

Tablettræning på mange måder

- med afsæt i MI og læringsstile



Snoreleg (3 tabellen)

10 elever sidder i en rundkreds. Eleverne nummereres 0, 1, 2.... osv. op til 30. Hver elev får altså 3 numre (fx 1, 11 og 21), med undtagelse af nr. 0, som både er 0, 10, 20 og 30.

Nu sendes et garnnøglet rundt. Start ved nr. 0. Denne elev holder fast i enden og sender nøglet videre til nr. 1, som sender videre til den næste uden at holde fast. Når nr. 3 får nøglet holder han fast i snoren med den ene hånd og sender nøglet videre til den næste.

Man skal altså holde fast i garnnøglet, hvis ens tal er med i 3 tabellen.

Nøglet kommer rundt i kredsen 3 gange. Startende og sluttende ved nr. 0/30. Man vil nu opleve, at alle eleverne holder fast én gang hver, og at snoren danner en 10-takket stjerne.

Man kan prøve med andre tabeller. De vil danne andre figurer/mønstre





Tabelplakaten

2 elever arbejder sammen. Den ene siger et gangestykke – den anden skal ved hjælp af plakaten finde resultatet.



Gange-domino

Dominobrikker med gangestykker og facit forbindes.

Spillet kan spilles af en eller flere



Gå en tabel

En eller flere elever arbejder sammen om at lægge store talfliser (fx linoleumsfliser med tal på) i forlængelse af hinanden.

Start med at stå på nul og gå/hop nu en af tabellerne.

Tabellerne 1-3 er nemme nok, men det kan godt kræve sin mand at gå/hoppe/springe de øvrige tabeller.





Klemmehjul (3 forskellige slags)

Klip en stor cirkel ud i kraftigt karton eller pap. Inddel cirklen i 16 felter. Laminer evt. hjulet.

Hjul A: skriv forskellige gangestykker i de 16 felter. Skriv facit til de 16 stykker på 16 træ-tøjklemmer. Eleverne skal nu finde den klemme med det facit, der passer til gangestykket

Hjul B: skriv forskellige plusstykker i de 16 felter af typen $2+2+2+2+2$ eller $5+5+5+5+5+5+5$ i felterne. Skriv facit til de 16 stykker på 16 træ-tøjklemmer. Opgaven er nu for eleven først at omsætte plusstykkerne til gange stykker (altså $5*2$ og $8*5$) og siden at finde den klemme med tilsvarende facit

Hjul C: tegn fx 3 rækker med 6 æbler, 4 rækker med 7 pærer osv. i de 16 felter. Eleverne skal nu omsætte tegningerne til gangestykker ($3*6$ og $4*7$) og siden finde den klemme med tilsvarende facit



Farv tabellerne

Tag en kopi af en 100-tavle. Det skal være den slags, hvor 10'erne står længst til venstre og 0-9 er nederst. Farv nu tallene i én af tabellerne.

Man opdager hurtigt at mange af tabellerne danner et mønster på 100-tavlen.



Memory/vendespil

Det gammelkendte memoryspil kan også bruges til tabeltræning. På halvdelen af brikkerne skrives gangestykker. På den resterende halvdel skrives facit.

Bland nu brikkerne og vend bagsiden opad. Nu skal man finde det gangestykke og det facit der passer sammen.



Snorebræt



Terningspillet "rød og hvid"

Du skal bruge: 2 hvide "almindelige" 6-sidede terninger og en 10-sidet terning (gerne rød) samt et stykke papir til at tælle point.

På skift slår deltagerne med de tre terninger. Opgaven får den der har slået er nu at plusse de to hvide terninger med hinanden for derefter at gange dette resultat med den "røde" terning.

Facit er det antal point deltageren får. Nu er det næste spillers tur.

Man aftaler på forhånd hvor mange runder eller point man spiller til.

$$(hvid + hvid) \times rød$$



El-spil

Det gammelkendte el-spil kan også bruges til tabeltræning. Nærmere præsentation er vist ikke nødvendigt



Klappeleg

A. Vi klapper den samme tabel.

To elever sidder eller står med front mod hinanden. Man klapper på egne lår mens man tæller inde i hovedet (eller højt) 1,2, 3.... Når man når til et tal i den tabel man skal træne, klapper man hinanden i hænderne mens man siger tallet højt. Herefter tæller man videre inde i hovedet (eller højt) mens man klapper på egne lår til man når til næste tal i tabellen.

