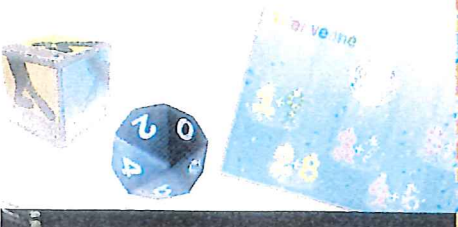


Ram en ven

Sjovt og aktivt spil, hvor man øver de vigtige 10'er-venner. 10'er-venner er to tal, der tilsammen giver 10 fx 6 og 4 er venner.



Spilleregler

- Skriv tallene 1-9 med kridt på gulv eller fliser.
- Alle stiller sig rundt om tallene.
- Kast de 2 terninger på samme tid. Slår man 0, får man omslag.
- Det gælder om, lynhurtigt at kende sin 10'er-ven og gøre, hvad den farvede terning viser, man skal gøre.
- Hvis man fx slår orange og 4 skal man hurtigt sætte knæet på 6, fordi 6 er 10'er-ven med 4.
- Den, der først gør det rigtigt, vinder det pågældende slag.

-  **Rød:** sæt albuen på 10'er-vennen
-  **Brun:** sæt numsen på 10'er-vennen
-  **Gul:** sæt panden på 10'er-vennen
-  **Blå:** klask håndfladen på 10'er-vennen
-  **Orange:** sæt et knæ ned på 10'er-vennen
-  **Grøn:** hop med samlede fødder hen på 10'er-vennen



Tip

På kortet er 10'er vennerne de tal, der danser sammen.

Det lærer man

- At øve hvilke to tal, der sammen giver tallet 10
- Talforståelse
- Positionssystemet / 10-talssystemet

LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på www.shop.time2learn.dk

Baggrundviden

Spillet øver hvilke to tal, der tilsammen giver tallet 10. Det er vigtigt, at man lynhurtigt ved hvilke to tal, der tilsammen giver 10.

Dette fremmer talforståelsen samtidig med, at det letter udregningen, når man fx regner med plus og minus.

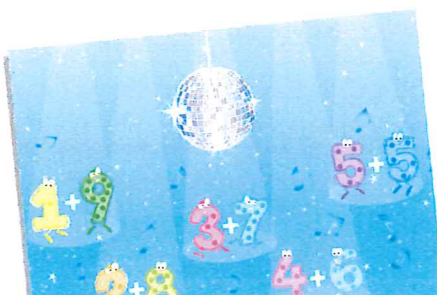
Det giver 10

Det er smart at kunne lægge sammen til 10, når man skal bestemme et større antal. Ved at samle i rækker eller bunker med 10 bliver det meget lettere at overskue og bestemme antallet.

10'er venner

1+9 = 10
2+8 = 10
3+7 = 10
4+6 = 10
5+5 = 10

men også
5+(3+2) = 10
6+(1+1+2) = 10
(3+3)+4 = 10



Tal-krig og Fisk

Gennem disse to hyggelige spil, træner I talforståelse. Hvilket tal er størst? Hvordan siger man det? Er 75 eller 57 størst?



Tip

Brug konkrete materialer, når I tæller fx kastanjer eller bær.



Tip

Læg tingene i rækker med 10 for at bestemme større antal.

Spilleregler

Spil 1 - Krig

- Bland og fordel kortene mellem jer i hver sin bunke med bagsiden op.
- Begge vender det øverste i bunken.
- Den, der har det største tal vinder runden (fx hvis A vender 33 og B vender 11, så vinder A).
- Har man samme tal, er der krig.
- Hver spiller lægger 3 kort ned med bagsiden op og vælger selv et kort.
- Den, der har det største tal, vinder alle kortene (8 kort).
- Den, der får flest kort på en runde, har vundet. Eller spil til én har vundet alle kortene.



Spil 2 - Fisk

- Spred kortene ud på bordet med bagsiden op.
- Hver spiller tager 7 kort op.
- Første spiller spørger nu én af de andre om et tal, han selv har på hånden: "Må jeg få dine 33'ere?"
- Modstanderen afleverer sin/sine 33'ere. Hvis han ikke har nogen, siger han 'fisk' og overtager spørgerunden. Spørgeren tager et kort fra bordet.
- Den spiller, med flest stik (4 ens cifre) vinder.
- Spil på tid eller til man ikke har flere kort på hånden.



