

Styr på tallene

klokken og penge

Aflæs uret i ro, kend mønterne, og regn byttepenge med tiervennerne – hverdagens tal, helt uden tidspres



6 opgaveark

54 opgaver

Facit inkluderet

A4 · til print

Indhold

1. Hvad er klokken? – hele timer	8 opg.
2. Hvad er klokken? – halve timer	8 opg.
3. Klokkesprog – ord og tal	10 opg.
4. Kend mønterne – hvor mange kroner?	8 opg.
5. Byttepenge – tiervennerne i butikken	8 opg.
6. Penge – blandet	12 opg.

Facit — 6 sider bagerst

Klassetrin: bruges efter behov – uden klassetrin på arkene · Tempo: intet tidspres · Format: print
Fælles Mål (Geometri og måling · efter 3. klassetrin): Eleven kan beskrive længde, tid og vægt.



For institutioner

Kopiering fra denne hjemmeside må kun finde sted på institutioner eller virksomheder, der har indgået aftale med Tekst & Node, og kun inden for de rammer, der er nævnt i aftalen.

Forfatter: Laust Kehlet · Udgever: Black Spring ApS, CVR 45666220 · tavletid.dk

Gratis at hente og printe. Eleven skriver svarene i sit eget hæfte.

Til læreren

Formål og baggrund

Klokken og penge er dér, hvor det svære med tal mærkes uden for matematiktimen: i frikvarteret, ved bageren, når nogen spørger, hvad klokken er. Hæftet tager de to områder i ro: uret aflæses med den lille viser først – hele timer, så halve, ingen minutregning – og byttepenge er tiervennerne i arbejdstøj: koster det 7 kr., og du betaler 10, mangler der 3 op til tiere. Hæftet bygger på NCUM's anbefalinger til elever i matematikvanskeligheder – NCUM understreger selv, at forskningsgrundlaget er begrænset, så hæftet lover ingen mirakler. Der står bevidst intet klassetrin på arkene; tiervennerne fra seriens to første hæfter bærer byttepengene her.

Sådan bruger du hæftet i en indsats

Brug hæftet i korte, faste bidder: 10-15 minutter ad gangen, ét ark ad gangen – det er en indsats, ikke en prøve. Læg det virkelige ved siden af: et papur med visere, der kan drejes, og rigtige mønter eller legepenge. Eleven siger svaret højt, før det skrives. Leg butik med ark 5: eleven er ekspedient, du køber – byttepengene siges højt over disken. Ros fremgang, aldrig tempo; belønningsskemaet fra «Struktur og overblik» passer til hæftet. Hæftet er ikke en test og erstatter ikke en screening – det er det, du kan give eleven i morgen.

Differentiering

Hvis det er svært: bliv på ark 1 og 4, og lad eleven stille papuret og lægge de rigtige mønter, før der svares – og tag kun de første fire opgaver pr. gang. Hvis det går let: gå til ark 6, og leg butik med priser, eleven selv finder på – den, der kan give byttepenge tilbage uden mønter i hånden, ejer stoffet.

Skrivemåde og facit

Klokkeslæt skrives med punktum i hæftet (7.30) – og begge svar godkendes, hvor facit skriver «7.30 (halv otte)»: tallet eller ordene. Beløb skrives med kr. (12 kr.). Eleven skriver opgavens nummer og svaret i sit eget hæfte, og der er ingen tid på noget ark – I bestemmer selv tempoet.

Fælles Mål

Geometri og måling · efter 3. klassetrin. Kompetencemål: Eleven kan anvende geometriske begreber og måle. Færdighedsmål: Eleven kan beskrive længde, tid og vægt. Pengearkene: Tal og algebra · efter 3. klassetrin – Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal. Anbefalet talområde svarer til indskolingen – men hæftet er skrevet uden klassetrin og bruges dér, hvor eleven er.

Om materialet

Vi er ikke læger, og vi diagnosticerer ikke – vi bygger pædagogisk læringsmateriale baseret på anerkendte internationale principper. Hæftet bygger på NCUM's anbefalinger til elever i matematikvanskeligheder (matematikdidaktik.dk): visuelle repræsentationer før symboler, elevens egen verbalisering og ro om tempoet. Materialet er ikke en test og erstatter ikke en screening. Eleven skriver alle svar i sit eget hæfte – aldrig på arket – og sætter opgavens nummer foran hvert svar, så ark og hæfte kan følges ad. Så kan arket bruges igen, år efter år, og skolens kopiaftale med Tekst & Node dækker kopieringen. Facit ligger bagerst og kan udelades ved print.