B. Vi klapper forskellige tabeller.

Som ovenfor. Nu klapper man bare hver sin tabel, og vil således kun af og til klappe hinanden i hænderne (når et tal er med i begge tabeller). Andre gange vil man "slå ud i luften"

C. Flere klappere.

Som A. men nu er der 3 eller flere som medvirker. Deltagerne står i en cirkel og klapper "til siderne" i stedet for at klappe frem foran sig!



5 på stribe

Du skal bruge: en lille "tabelplakat" på et stykke A3-papir, 2 10-sidede terninger, centicubes el.lign i 2 farver.

På skift slår spillerne med de 2 terninger. Terningernes øjne multipliceres og man placerer en centicube på ét af de felter som giver facit. Bemærk der er flere felter som viser det samme (fx 24). Man må selvom hvilken af de felter man stiller sin brik på.

Man skal nu se om man kan placere sine brikker så man får 5 på stribe vandret, lodret eller diagonalt.

Spillet kan gøres lettere/sværere ved at bruge andre terninger (fx 4, 6, 8 eller 12 sidede terninger og en større eller mindre plade)





Gange-jeopardy

Lav en række kort i karton, hvor du skriver facit for oven og de forskellige gangestykker der giver dette facit forned. Fx øverst skrives 24 og nederst skrives $2 \cdot 12$, $3 \cdot 8$, $4 \cdot 6$

En elev læser nu facittet/"svaret" op. Den/de andre elevers opgave er nu at sige "spørgsmålet"/et af gangestykkerne der giver dette facit.

Hvis der er flere spillere er det den der hurtigst svarer som vinder kortet.

Bemærk: det er "forbudt" at gange med 1 – altså i eksemplet er det forbudt at sige "hvad er $1 \cdot 24$ " da det er for nemt!



Gangekort på tid

Lav en række kort hvor der tegnes eller i dette tilfælde klistres små klistermærker i et antal rækker med et vist antal i hver række.

Et kort fremvises for en elev. Denne har nu 5-10 sekunder til at sige, hvilket gangestykke kortet viser. Herefter har hun fx 10 sek. til at sige facit. Når man det på tiden vindes kortet.



Skriv en gange-historie

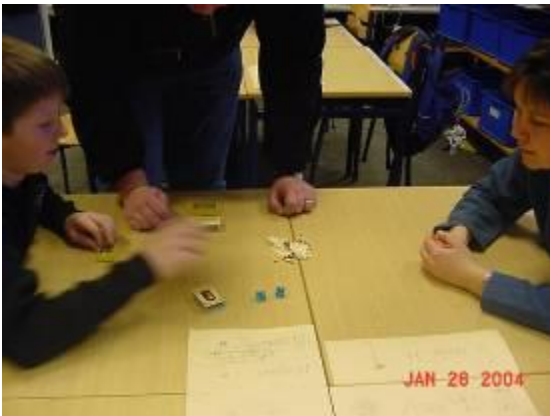
Eleven/eleverne gives en række gangestykker, som skal digtes med ind i en historie.

Historien illustreres evt. med en tegning eller et foto



Gangekørekort

Eleverne skal fremsige en af tabellerne samt kunne svare på fx 5 spørgsmål/gangestykker i denne tabel. Er læreren tilfreds sættes et X på eleven tabelkørekort. Når alle tabeller er gennemgået underskrives kørekortet og udleveres til eleven.

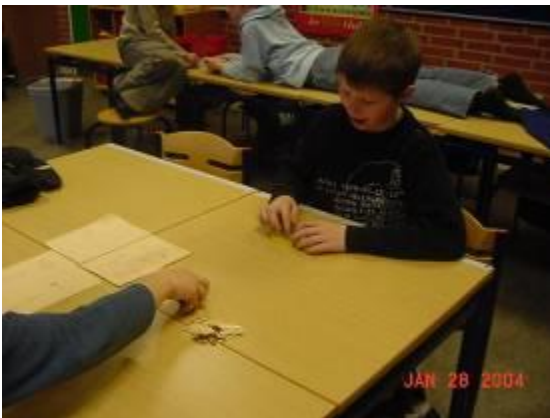


Hvem er hurtigst – terningespil

Slå med to 10-sidede terninger. Deltagerne skal nu multiplicere de to tal og den som hurtigst kan sige facit må tage en tændstik fra bunken.

