

PingoMat 1B: Mål og arbejdsområder

Kapitel 1 Tælle på hotellet Side 3-11 Tallene op til 100	Eleverne skal lære: - tallene op til 100. - tallenes rækkefølge. - at bruge taltavlen op til 100.	Arbejdsområder I første kapitel arbejdes der med tallenes værdi, og hvordan tallene står i rækkefølge efter værdi. Der arbejdes med tallene fra 0-100. Eleverne skal kunne fortælle, hvilke tal, der kommer før og efter et givent tal, de skal matche antal og tal, placere tal og sortere dem i en rigtig rækkefølge efter værdi. Eleverne skal arbejde med taltavlen til 100. De skal lære tallenes placering i tavlen og lære, hvordan man kan bruge den til at tælle store tal.	Forslag til aktiviteter hjemme: - Spil "Krig". - En god "leg" er at sige et tal og lade barnet sige tallet før og efter. Det kan man gøre i bilen, mens man laver mad osv. Man kan også nævne to tal og spørge til, hvilket tal, der kommer først.
Kapitel 2 Plus i legetøjsbutikken Side 12-21 Plus	Eleverne skal lære: - at lægge flere tal sammen. - at plusse med to cifre. - at tælle og regne med tiere. - at plusse med tiervenner.	Arbejdsområder: I kapitel 2 arbejdes der med plus. Eleverne skal lære at lægge to og flere tal sammen. Der arbejdes med at plusse med tiervenner som strategi. De skal også lære at lægge tal med to cifre sammen. De skal tælle og regne med hele tiere.	Forslag til aktiviteter hjemme: - 10-20-30. Tæl til 100 med tiere. - Yatzy - Her skal der regnes point ud med flere tal. - Dobbeltkrig: Spil krig med to kort, hvor summen af de to kort er værdien man "kæmper" med. - Terningespil: Brug 3 terninger. På skift skal man slå med alle 3 terninger og regne resultatet ud. Skriv det på en blok. Når alle har slået 5 gange regnes hver spillers samlede resultat ud. Vinderen er den med højeste score. Her skal der både plusses med flere tal og tal med to cifre.

Kapitel 3 Mål og vægt i Zoo Side 22-33 Begreber	Eleverne skal lære: - at måle med lineal. - at måle i cm. - at sammenligne vægt. - at måle i kg.	Arbejdsområder I tredje kapitel arbejdes der med mål og vægt. Eleverne skal måle en masse forskellige ting med deres lineal og selv tegne streger med den. Der arbejdes med enheden <i>cm</i>. Senere i kapitlet skal der vurderes og sammenlignes vægt. Der arbejdes med begreberne <i>tungere og lettere</i>. Eleverne skal regne med vægtlodder. Enhederne er i kg.	Forslag til aktiviteter hjemme: - Bag med dit barn og lad dem selv veje ingredienserne. - Mål forskellige ting i hjemmet med lineal, tommestok og målebånd.
Kapitel 4 Spejling i parken Side 34-41 Spejling	Eleverne skal lære: - at spejle en figur på en akse. - at fortsætte og spejle et mønster. - at finde figurers spejlingsakser. - at undersøge symmetri i ting.	Arbejdsområder I kapitel 4 skal eleverne arbejde med spejling og symmetri. De skal lære begreber som <i>spejlingsakse</i> og <i>symmetri</i>. I opgaverne skal de spejle figurer, mønstre og tegninger. De skal spejle på flere spejlingsakser, finde symmetriakser og lave egne mønstre til spejling.	Forslag til aktiviteter hjemme: - Tal om de ting I ser omkring jer, når I går tur. Er der ting, som er symmetriske? Bygninger, vindmøller osv. - Bøj et A4 papir på midten og tegn en figur. Nu skal barnet prøve at spejle den i spejlingsaksen på midten. Fold papiret to gange og der er nu flere spejlingsakser. - Lav spejlingsmønstre med fx spaghetti.
Kapitel 5 Kvadrater og rektangler Side 42-49 Firkanter	Eleverne skal lære: - at kende forskel på et kvadrat og et rektangel. - At finde omkredsen af en figur	Arbejdsområder I kapitel 5 skal eleverne lære at skelne mellem firkanterne <i>kvadrat</i> og <i>rektangel</i>. De skal prøve at tegne og finde/genkende figurerne. Til sidst i kapitlet arbejdes der med omkreds. Omkredsen præsenteres som længden på alle kanterne rundt om en figur. Eleverne skal tælle/måle og regne omkredsen ud på forskellige figurer.	Forslag til aktiviteter hjemme: -

Kapitel 6 Statistik og chance Side 50-59 Statistik og chance	Eleverne skal lære: - at vurdere chancer. - at samle og ordne data i et diagram. - at aflæse et diagram.	Arbejdsområder: I kapitel 6 introduceres statistik og chance. Eleverne stifter bekendskab med diagrammer og skal lære at aflæse et diagram og omsætte det til en værdi - og omvendt at sætte værdi ind i et diagram. De skal finde data på et billede, i klassen og i tekststykker. På siderne med chance skal eleverne forstå begrebet <i>størt chance</i> og <i>mindst chance</i>. Der introduceres kortspil, kugler og lykkehjul til arbejdet med chancer.	Forslag til aktiviteter hjemme: - Spil Yatzy - "Større eller mindre end" med kort. Kortspil, hvor man vender et kort, og modspilleren skal gætte, om næste kort er større eller mindre end. Man bliver ved, til der gættes forkert og bytter så. Alle de kort, som er gættet rigtigt beholder man. Sådan bliver man ved, indtil der ikke er flere kort. Den med flest kort til sidst har vundet.
Kapitel 7 Vejboden Side 60-67 Minus	Eleverne skal lære: - at trække fra med ti. - at trække tal fra med taltavlen. - at finde forskellen mellem to tal. - at tælle baglæns.	Arbejdsområder: I kapitel 7 skal eleverne lære at trække to tal fra hinanden. Der arbejdes med tal til 100, men ingen tierovergang i store regnetykker. De skal tælle baglæns, lære at bruge en tallinje til at trække fra med og trække tal fra med hjælp af taltavlen.	Forslag til aktiviteter hjemme: - Giv barnet minusstykker. Det kan også være små regnehistorier som. "Her er der 16 æbler. Hvis vi spiser to, hvor mange er der så tilbage?" - Spil
Kapitel 8 Klokken Side 70-79 Uret	Eleverne skal lære: - at aflæse klokken i hele timer. - om urets 24 timer. - om den lille og stor viser. - om timer og minutter på et ur.	Arbejdsområder: I det sidste kapitel skal der arbejdes med uret og klokken. Forskellige ure præsenteres og efterfølgende introduceres det mekaniske runde ur og senere omregning til digitaluret. I opgaverne skal eleverne arbejde med timer og minutter .	Forslag til aktiviteter hjemme: - Tal om klokken. Spørg ind til, hvad uret viser. - Spørg fx ind til hvad klokken er, antal minutter den lange viser står på, og hvad tallet på uret ville se ud, hvis det var digitalt.