1. Hvad er klokken? – hele timer

Den lille viser siger, hvad klokken er – den store står på 12, når timen er hel. Sig klokkeslættet højt, og skriv det i dit hæfte – med tal (7.00) eller med ord (klokken syv).

● ○ ○ ○ ○ ○ Ark 1 af 6

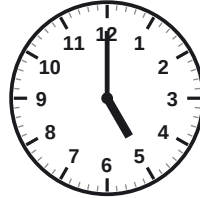
1.



2.



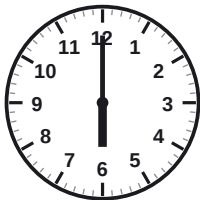
3.



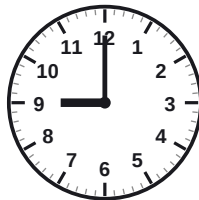
4.



5.



6.



7.



8.

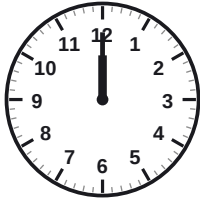


2. Hvad er klokken? – halve timer

Halv otte er 7.30: den store viser på 6, den lille midt mellem 7 og 8. Sig det højt, og skriv det i dit hæfte.

●●○○○○ Ark 2 af 6

1.



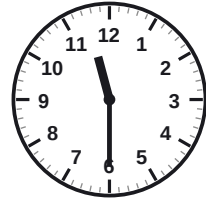
2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



3. Klokkesprog – ord og tal

«7.30» og «halv otte» er det samme klokkeslæt – sig det på begge måder, før du skriver. Svar i dit hæfte.

● ● ● ○ ○ ○ Ark 3 af 6

1. klokken tolv = ?
2. 2.00 = ?
3. klokken tre = ?
4. 3.30 = ?
5. halv elleve = ?
6. klokken ni = ?
7. 1.00 = ?
8. klokken et = ?
9. 8.30 = ?
10. halv fem = ?





4. Kend mønterne – hvor mange kroner?

Sig hver mønts navn, og læg sammen – begynd med den største. Skriv beløbet i dit hæfte, fx «12 kr.». Har du rigtige mønter, så læg dem foran dig først.

● ● ● ● ○ ○ Ark 4 af 6

1.

$$\text{10} + \text{2} = ? \text{ kr.}$$

2.

$$\text{5} + \text{1} = ? \text{ kr.}$$

3.

$$\text{10} + \text{10} + \text{5} = ? \text{ kr.}$$

4.

$$\text{20} + \text{2} = ? \text{ kr.}$$

5.

$$\text{10} + \text{5} + \text{2} = ? \text{ kr.}$$

6.

$$\text{20} + \text{10} + \text{1} = ? \text{ kr.}$$

7.

$$\text{5} + \text{2} + \text{1} = ? \text{ kr.}$$

8.

$$\text{20} + \text{20} + \text{10} = ? \text{ kr.}$$



5. Byttepenge – tiervennerne i butikken

Tænk på tiervennerne: koster det 7 kr., og du betaler 10 kr., mangler der 3 op til tieren. Sig det højt, og svar i dit hæfte.

● ● ● ● ● ○ Ark 5 af 6

1. En bolle koster 7 kr. Du betaler med en 10-krone. Hvor mange kroner får du tilbage?
2. Et æble koster 4 kr. Du betaler med en 10-krone. Hvor mange kroner får du tilbage?
3. En is koster 12 kr. Du betaler med en 20-krone. Hvor mange kroner får du tilbage?
4. En saftvand koster 8 kr. Du betaler med en 10-krone. Hvor mange kroner får du tilbage?
5. Et viskelæder koster 5 kr. Du betaler med en 10-krone. Hvor mange kroner får du tilbage?
6. En tegneserie koster 15 kr. Du betaler med en 20-krone. Hvor mange kroner får du tilbage?
7. En banan koster 3 kr. Du betaler med en 10-krone. Hvor mange kroner får du tilbage?
8. En muffin koster 16 kr. Du betaler med en 20-krone. Hvor mange kroner får du tilbage?



