

Matematik 0. klasse – Årsplan

Årets overordnede mål inddelt i kategorier

Tallenes opbygning og indbyrdes hierarki.

- Tælle til 50.
- Kende tælleremser som 10 – 20 – 30...,
- Kunne navigere rundt på en taltavle.
- Benytte tællematerialer til løsning af problemer.
- Kende til lige og ulige.
- Kunne addere alle hele tal, med resultater op til 10
- Kunne "fylde op" til nærmeste 10'er (10'er venner).
- Kunne dele i lige store bunker vha. tællemetode.
- Benytte begyndende subtraktion.

Geometri

- Kende figurerne 3-kant, 4-kant.
- Kende et kvadrat.
- Kunne konstruere forskellige figurer ud fra en instruktion vha. lineal og blyant.
- Kunne undersøge og løse forskellige geometriske problemer vha. sømbræt.
- Kende til symmetri og lave simple spejlinger.
- Kunne udføre simple flytninger.

Matematik i anvendelse

- Kende danske mønter og benytte dem i forskellige virkelighedslignende situationer.
- Have udviklet og kunne benytte sikre metoder til optælling og ordning af mængder, fx i forbindelse med statistik.

- Have mødt og konstrueret søjlediagrammer med viden om dets anvendelse.
- Have udviklet sikkerhed i og tiltro til, at egne undersøgelser kan føre til løsning af forskellige matematiske problemstillinger.

Værkstederne kan fx bestå af vendespil med 10er venner, sømbræt, mønstre, vendespil med figurer, vendespil med regnestykker, butik og opgaver.

Planen er naturligvis udelukkende vejledende, og vil blive ændret efter behov og omstændigheder

uge	mål	Materiale
33, 34 og 35 Hvor mange?	<p>Målet for forløbet er, at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • blive fortrolige med at navigere rundt i en matematikbog • træne skrivning af tallene fra 0 – 9 • knytte mængder til de forskellige tal • øve sig i optælling og ordning af små mængder 	Bogen side 1-9 + værksteder Vendespil, talrækken
36, 37 og 38 Tælle og tal	<ul style="list-style-type: none"> • blive fortrolige med at tælle • blive fortrolige med at skrive tal til 10. • blive fortrolige med selv at være med til at definere opgaven • at tegne prik til prik 	Bogen side 10-16+ værksteder 10-er venner, vendespil, forskellige kortspil.
39-43 spil	<ul style="list-style-type: none"> • stifte bekendtskab med tilfældighed og begyndende "sandsynlighed" ved slag med en 6-sidede terninger. • eleverne ser deres første grafiske fremstilling af 	18 - 25 + værksteder Vendespil, tabel vendespil

	<p>fordelingen ved slag med en terning</p> <ul style="list-style-type: none"> • træne bevægelse mellem to diagrammer og oversættelse af et tal til en handling • træne med geometriske figurer og lave dem til forskellige mønstre. 	
44-47 Mønstre	<p>Målet for forløbet er, at:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stifte bekendtskab med og lave indledende definitioner på et "mønster" • træne analyse af et mønster med henblik på at fortsætte det 	28 - 33 + værksteder
48-49 Bygge	<p>træne omsætning af tegning til en figur af centicubes (fladt til rumligt)</p> <ul style="list-style-type: none"> • træne bygning af figurer i centicubes ud fra en beskrivelse/et billede i hovedet • træne omsætning af en figur af centicubes til en præcis tegning • træne benyttelse af kombinatorik til løsning af opgaver • træne sammenligning af en figur og en tegning • træne analyse og fortsættelse af simple mønstre 	35 - 39 + værksteder

	<ul style="list-style-type: none"> • træne benyttelse af systematik til løsning af opgaver • træne fladedækning med forskellige (og skæve) figurer 	
50-51	Julematematik.	
1-6 Form og figur	<p>knytte navne til "3 – 4 kanter" og kunne definere disse figurer</p> <ul style="list-style-type: none"> • stifte bekendtskab med og lave indledende definitioner på et "mønster" • stifte bekendtskab med begrebet "symmetrisk" 	42 - 49 + værksteder
8-13 Eksperimenter		Bog side 54 - 57 + værksteder
15 - 23	Ekstra bøger Tal skrivning	Værksteder
24	emneuge	
25		