

Tal & mængder

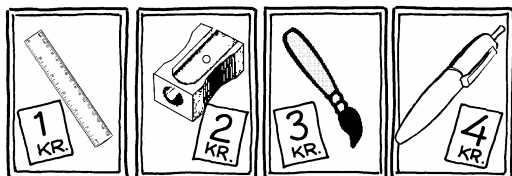
Mange af fingerremserne i afsnittene om RIM & REMSER og FINMOTORIK handler om tal og om at tælle, så der kan du finde mere inspiration til at arbejde med tal og mængder.

• Bilnumre.

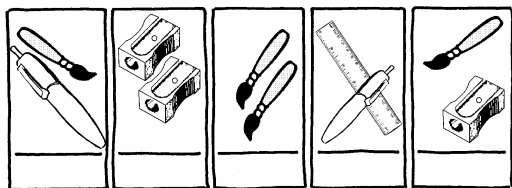
Gå på bilnummerjagt med børnene. Hvilket tal er det højeste, som I kan finde? Kan I finde nummerplader med en masse ens tal?

• Boghandlerens priser.

Lav en 'prisseddel', så man kan se, hvad tingene koster hos boghandleren, og lav regneopgaver, hvor det handler om for barnet at regne ud, hvor meget det koster at købe ...



Den slags opgaver er det jo nemt selv at konstruere! Du kan fx lave opgaver med forskelligt legetøj, forskellige mad- og drikkevarer, forskelligt tøj osv.



• Bøger om og med tal.

- Emma Chichester Clark: *Den store tæl-til-ti-fest*; Sesam.
- James Diaz & Melanie Gerth: *Min første jumbobog om tal*; Starbox.
- Gus Clarke: *Ti små marsmænd*; Forum.
- Lucy Cousins: *Malles bus*; Gyldendal.
- Amrei Fechner: *Find mig, føl mig, tæl mig*; Atelier.
- Linda Jennings og Carline Jayne Church: *Ni små misser*; Thorup.
- Ron van der Meer og Bob Gardner: *Leg med tal 3+*; Könemann.
- John Prater: *Skal vi tælle til ti, Lille Bjørn?*, Sesam.

- Phyllis Root & Jane Chapman: *En and i knibe*; Gyldendal.

Og så er der jo Mette Jørgensen og Inger Tobiasens bog *Tælleleg* (Klematis). Den indeholder alskens aktiviteter med at tælle og lægge til, trække fra og dividere. God bog!

• Domino.

Findes i alskens udgaver (med prikker, tal, forskellige antal af alskens ting og sager på brikkerne), der alle kan bruges til at tælle og genkende tal og mængder.

• Grydespillet.

Se spillepladen i APPENDIX 3!

Hver spiller får en spillebrik, der flyttes efter udfaldet af kast med én terning. Hvis man lander på et felt, der allerede er optaget, skal man (indtil felt 12) starte forfra.

Lander man i gryden (= felt nr. 13), udgår man af spillet - eller hvilken 'straf' I nu finder på. Er man sluppet forbi gryden, blir man kun slået tilbage til felt nr. 14, hvor man skal vente en omgang.

Vinder er den, der først når præcis i mål, dvs. rammer felt nr. 26 - som jo ikke er der. Står du fx på felt 23, kan du kun komme i mål med en treer; slår du en firer/femmer/sekser, kommer du jo for langt. Slår du en toer, rykker du frem til felt 25 og kan så derefter kun komme i mål med en ener.

• Først til 30.

Slå med en terning og læg øjentallene sammen for hvert slag. Når du når op omkring de 30, kan du vælge at stoppe ved fx 28, fordi du ikke tror, at du kan være så heldig at slå enten en 1'er eller en 2'er. Den spiller, der er tættest på 30 (ikke over!), har vundet.

I dette spil skal du således regne og tage stilling til chance og sandsynlighed!

• Hundehvalpespil.

Jeg har et spil med 4 hundekurve med hhv. 0, 1, 2 og 3 hundehvalpe i. Og så har jeg 16 små kort med

Logopædisk værktøjskasse

TAL &
MÆNGDER

hhv. 0, 1, 2 og 3 kødben på. Det gælder nu om at matche kødben og hundekurve, så kortene med 2 kødben på skal hen til hundekurven med 2 hunde i osv.

