter. Lad eleverne udfylde felterne med de forskellige antal, der findes på terningen. Spil derefter bingo ved at slå terningen, og lad eleverne krydse af, hvis de har det samme antal på deres plade som det, terningen viser. Den, der først får fuld plade, råber "Bingo!"

Sandsynlighed og statistik: Slå med terningerne et bestemt antal gange (f.eks. 50 eller 100 gange). Læg tallene på de to terninger sammen og noter summen. Hav en tabel eller et diagram til rådighed, enten på whiteboardet eller på papir, hvor summen føres ind. Diskuter, hvilken sum der er mest sandsynlig og hvorfor (det er mest sandsynligt at få summen syv, da der er flest kombinationsmuligheder). Spørgsmål, der kan være interessante at diskutere, er for eksempel: Kan man få summen 1, når man kaster to terninger? Er det mere sandsynligt at få tallet 2 end tallet 12? Bliver resultatet forskelligt, hver gang man laver aktiviteten?