

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

50-100 mælkelåg, sten el. lign, som I kan skrive tal på. Kridt til at tegne på asfalten med.

**ANTAL:**

Min. 3

**VARIGHED:**

Ca. 20-30 minutter

**Hop tiere og ettere:**

I starter med at skrive et tal mellem 1- 99, på en masse mælkelåg eller andet, som I lægger rundt omkring på et stort område. Eleverne går sammen tre og tre. De løber ud og henter et mælkelåg hver, og mødes igen der, hvor de startede. På dette sted, er der tegnet en firkant, hvori der står "10'er" og et felt hvori der står "1'er". Hvis de har hentet tallet 48, skal de hoppe 4 gange på feltet "10'er" og 8 gange på feltet "1'er". Dette gør de med alle tre tal, som de har hentet. Herefter lægges lågene ud igen og gruppen henter 3 nye låg.

**Variation:** I stedet for at hoppe i feltet, kan I lave forskellige øvelser. Eksempelvis sprællemænd, armstrækninger osv. Mælkelågene kan blive placeret udfordrende steder, således at eleverne skal bevæge sig mere. Eksempelvis under en bænk, oppe i et træ osv. Øvelsen kan udvides, så I tager hundrede og tusinder med. Så skal tallene på mælkelågene være tilsvarende højere. Eller I kan hente tre tal som skal lægges sammen, trækkes fra hinanden, ganges osv.

**Formål:** At eleverne får kendskab til tallenes ordning og titalssystemet

**SÅDAN GØR DU:****Mælkelåg**

I skriver tal fra 1-99 på en masse mælkelåg, og fordeler dem på et stort areal.

**Asfalten**

På asfalten laver I to firkanter, en hvor der står 10'ere og en hvor der står 1'ere.

**Grupper**

Del eleverne ind i grupper med tre elever i hver gruppe.

**Find tal**

Eleverne løber ud og finder et tal hver, og kommer tilbage til de to firkanter.



Step 5

### Hop tal

De tre elever i gruppen, skal nu hoppe de tal, de har fundet.



Step 6

### Eksempel

Har en elev fundet tallet 48, skal alle i gruppen hoppe fire gange i 10'erne og otte gange på feltet 1'erne.



Step 7

### Tre tal

Gruppen skal hoppe alle de tre tal, de har hentet. Derefter løber de ud efter tre nye tal. God fornøjelse.