Den som har flest tændstikker til slut har vundet.

Spillet kan gøres lettere/sværere ved at bruge andre terninger: 4, 6, 8, 12 eller 20-sidede terninger.





Gå eller hop en tabel – alene eller sammen med andre

Talfliserne lægges ud som en 100-tavle, med 10'erne yderst til venstre og 0-9 i den nederste række.

Ved en elev:

Gå en tabel på 100-tavlen. De små tabeller er svære, da du af og til skal hoppe fra den ene side af tavlen til den anden.

Ved flere elever:

Stil jer hver især på et tal fra en given tabel. Børnene på billedet står fx på 9-tabellen. I vil opdage at mange tabeller danner et mønster.

P.S. HUSK NUL skal også med!!!





Syng en gange-sang

Lav en sang på melodien: "tingelingelater" fx

"6 gange 6 er 36
9 gange 9 er 81
3 gange 7 er 21
og 8 gange 8 er 64
....."

eller brug CD'en "At gange med sange" lavet af Rubin og Jensen (kaldet Tabeldrengene) – kan købes på nettet eller i diverse pladeforretninger. (Sangene/CD'en har flere gange i den senere tid været omtalt i TV)

Sådan har vi arbejdet med gange/tabellerne på mange forskellige måder i 3.a på Vestre Skole, Grenaa.

Håber det kan inspirere andre

Med venlig hilsen

Jørn Møller Andersen

Pause lege og matematik spil/aktiviteter

Stå trold til matematik: 10-ven ståtrold.

- Udnævn et passende antal fangere, der tæller ned fra 10, eller 20 i løbet af skoleåret, og legen er i gang. Bliver man taget, skal man stå med spredte ben. MEN fangeren skal udstyre kammeraten med et tal mellem 0 og 10.
- Trolden kan nu befries ved at en anden kammerat smutter hen og stiller sig foran trolden, og får det tal at vide som trolden blev fanget med. Fik man 4, er det magiske tal 6, og vupti fri igen!
- Kan naturligvis varieres, har lige brugt den i 3. kl med 4 tabellen. Man bliver fanget og får igen et tal mellem 0 og 10 - ex.vis 8. For at befri vedkommende skal man sammen finde ud af, hvad 8 gange 4 er, og blive enige!, inden der kan løbes igen!

Lige og ulige tal.

- Del klassen i 2 områder (lige og ulige) - lad eleverne trække et talkort/spillekort (ikke billedkort - med mindre værdier for dem er aftalt) - gå til lige/ulige område. Gå tilbage. Træk nyt kort osv.

Find din 10'er ven med kort

- Træk et talkort (0-10) eller spillekort (Es-9) - find din tierven.

Plus/minus leg med kort

- Træk et talkort (0-10) eller spillekort (Es - 10) - mød en kammerat. Hvad giver jeres tal tilsammen? Hvad er forskellen på jeres tal?

Tallenes placering 1-100

- Træk et talkort 0-20 - tiere vises med at trampe med højre ben - enere med venstre ben - alternativt kan tierne trampes og enernes klappes.

Plus med større tal og tallenes placering.

- Lav en stor tallinje (0-20/30) på jorden i skolegården - slå med terning og hop dig igennem tallinjen - enten op eller nedtælling.

Plus med talbrikker.

- Eleverne går samme 2 og 2 med talbrikker med tallene fra 0-9 og plus og minus tegn hvis begge elementer skal bruges. Nu skal de skiftes til at lave et regnestykke som den anden skal løse. Det kan også gøres ved at de bare skriver regnestykker til hinanden men det er nok nemmere for dem hvis de ikke skal finde på et tal og skrive det. Man kan udvide opgaven med at hver gang der er stillet og løst en opgave så skriver begge elever det ned i deres hæfte og efterfølgende kan eleverne stille klassen en af de opgaver de har lavet så har alle noget at byde ind med og de får trænet sig i at skrive tallene.

Find ting på skolen

- Udstyr eleverne to og to med en side hvor der er billeder af det de skal finde. Fx hvor mange skraldespande er der i gården, hvor mange døre er der på skolen, hvor mange tavler er der i blokken osv. De skal nu gå rundt sammen på skolen og finde ud af det.

Quiz og byt med plus/minus 1-10

Tallenes placering.