Det lærer man

- Talforståelse
- Positionssystemet / 10-talssystemet
- At sige tallene

LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på www.shop.time2learn.dk

Baggrundsviden

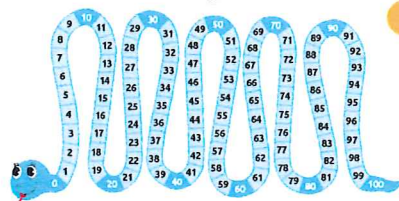
Talforståelse er bl.a at kunne kæde et talsymbol (2) og ordet (to) sammen med en bestemt mængde (☺☺).

Samtidig er det vigtigt at forstå, at to elefanter udgør den samme mængde som to fjer.

Vi har 10 tegn (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) i vores titalssystem. De kan kombineres på forskellige måder og derved vise forskellige mængder. Fx kan 1, 3 og 9 give 139, 391, 913, 193, 931 og 319.

For at kunne bruge tal i forskellige sammenhænge er det væsentligt at kende talsymbolet, navnet på tallet og det antal, det repræsenterer. >

Brug talslangen til at pege på tallene og sige dem højt. Først i rækkefølge fra 0 og frem og derefter ved at pege på tilfældige tal. Spørg hvilket tal kommer **før**, og hvilket kommer **efter** og prøv at tælle baglæns.



Idéer:

- Når I dækker bord, så tæl højt.
- Når I skal finde ud af, hvor mange LEGO-klodser, der er i kassen, så del ind i 10'er-bunker.
- Del fredagsslikket op. Hvor mange er der i alt? Hvor mange fik vi hver? Hvor mange er spist på vejen?

Stjernekast

Sjovt spil, hvor man 'plusser' og 'plusser'.
Et hyggeligt spil alle i familien kan være med til.
Det fylder ikke meget og kan tages med overalt.



Spilleregler

- Spillet går ud på at have samlet flest stjerner efter 10 kast til hver spiller/par. Eller sæt et ur på 10 min.
- Fordel alle kort på bordet, så man kan se tallene.
- Første spiller kaster de 3 terninger og lægger det, terningerne viser, sammen. Fx $1 + 2 + 5 = 8$ og må tage et kort, hvor der står 8 på. Hvis der ikke er flere tilbage, så er det bare ærgerligt.
- Næste spiller forsætter på samme måde.



- Spillet slutter, når hver spiller har kastet terningerne 10 gange (eller efter 10 min.)
- Spilleren med de fleste stjerner i alt har vundet. Hjælp hinanden med at tælle stjernerne sammen.



Aktiv leg

Gem talkortene rundt i huset eller ude. Når terningerne er kastet, løber I rundt for at finde de rigtige tal.

Tip

Spillet fylder næsten ingenting og er oplagt til at tage med på ferie.

Det lærer man

- Talforståelse
- At lægge sammen (addition / plus)

LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på
www.shop.time2learn.dk

Baggrundsviden

Det, at kunne tælle og bestemme et antal (plusse), er fundamentet for at kunne udvikle gode regnestrategier. Vi er alle født med en fornemmelse for tal, og det er sjovt og vigtigt først at gætte på, hvor mange der er, uden at man tæller først. Hvem mon kom tættest på, når der bliver talt efter?

Tælleremser

Når man opdeler og organiserer mængder i 2, 5 eller 10, så behøver man ikke at tælle det hele enkeltvis for at finde ud af, hvor mange der er i alt. Det kalder man tælleremser, og det gør det lettere at tælle større mængder af noget fx mønter, perler, sten, kastanjer eller slik.

Det giver 10

Det er smart at kunne lægge sammen til 10, når man skal bestemme et større antal. Ved at samle i rækker eller bunker med 10 bliver det meget lettere at overskue og bestemme antallet.