De fleste 3-årige kan overskue mængder op til 3. Arbejder du med et barn, hvor det er for svært, tager du bare hundekurven med 3 hunde + kortene med 3 kødben væk.

Jeg plejer at spille det som en lydskelneleg, hvor vi skiftes til at trække kødbenskort op af en hemmelig pose og vuffer, lige så mange gange som der er kødben på kortet. Den anden skal så gætte antallet af kødben.

Jeg har et lignende spil med katte og fisk.

Se også "Halløj i Hundegården" på side 116.

• Hvad er klokken, hr. Løve?

Alle deltagere står på en lang række på nær én (= hr. Løve), der står med ryggen til alle de andre og med god afstand (fx 10-15 meter) til dem.

De mange råber nu: »Hvad er klokken, hr. Løve?« Og hr. Løve svarer et tal mellem ét og 12, fx »Den er 3!« De mange går nu så mange skridt, som hr. Løve har fortalt, at klokken er. Atter spørger de: »Hvad er klokken, hr. Løve?« »Den er 8!«

På et tidspunkt, når hr. Løve blir spurgt om klokken, svarer han/hun: »Den er spisetid!«, vender sig om og forsøger at fange én af dem, der har spurgt om klokken. Den, der fanges, kan være den nye hr. Løve - eller der kan være 2, der er hr. Løve.

Man kan også lege denne leg, som de gør i Skovbo børnehave. De spørger: »Hvad er klokken, hunløve?« når det er en pige, der er løven - og: »Hvad er klokken, hanløve?« når det er en dreng, der er løven.

Og i sproggruppen spørger vi hhv. hr. Løve og fru Løve om klokken.



• Hvad gør tal godt for?

Brug praktiske eksempler til at vise børnene, hvad tallene betyder. Og brug virkelige ting fremfor billeder, når du kan komme til det:

- »Hvor mange knapper har du på din trøje?«
- »Hvor mange skal vi dække bord til? Hér er knive og gafler, hvor mange skal vi bruge af hver?«
- »Vil du være rar at se, hvor mange tallerkener jeg mangler at stille på bordet?!«
- »De skal bruge 5 bolde, kan du finde det til dem?«
- »Hér er 2 sutter - og hér er 2 til. Hvor mange er der nu?«
- »Jeg har 3 blyanter. Hvis jeg tager 1 til, hvor mange har jeg så?«
- »Jeg har 3 bøger, du har 3 bøger, og der ligger 3 bøger på bordet. Hvor mange er det tilsammen?«
- »Der var 5 kager på tallerkenen. Du har taget 1. Hvor mange er der så tilbage?«
- »Du har 3 biler i kassen. Hvis du giver mig 2, hvor mange biler er der så tilbage?«
- »Hér er 4 vingummier. Hvor mange mennesker er vi? Kan vi alle få en vingummi hver?«

• Ingen højere?

Brug et almindeligt kortspil og tag alle billedkortene fra - på den måde har I et spil kort med talværdierne fra 1 til 10. Del kort ud, så hver spiller har 7 kort på hånden, og læg resten i en bunke med bagsiden opad.⁶⁹

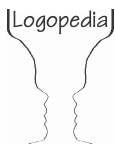
Yngste spiller lægger nu sit laveste kort ned på bordet med billedsiden opad. Spilleren til højre for skal så lægge et kort med enten samme eller højere værdi. Dvs., at der ovenpå en treer kan ligge ethvert kort med værdierne 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, og 10.

Hvis spilleren ikke har et højere kort end det, der ligger øverst - og dette kort vel at mærke ikke er en tier - skal spilleren trække et kort op. Hvis øverste kort er en tier, og spilleren ikke kan lægge noget ned, skal han i stedet for lægge sit laveste kort - og så starter runden forfra, indtil én af spillerne er kommet af med alle sine kort og har vundet!

• At lære at tælle.