- Eleverne deles ind i grupper med tallene fra 1-10.
- Læreren siger et tal som eleverne så skal danne. Det kan fx være 37 så skal eleverne med 3 og 7 stille sig ved siden af hinanden på den rigtige måde. Når eleverne bliver større kan de bruge samme øvelse til større tal.
- Man kan også bruge det som et regnestykke. Dette kræver dog at eleverne har flere tal ellers bliver det svært at lave regnestykke og resultat med tallene fra 1-10

Øvelse i at måle og arbejde med cm

- Konkurrence om at finde det tykkeste træ i skoven, hvem kan tage det længste skridt, hvem kan hoppe længst
- Hver gruppe skal løse opgaven som læreren stiller og dem der vinder for 3 point, næste hold 2 og resten 1.
- Man kan lave det som en leg over længere tid så skal man bare hænge resultaterne op på tavlen så eleverne kan se at man ikke glemmer dem.

Kast med en bold:

- Mange af legene kan laves i grupper så alle eleverne oplever at de er en del af legen hele tiden. Så kan man som lærer gå rundt mellem grupperne og lytte efter om de regner rigtigt.
- **10'er ven:** Den der kaster siger et tal modtagerne siger det tal der danner 10'er ven
- **Det næste tal:** Den der kaster siger et tal, den der modtager siger det tal der kommer efter.
- **Det forrige tal:** den der kaster siger et tal, den der modtager siger tallet før.
- **+ et tal:** Man vælger en værdi der skal lægges til hver gang bolden bliver kastet. Fx 4. Den der kaster siger så et tal, den der modtager siger det valgte tal +4. A kaster og siger 5, B griber og siger 9

- **Dobbelt så højt:** Den der kaster vælger et tal, den der modtager siger det dobbelte af det tal der blev sagt. A siger 4, B griber og siger 8
- **Sig et regnestykke:** Den der kaster bolden skal sige et tal, den der modtager den skal sige et regnestykke der giver det givne tal. Fx: A siger: 12 B griber og siger $10+2$

Spil med kort:

- **Pluskrig:** Man vender to kort ad gangen og lægger dem sammen, den der får det højeste resultat vinder krigen. Ellers lige som almindelig krig. Kan også spilles **med minus** – det højeste skal altid være først så man ikke får minus tal.
- **Vende spil:** Man har tallene fra 1-9 liggende foran sig. Man skal slå med 2 terninger og vende det kort om der passer til. Det gælder om at få vendt dem alle på en gang. Slå man et tal der allerede er vendt kan man enten spille med at der ikke sker noget eller man kan spille med at det skal vendes om igen.
- **Snip – snap – snude:** Det gælder om at lave et aftalt tal, fx 10 eller 7. Man må både bruge plus og minus. 2-4 spillere. Alle får 3 kort hver. Der lægges 3 kort på bordet med billedet op. Nu skal du danne 7 med et af dine kort på hånden og et af de kort der er på bordet. Hvis du ikke kan det skal du lægge et kort ned og trække et nyt kort op. Spillet er slut når alle kortene er brugt. Vinderen er den med flest stik.
- **10'er venner:** Vendespil med kortene fra 1-9. Læg alle kortene ud på bordet med billedet ned. Man skiftes til at vende to kort. De skal til sammen give 10. Så er det et stik. Vinderen er den med flest stik. 2-4 spillere.

Stafet:

- **Plus/minus stafet:** Klassen deles ind i to rækker, der er en der løber fra hvert hold. De trækker det øverste regnestykke i bunken og svare på det. De to bunker er ikke ens i rækkefølgen så man kan ikke bare sige det den anden siger, svare man rigtigt så får holdet et point, svarer man forkert bliver kortet lagt bagerst i bunken. Man kan løbe en eller flere gange. Måske er det en god ide at have nogle centicubes med ud eller andet man kan bruge til at tælle point med så eleverne selv kan tælle deres point op bagefter.
- **Minus stafte:** Man lægger tallene ud på jorden. Fx 1-7 eller hvor mange tal man vil have med. Man deler klassen ind i to grupper. Læreren stiller sig i midten og siger et regnestykke som giver resultatet på et af de tal der ligger på jorden. Man skal stå et godt stykke væk fra tallene så det er svært at se hvor de ligger. Det gælder for de to løbere at komme først hen og sætte sin fod på tallet. Man kan føre point og evt give straf point får dårlig opførsel ved at skubbe eller snyde (hvis en i rækken hvisker resultatet) Man kan også blande tallene så de ikke ligger kronologisk – det gør legen lidt sværere.
- **Stil dig på et tal:** Man skal bruge en taltavle fra 1-100 hvor der kan stå en elev på hvert tal. Man kan sætte eleverne til at tegne den selv i gården. Læreren siger fx: Stil dig på et tal der er mindre end 10 så kan man stille sig på tallene fra 1-9. Man kan spille det hele klassen delt

ind i grupper så man kan heppe på hinanden for hvis man ikke når at stille sig på et tal er man ude af spillet.