10'er vennerne:

$1+9 = 10$
 $2+8 = 10$
 $3+7 = 10$
 $4+6 = 10$
 $5+5 = 10$

men også
 $5+(3+2) = 10$
 $6+(1+1+2) = 10$
 $(3+3)+4 = 10$

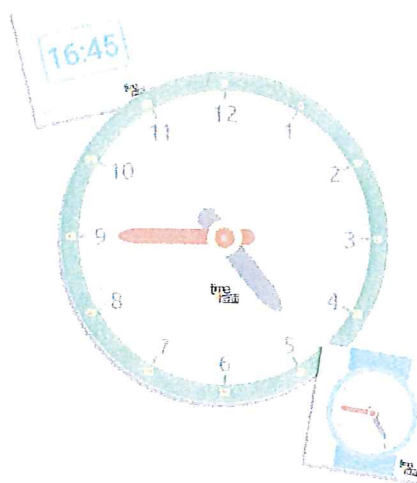
Hvad er klokken?

Lær klokken og det sprog, vi bruger, når vi fortæller hinanden, hvilken tid på dagen, det er



Spilleregler

- Klip øveurene ud og sæt viserne på med klipsen gennem hullerne.
- Fordel øveurene til deltagerne.
- Træk et kort fra bunken eller bordet. Siden med den digitale tid skal vende opad.
- Stil viserne på øveuret, så det svarer til den digitale tid på kortet.
- Tjek på bagsiden af kortet om uret er stillet rigtigt.



Tip

Lav evt. konkurrence om, hvem der er hurtigst.

Tip

Niveau 1 (grønne kort) er med hele og halve timer.
Niveau 2 (blå kort) er med hele og halve timer og kvarter i og kvarter over.

Det lærer man

- At 'oversætte' digitaltid til det analoge ur (ur med visere).
- Hele og halve timer (niveau 1+2)
- Kvarter i og kvarter over (niveau 2)



Se film om hel, halv, kvarter over og kvarter i.

Se film om at døgnet har 24 timer



LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på www.shop.time2learn.dk

Baggrundsviden

For os voksne er det naturligt at bruge tid og klokken aktivt i vores dagligdag, men det er det ikke nødvendigvis for børn. For mange børn kan det være ulogisk og svært at forstå, hvordan uret fungerer.

Derfor er det en god idé at tale om klokken og tiden, så børnene får en forståelse og fornemmelse af tid. Fx hvornår noget starter, hvor lang tid det varer, eller hvor længe der er til, man skal noget.

Forståelse af sekunder, minutter, timer, døgn og måneder er med til at opbygge barnets tidsfornemmelse. >

Tal om tid:

Lad barnet løse 'opgaver' med klokken i forskellige hverdags-sammenhænge.

Spørg fx

- *Hvad er klokken nu?*
Hvad er den om 1 time?
- *Hvor lang tid skal bollerne have i ovnen?*
- *Hvornår kommer gæsterne?*
Hvor lang tid er der til det?
- *Hvornår går bussen?*
- *Hvor længe tager det at løbe 100 meter? (gæt og prøv)*

På plads

Hyggeligt indkøbsspil, hvor man lærer at betale med det rigtige antal 100'ere, 10'ere og 1'ere.



Spilleregler

- Læg kortene med hundebillederne opad og sæt et ur på fx 15 min. Pengekortene ligger ude i siden, så deltagerne let kan nå dem.
- Kast terningen og træk et kort med det antal hunde, som terningen viser. Fx hvis du slår 4, må du tage et kort, hvor hunden er der 4 gange. (Er der ikke flere går turen videre.)



- Vend kortet og se hvilken ting, du skal finde prisen på.
- Ved hjælp af kortene med penge-sedler og mønter, skal du vise prisen på den ting, der er på kortet.

Fx når kasketten koster 345 kr. skal der lægges 3 hundreder, 4 tiere og 5 enere.



- Hvis du kan lægge det rigtige ned, vinder du kortet, og der skiftes tur.
- Når uret ringer, eller når der ikke er flere kort på bordet, tæller I hver især jeres hunde på jeres kort. Den, der har flest hunde, har vundet.



Tip

Hæv kontanter og lad børnene betale i butikker med ægte penge.

Tip

Spil vores spil Hundepositioner, når I er klar til at lege med tusinder.

Det lærer man

- Talforståelse
- Positionssystemet / 10-talssystemet

LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

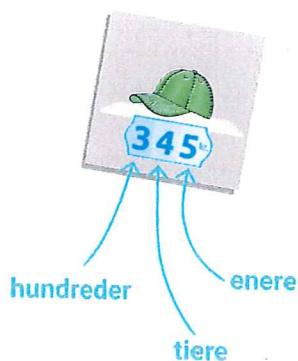
Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på
www.shop.time2learn.dk

Baggrundsviden

I spillet får man en fundamental grundforståelse for positionssystemet og opbygningen af flercifrede tal ved hjælp af 'penge'.