For nogle børn tager det rigtigt lang tid at lære at tælle. Som voksne kan vi hjælpe disse børn ved at gøre dem opmærksomme på tal og mængder når som helst og hvor som helst og om hvad som helst,

⁶⁹ Spiller du med et barn, der ikke kan holde så mange kort i hånden på én gang, kan I lægge kortene på en stol ved siden af barnet, så ingen af de øvrige deltagere kan se dem.



Logopædisk værktøjskasse

der kan tælles, måles og/eller vejes.

Det er en helt grundlæggende færdighed at kunne tælle uden besvær, eftersom talrækken er grundlaget for at beskæftige sig med tal og mængder. Er barnet usikkert i talrækken, blir det nemt usikkert og frustreret, når det blir stillet overfor matematiske opgaver - så stop ikke for tidligt med at hjælpe barnet med at tælle. I kan fx tælle

- trapper
- de hvide striber i fodgængerfeltet
- busser
- arme, ben, fingre og tæer
- knapper på trøjen
- gafler på middagsbordet
- hunde, som I møder på vejen

Når børn skal lære at tælle, er der flere aspekter, de skal lære, og som du som voksen og hjælper udi begyndermatematikken skal tage højde for:

- tallenes *navne*: 1, 2, 3, 4, 5 ... først når barnet er helt sikker i talrækken, kan du begynde at lære det ordenstallene og at tælle baglæns
- tallenes *konstans*: For hver ny ting bruger man et nyt tal uden at genbruge eller springe hverken tal eller ting over
- tallenes *mængdeekvivalens*: Når du spørger barnet om, hvor mange ...?, er det rigtige svar kun ét tal fx »4« og ikke »1, 2, 3, 4«
- tallenes *mængdekonstans*: Antallet af ting i en mængde er det samme, ligegyldigt i hvilken rækkefølge de blir talt - og uanset, hvordan tingene er anbragt.

• *Matemateg.*

... er en superbog, når du skal arbejde med tal og mængder og matematik for begyndere. Mange af aktiviteterne i dette afsnit om TAL & MÆNGDER er kraftigt inspirerede af bogen, der varmt kan anbefales!

• Millies matematiske hus.

Er et rigtigt sjovt PC-spil fra Edmark. Her kan barnet lære om tal, størrelser, farver og former. Nogle aktiviteter lægger op til, at barnet bare leger med tal, former osv., mens andre er opgaver, hvor man skal huske en rækkefølge eller finde x antal af noget.

• Ordenstal.

Husk at snakke med barnet om ordenstallene!

At nr. 1 kan man kalde 'den første', nr. 2 'den anden', nr. 3 'den tredje' osv. Når I går på trapper og tæller trinnene, kan I skifte, så I somme tider tæller 1-2-3-4 og somme tider første-anden-tredje-fjerde.

• Palmetræet.

Hver spiller (eller hvert hold) har hver 3 brikker, som de stiller op på de 3 øverste prikker, der er under hver side af palmen. Disse brikker gælder det om at få over på den anden side af palmen - altså dér, hvor modstanderens brikker begynder spillet.

Man kaster med 2 terninger ad gangen, og man må selv bestemme, om man vil rykke samtlige øjne med den samme terning eller med 2 forskellige. Der kan kun stå 1 terning på hver cirkel. Hvis man lander på en cirkel med 'snor' i, blir man trukket op i den anden ende af snoren - uanset hvilken vej man var på vej i.

Når man lander på en sort cirkel, skal der ske et eller andet ekstra - man skal trække et kort fra en bunke og benævne eller løse den opgave, der står ...

Se spillepladen i APPENDIX 3.

• Pjat med tal.

- Kan du tælle til en tiger? Etter, toer, treer ... TIGER!
- Hvor skal I hen på tur? På kolo-én, kolo-to ... kolo-ni!
- Hvilke dyr er gode til at hoppe? Ka-é(n)-ner, ka-to-ner ... ka-ni-ner!
- Hvad kaldes indianernes telt? Én-pi, to-pi, tre-pi ... ti-pi!
- A-én-ka, A-to-ka, A-tre-ka ... A-ni-ka!
- Kan du tælle til politi? Poli-én, poli-to ... poli-ti!

Alle disse pjatteremser egner sig fremragende til at blive hoppet på en trampolin.

• Sange med tal.

