

# T1

# TABELSPRÆL

FORMÅL	MATERIALER	OPDELING AF ELEVER
At træne en bestemt tabel med kroppen som hjælpelærer.	* Talkort fra 0-10 – printes i et antal, så der er nok til, at alle kan få et	Hele klassen.
		<b>TIDSFORBRUG</b> 15-20 min.

## INSTRUKTION:

- 👤 Lav et talkort til hver elev – gerne med deres hjælp, så de får farver og sjove udtryk. Du kan selv vælge, om I skal nøjes med at gå op til 5, hvis det er langt nok i tabellen – ellers bare helt op til 10.

Sørg for god plads på gulvet til en cirkel, hvor alle elever kan være og bevæge sig med armene ud til siden.

- 👤 Eleverne stiller sig op i en stor cirkel og får hver især et talkort, som de gerne selv må se, men ellers holder tæt til kroppen. En elev står i midten.
- 👤 Du eller I bestemmer, hvilken tabel der skal være fokus på - her bruges 3-tabellen som eksempel - og alle skal følge godt med.
- 👤 Når du siger til, skal eleven i midten dreje 3 gange rundt om sig selv med lukkede øjne, mens de andre laver 3 sprællemandshop på stedet.
- 👤 Når han stopper og åbner øjnene, skal han pege på en kammerat og sige: 'Jeg ønsker at gange 3 med...?' Kammeraten svarer så med sit tal: '7'. Eleven i midten regner og siger højt: ' $7 \cdot 3 = 21$ '.
- 👤 Alle skal regne med for sig selv og kan så enten juble og klappe eller række hånden op for at hjælpe, hvis det er forkert.
- 👤 Eleven i midten skifter plads med sin 7-kammerat, og en ny omgang begynder.

## **NB!**

Er der behov for endnu mere bevægelse, kan eleverne skifte plads i cirklen for hver ny omgang og evt. lave lidt pausegymnastik, mens de tæller eller remser en tabel op i kor.





# ILLUSTRATION TIL

## *T1 – TABELSPRÆL*



Illustration af [www.saxoart.dk](http://www.saxoart.dk)

### **NB!**

Du kan selvfølgelig vælge en hvilken som helst tabel, som passer til dine elevers niveau.

Ift. differentiering kan du bestemme værdien på enkelte elevers kort, så de holder fast i f.eks. kun at skulle gange tabellens tal med 2 hver gang.

Modsat kan du for at gøre det sværere lade enkelte eller alle elever bytte kort jævnligt, så de hele tiden bliver udfordret med nye gangestykker.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10