Fx i tallet 345 er der tre hundreder, fire tiere og fem enere.



Hundehovederne på kortenes bagsider visualiserer antallene 1-10-100, og børnene får derved en bedre forståelse af, hvad 345 egentlig er.

I kan altid konkretisere tallet ved at tælle hundene.



Mønsterslanger

Vendespil, der udfordrer genkendelse af mønstre og geometriske figurer.
Tør I udfordre børnene?



Tip

Spil niveau 1 først (orange slanger), derefter niveau 2 (lyseblå slanger).
Eller spil med begge.

Gør spillet lettere

Spil kun med hoved- og midterstykke.
Læg kortene på linje, så det er lettere at huske, hvor de ligger.

Baggrundsviden

Mønstre er en del af geometrien. Mønstre findes overalt i vores omgivelser, fx i vores huse og i naturen. Hjælp børnene med at få øje på dem.

Ideen med at opdage og kunne fortsætte et figurmønster er, at man bliver opmærksom på et system, der går igen. Figurmønstre opstår gennem gentagelser af figurer, så der opstår et system.

Spilleregler

- Læg kortene med bagsiden opad. Læg hoveder, kroppe og haler hver for sig.
- Vend på skift 3 kort (et hoved, en krop og en hale).
- Hvis slangens mønster passer sammen, vinder man slangen, og samme spiller må vende 3 kort mere. Altså hoved, krop og hale skal passe sammen.



- Passer mønsteret ikke sammen, vender man kortene igen, og turen går videre til næste spiller.
- Den, der får flest slanger, vinder.

Det lærer man

- Arbejdshukommelse
- Genkende mønstre

LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

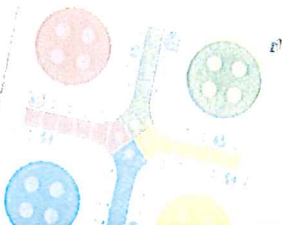
Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på www.shop.time2learn.dk



Minus-ludo

Nyd fælleskabet rundt om ludopladen og lær at 'minusse' samtidig.



Spilleregler

- Det gælder om at komme rundt på brættet med sine brikker og ind i sit hjemfelt, som i almindeligt Ludo.
- Slå en 6'er for at komme ud fra basen. Har man ingen brikker ude, har man 3 forsøg til at slå en 6'er.
- Lander man på et regnestykke, siger man resultatet. Kan man ikke regne det ud, laver man regnestykket konkret fx $15-4$. Her tæller man 15 pastaskruer op og fjerner 4. Hvor mange er der tilbage?
- Hvis man lander på et felt, hvor der allerede står én, slås vedkommende hjem.

- Lander man på en stjerne, hopper man videre til næste stjerne. Hvis man lander på stjernen ved ens hjemfelt, går man direkte i mål.
- Lander man på en globus, har man 'helle', men hvis der står én i forvejen, slår man sig selv hjem.
- Man slår på skift med terningen. Ved en 6'er, får man et ekstra slag.
- Når en brik er kommet rundt og ind i de farvede felter til hjemfeltet, kan brikken kun flyttes i mål, hvis det nøjagtige antal øjne bliver slået.
- Den, der først har alle sine brikker i mål, har vundet.

Tip

Lav selv lettere eller sværere regnestykker på vores tomme ludoplader.

Tip

Gør spillet hurtigere og mere overskueligt ved kun at have 2 brikker hver i stedet for 4.

Det lærer man

- At trække tal fra hinanden i talområdet 1-20 (minus/subtraktion)

LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på www.shop.time2learn.dk

Baggrundsviden

For at forstå hvad minus betyder, er det en god idé at bruge konkrete materialer fx pastaskruer eller kastanjer.

Når I skal regne $15-4$ ud:

- Tæl først 15 pastaskruer
- Træk derefter fra ved at fjerne 4
- Tæl derefter de pastaskruer, som er tilbage (11).



I hverdagen kan I snakke om situationer, hvor minus er i spil.

Fx vi har købt 10 æbler, vi spiser 4 af dem. Hvor mange æbler er der så tilbage? Tegn meget gerne samtidig.

