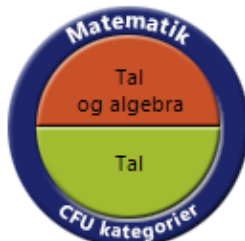
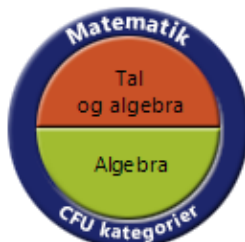


## 10'er-venner- tæppe

Tema: Talforståelse - Bevægelse i undervisningen  
Fag: Matematik  
Målgruppe: Indskoling



### Kroppen hører – hjernen husker

10'er venner tæppet giver mulighed for lærerige og sjove aktiviteter i indskoling. Med tæpper følger også et par tavlesko og to terninger.

### Faglig relevans/kompetenceområder

I forhold til den nedstående pædagogiske vejledning vil det primære kompetenceområde være "tal og algebra", men der kan selvfølgelig også vælges andre aktiviteter, der tilgodeser andre kompetenceområder.

Bevægelse er en integreret del af forløbet. Når der trænes enkle færdigheder inden for talbehandling, er det oplagt at inddrage bevægelse. Eleverne lærer ikke matematik af at bevæge sig, men matematikken kan blive meningsfuld gennem bevægelse i legen eller spillet.

### Ideer til undervisningen

Med 10'er-venner-tæppet er det sjovt at øve 10'er vennerne. Der kan lånes flere tæpper eller tæppet kan bruges som en arbejdsstation i f.eks. et ugeskema. Tæpperne kan også anvendes til træning af tabellerne.

I den vedhæftede fil kan du finde gode ideer til lege og aktiviteter med tæppet.

#### Formål:

I kan f.eks. lege "Ram en ven". Du skal bruge tæpper og de to medfølgende terninger. Spillet øver hvilke to tal, der sammen, giver tallet 10.. Der er vigtigt, at man hurtigt ved, hvilke to tal. Talforståelsen fremmes og udregningerne med ti'er overgange gøres lettere.

#### Målgruppe:

Målgruppen for legen er før-skole til 4. klasse.

#### Forberedelse:

Introduktion til 10'er venner. Der er gode videoer på matematikfessor, skoledu(youtube) og gyldendals online portal 0-3. klasse.

Derudover skal tæppet præsenteres, især farvekoderne på den ene terning kræver en introduktion.

Rød = sæt albuen på 10'er-vennen  
Lilla = sæt numsen på 10'er-vennen  
Gul = sæt panden på 10'er-vennen  
Blå = klask håndfladen på 10'er-vennen  
Lyserød = sæt et knæ ned på 10'er-vennen  
Grøn = hop med samlede fødder hen på 10'er-vennen

Oversigten findes også i den vedhæftede fil.

Nu er I klar til at spille

1. Alle stiller sig rundt om tæppet.
2. Kast de 2 terninger på samme tid. (10-sidet-tal-terning og den 6-sidet-farve-terning)
3. Det gælder om, lynhurtigt at kende sin '10'er-ven', og huske, hvad den farvede terning betyder, man fysisk skal gøre.
4. Den, der først gør det rigtigt, vinder det pågældende slag.

Eksempel:

De to terninger kastes og viser 3 og blå. Nu gælder det om først at klaske håndfladen på 7, fordi 7 er 10'er-ven med 3, og som man kan se på tæppet, så betyder den blå side, at man skal klaske med hånden.

Prøv også spillene "Rundtossetal" og "10'er-ven-tennis", læs mere om spillene i den vedhæftede fil.

## Supplerende materialer

Følgende er forslag til supplerende materialer, der kan lånes på dit lokale CFU.

- ✓ 120-ords-tæppe
- ✓ Guldbanen-tæppe
- ✓ Koordinatsystem-tæppe
- ✓ Bevægelse i matematikundervisningen