Fluesmækkeren

- Man hænger resultaterne op på tavlen, udstyrer hvert hold med en fluesmækker, der bliver stillet en opgave og den forreste i hver række skal nu løbe op til det rigtige svar og klaske til det med fluesmækkeren. Fx bliver der sagt 3+2 så skal der klaskes på 5. Tallene hænger hulter til bulter på tavlen

Spil:

- **Avis kugle spil:** Du får 10 kugler – du skal kaste en kugle ad gangen. Hver gang du rammer får du 1 point eller hvis du arbejder med tabeller så giver en kugle den tabel du arbejder med. Du skriver resultatet ind i skemaet (se mappen). Man spiller i grupper.

Navn				
1. runde	=	=	=	=
2. runde	=	=	=	=
3. runde	=	=	=	=
4. runde	=	=	=	=
5. runde	=	=	=	=
Ialt				

- **Domino:** Øvelse i at se at to tal er ens og i at spille sammen stille og roligt.
- **Ludo:** Man kan selv lave banen og brikkerne. Man kan kopiere banen og lade eleverne i grupper farve banen og brikkerne som så efterfølgende lamineres så man kan bruge det igen og igen. Måske kan man printe brikkerne ud og pladen ud til dem så det hele passer samme i størrelsen.
- **4 på stribe.** Brug de vedlagte plader, hver elev har sin farve. Man slå med 2 eller 3 terninger. Det gælder om at få 4 på stribe. Man har mindst 10 brikker til rådighed. Når eleverne er blevet rigtig gode kan man nøjes med 5 brikker som man må rykke rundt på.

Hinkelege:

- 1. klasse. 20 udvalgte fliser fra 1-100. 1 hinkesten (fx ærtepose) 2-6 spillere pr. hinkerude. Først bygger du den viste hinkerude. Alle får en hinkesten og stå bag 1 tallet. Man skal så kaste stenen hen på det tal man er nået til og hinke hen til den men springe det tal over ens sten ligger på. Når man kommer for enden skal man vende med begge fødder på en gang.

Når man hinker skal man sige tallene rigtigt både frem og tilbage. Kan man det må man lade sin sten ligge til næste gang.

Venstre fod	Højre fod
10	11
9	12
8	13
7	14
6	15
5	16
4	17
3	18
2	19
1	20

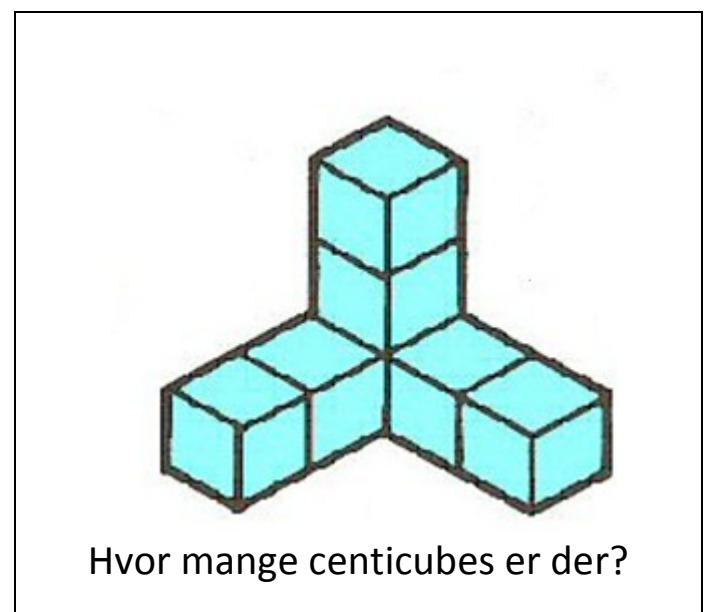
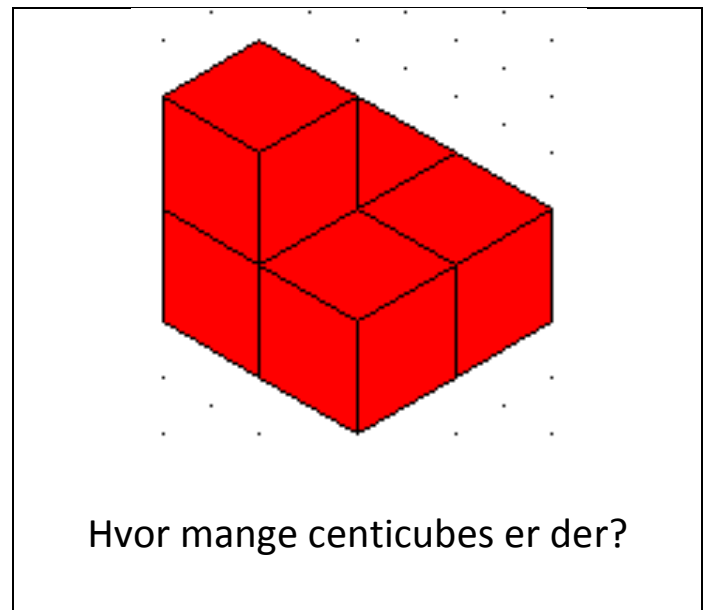
Udendørs klemmekort leg.