- *Een indi, 2 indi, 3 indianer*
- *Og 4 små grise, de skulle ud at gå ...*
- *100 mus med haler på*
- *Min hat, den har 3 buler*
- *Per Syøspring*
- *Peter slår med én hammer*

- Der sad 2 katte på et bord
- 10 små cyklister
- 2 skridt til højre og 2 skridt til venstre ...
- 3 små soldater, de vendte hjem fra krigen
- Vil du, vil du?

• De små detektiver.

Send en alle børnene i gruppen rundt i børnehaven eller på legepladsen med et stykke papir og en blyant. Deres opgave er at tælle forskellige ting, som du i forvejen har tegnet på papiret (vinduer, træer, borde, cykler, osv.).

Du kan også udstyre dem med et målebånd eller en tommestok og give dem opgaver af typen:

- hvem har de korteste sko?
- hvem har det længste hår?
- hvem kan tage de længste skridt? og hvor lange er de?
- hvilken banan er den tykkeste?
- hvilken lampe er den længste?
- hvor bredt er køkkenbordet?
- hvor kort er den mindste ske, vi har?
- hvor lang er den længste cykel, vi har?
- hvor mange meter er der fra lågen til døren?
- hvor stort (bredt og højt) er det største vindue, der vender ud mod haven?

12345

• Sy et tal.

På et stykke kraftigt karton skriver/tegner du et givent tal - gerne i kontur. Prik nu forsigtigt huller rundt om tallene med ca. ½ cm afstand imellem. Udstyr barnet med en nål + garn.

Værsgo at sy!

• Tage og give.

Lav en lille terning med +’er og ÷’er på. Brug denne terning sammen med en almindelig talterning.

Slår man et +, må man tage lige så mange brikker, popcorn, sten, kugler hen til sig, som øjnene viser på talterningen. Slår man ÷, skal man lægge lige så mange brikker tilbage. Vinder er den, der først har samlet fx 10 brikker. Eller den, der har flest brikker, når minuturet ringer.

Af taktiske grunde, skal du nok lave en terning med 4 +’er og kun 2 ÷’er.

• Terninger.

Alle spil, hvor du bruger terninger med tal eller øjne på, er gode til at træne tal og/eller mængdeforståelse op til 6. Du kan evt. selv lave terninger i karton, hvis barnet har brug for at træne tallene fra 7 til 12 fx - eller hvis det er rigeligt svært at overskue tallene fra 1 til 3. Se en opskrift under punktet "Hjemmelavet terning" på side 99.

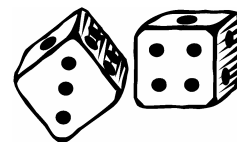
Og ellers kan man bl.a. hos Gonge købe terninger med op til 12 sider og tallene fra 1 til 12 på.

Jeg gør ofte det, hvis jeg spiller med 1-2-3, og jeg ved, at barnet er usikker i sin symbolgenkendelse, at jeg på et stykke papir skriver:

1 ☆
2 ☆☆
3 ☆☆☆

De fleste børn over 3-4 år kan hurtigt og nemt overskue i ét blik, om der er én, 2 eller 3 ting, og så er det som regel ikke svært at lære dem at forbinde talsymbolet med mængden. Hvis vi slår med terningen, og den viser 1, kan vi kigge på papiret og tælle, hvor mange stjerner (eller mus eller juletræer) det svarer til.

Og så er det altså så mange felter, vi må rykke frem på spillepladen. Se også "Hundehvalpespil" ovenfor i dette afsnit.



• Tælle til ...

Tælle-aktiviteter kan du gemme i en stor papæske, og børnene kan tage dem frem, så tit de vil (med jævne mellemrum laver du nye opgaver, så det blir spændende at kigge i tællekassen):

- Hvor mange kjoler har Barbiedukken?
- Hvor mange knuder er der på de forskellige sejl-garnsstykker?
- Hvor mange ringe er der bundet fast til snorene?
- Hvor mange små tændstikæsker kan elastikken nå rundt om?
- Hvor højt et tårn kan du bygge?
- Hvor mange stjerner er der på billedet?
- Hvor mange træklodser er der i de små kasser?