6. Penge – blandet

Læg de store mønter sammen først. Sig beløbet højt, og svar i dit hæfte.

● ● ● ● ● ● Ark 6 af 6

1. 20 kr. + 5 kr.
2. 2 kr. + 5 kr. + 2 kr.
3. 10 kr. + 5 kr.
4. 20 kr. + 2 kr. + 5 kr.
5. 5 kr. + 1 kr.
6. 5 kr. + 1 kr. + 20 kr.
7. 2 kr. + 5 kr.
8. 5 kr. + 1 kr. + 10 kr.
9. 10 kr. + 10 kr.
10. 10 kr. + 5 kr. + 2 kr.
11. 5 kr. + 10 kr.
12. 20 kr. + 1 kr. + 2 kr.



Facit — Hvad er klokken? – hele timer

Facitliste — til retning

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 1. 1.00 (klokken et) | 5. 6.00 (klokken seks) |
| 2. 11.00 (klokken elleve) | 6. 9.00 (klokken ni) |
| 3. 5.00 (klokken fem) | 7. 10.00 (klokken ti) |
| 4. 8.00 (klokken otte) | 8. 7.00 (klokken syv) |

Facit — Hvad er klokken? – halve timer

Facitliste — til retning

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. 12.00 (klokken tolv) | 5. 10.00 (klokken ti) |
| 2. 6.30 (halv syv) | 6. 1.00 (klokken et) |
| 3. 7.00 (klokken syv) | 7. 8.00 (klokken otte) |
| 4. 11.30 (halv tolv) | 8. 11.00 (klokken elleve) |

Facit — Klokkesprog – ord og tal

Facitliste — til retning

1. klokken tolv = 12.00

2. 2.00 = klokken to

3. klokken tre = 3.00

4. 3.30 = halv fire

5. halv elleve = 10.30

6. klokken ni = 9.00

7. 1.00 = klokken et

8. klokken et = 1.00

9. 8.30 = halv ni

10. halv fem = 4.30

Facit — Kend mønsterne – hvor mange kroner?

Facitliste — til retning

1. 12 kr. ($10 + 2$)

2. 6 kr. ($5 + 1$)

3. 25 kr. ($10 + 10 + 5$)

4. 22 kr. ($20 + 2$)

5. 17 kr. ($10 + 5 + 2$)

6. 31 kr. ($20 + 10 + 1$)

7. 8 kr. ($5 + 2 + 1$)

8. 50 kr. ($20 + 20 + 10$)

Facit — Byttepenge – tiervennerne i butikken

Facitliste — til retning

1. $10 - 7 = 3$ kr.

2. $10 - 4 = 6$ kr.

3. $20 - 12 = 8$ kr.

4. $10 - 8 = 2$ kr.

5. $10 - 5 = 5$ kr.

6. $20 - 15 = 5$ kr.

7. $10 - 3 = 7$ kr.

8. $20 - 16 = 4$ kr.

Facit — Penge – blandet

Facitliste — til retning

1. $20 \text{ kr.} + 5 \text{ kr.} = 25 \text{ kr.}$

2. $2 \text{ kr.} + 5 \text{ kr.} + 2 \text{ kr.} = 9 \text{ kr.}$

3. $10 \text{ kr.} + 5 \text{ kr.} = 15 \text{ kr.}$

4. $20 \text{ kr.} + 2 \text{ kr.} + 5 \text{ kr.} = 27 \text{ kr.}$

5. $5 \text{ kr.} + 1 \text{ kr.} = 6 \text{ kr.}$

6. $5 \text{ kr.} + 1 \text{ kr.} + 20 \text{ kr.} = 26 \text{ kr.}$

7. $2 \text{ kr.} + 5 \text{ kr.} = 7 \text{ kr.}$

8. $5 \text{ kr.} + 1 \text{ kr.} + 10 \text{ kr.} = 16 \text{ kr.}$

9. $10 \text{ kr.} + 10 \text{ kr.} = 20 \text{ kr.}$

10. $10 \text{ kr.} + 5 \text{ kr.} + 2 \text{ kr.} = 17 \text{ kr.}$

11. $5 \text{ kr.} + 10 \text{ kr.} = 15 \text{ kr.}$

12. $20 \text{ kr.} + 1 \text{ kr.} + 2 \text{ kr.} = 23 \text{ kr.}$