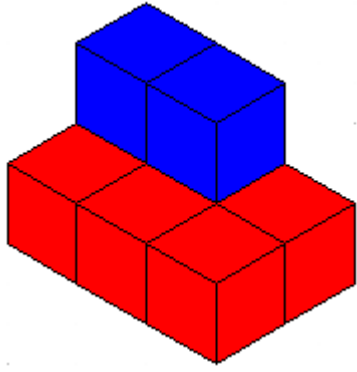
- Der er fx 8 felter med et regnestykke. Rundt i gården er der fordelt plastiklommer med klip i en farve i hver lomme. Der er også et resultat i hver lomme. Eleverne skal nu løbe rundt og finde det rigtige resultat tage en clips og sætte fast på hjulet. Man kan lave flere forskellige plader og derved flere forskellige resultater. Man kan også gøre det med forskellige hullemaskiner (dem man kan få i en boghandler) men så kan pladen kun bruges en gang. Men så slipper man for at eleverne taber clipsen under vejs.

3+7	2+4
1+1	4+9
3+3	6+0
5+8	2+7

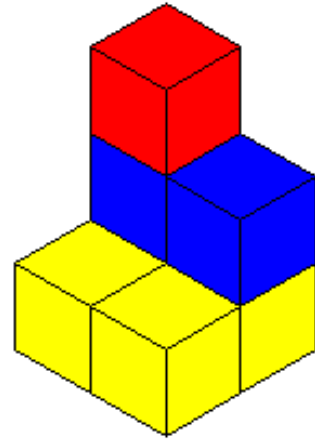
Quiz og byt

1. Hver elev får udleveret et kort
2. Eleverne rejser sig, går rundt mellem hinanden og finder en partner
3. Elev A stiller sit spørgsmål
4. Partner B svarer
5. Elev A hjælper eller roser
6. Partnerne bytter roller, så B spørger og A svarer
7. Partnerne bytter kort!
8. Eleverne finder en ny partner





Hvor mange centicubes er der?



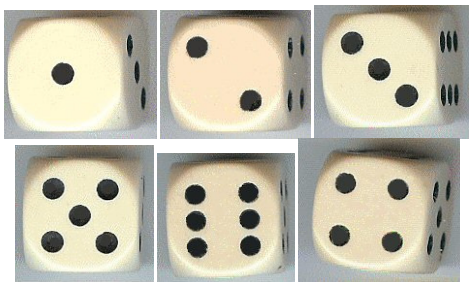
Hvor mange centicubes er der?



Hvor mange kr. er der?



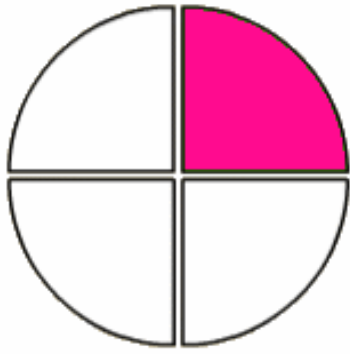
Hvor mange kr er der ?



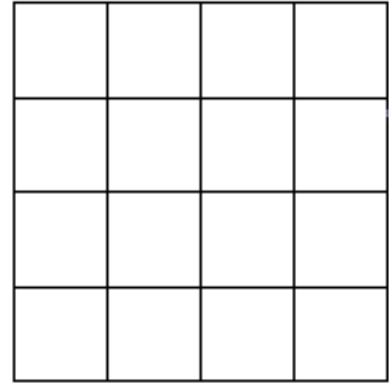
Vis to 10'er – venner



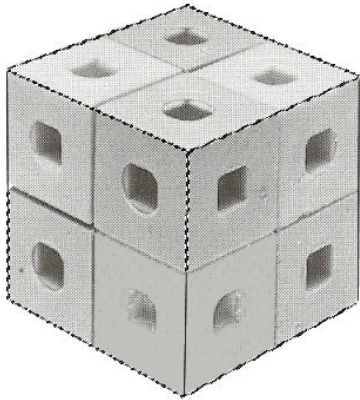
Hvad koster trøjen på udsalg,
når det er halv pris ?



Hvor meget er farvet?



Hvilket gangestykke kan du lave?



Hvor mange centicubes?



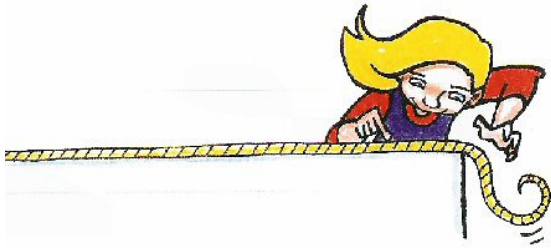
Lav et gangestykke der giver 8



Hvor mange skal du bruge til 3 kr?



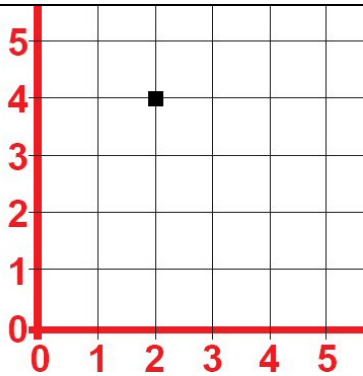
Rigtigt eller forkert:
Jens er 120 m høj



Rigtigt eller forkert:
Bordet er 20 cm langt!



Rigtigt eller forkert?
Lise så fjernsyn 25 timer i døgnet



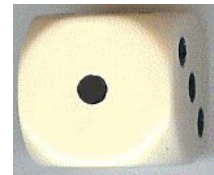
Rigtigt eller forkert:
Punktet (4,2) er afmærket



Hvor mange til hver?
I er 2 om at dele



Hvad er klokken?



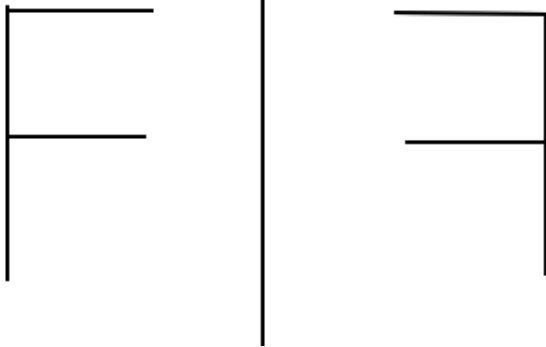
Hvor mange gange
skal du mindst slå
terningen for at få 19



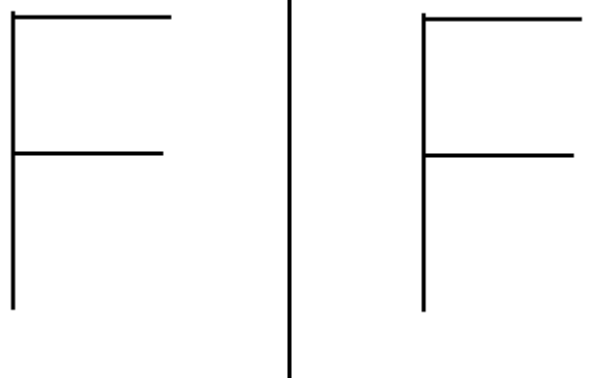
Hvilket gangestykke vises?



Hvor mange gange
skal du mindst slå
terningen for at få 14



Rigtigt eller forkert:
Dette er en spejling



Rigtigt eller forkert:
Dette er en spejling