

REND OG HOP

på Jellingmonumenterne

– Matematiklege til legesyge
børn og voksne



Rend og hop på Jellingmonumenterne

1. udgave – 1. oplag

Forfattere: Mette Nørregaard Christensen
og Lars Kjær Larsen

© HistorieLab - Nationalt Videncenter for
Historie- og Kulturarvsformidling
2017
ISBN 978-87-93587-02-1

*Legekataloget er udarbejdet på baggrund af et
projektsamarbejde mellem:*

Pædagoguddannelsen i Jelling,
University College Lillebælt
Mette Nørregaard Christensen
Lars Kjær Larsen
Studerende på pædagoguddannelsen

HistorieLab Nationalt Videncenter for historie-
og kulturarvsformidling
Mette Nørregaard Christensen
Lars Kjær Larsen

Kongernes Jelling Nationalmuseet
Adam Bak

Foto: *Mette Nørregaard Christensen*

HistorieLab
Stationsvej 14
7300 Jelling

HISTORIE  **LAB**

Nationalt Videncenter
for Historie- og Kulturarvsformidling



Illustration:
Arkitekt Kristine
Jensens Tegnestue

Til pædagogerne

Et barn, der har brugt kroppen og leget, rullet ned af højene eller hinket på palisaden, ved godt noget om Harald Blåtands store monument. Sanselige og kropslige erfaringer danner knager i erindringen og er med til at præge fremtidige oplevelser og interesser.

Matematik med de små er, at bruge kroppen til sjov og spas, lege fællesskabslege og blive udfordret i et rigt fysisk og sprogligt miljø.

Det store Monumentområde i Jelling er i sig selv en invitation til leg. Det åbne terræn, højene, Trelleborghusene og palisadeforløbet giver lyst til at hinke, løbe og lege ta' fat.

Legekataloget er tænkt som inspiration til besøgende institutioner. Legene er blevet til med udgangspunkt i det konkrete udendørsmiljø, og de muligheder det giver for at lege med både historieformidlingen og matematikken for de 3-6-årige og måske de lidt ældre børn.

Tag et par lege, prøv dem af og justér regler og rammer sammen med børnegruppen, og få øje på Monumentområdet potentialer som rammen om det pædagogiske arbejde.

Om matematik med de mindste

De små børn er aktive med kroppen, og erfarer og lærer ved fysisk aktivitet. Allerede tidligt i livet viser de inte-

resse for matematiske begreber; de er optaget af tal, tælleremser og sammenligninger, af rytme og gentagelser. Hvor mange tæer har jeg? Hvad er størst og mindst? Hvem er yngst og ældst? Mange traditionelle lege og sanglege indeholder også matematiske aspekter, og det ligger lige for at få øje på tidlig matematik her i hverdagens aktiviteter.

Pædagogisk arbejde kan bidrage til, at der skabes værdifulde læringssituationer om matematik, når børn oplever glæde ved at udforske og lege med tal og former, og tilegner sig brugbare matematiske begreber. Børnene skal have mulighed for at erfare, udforske og lege. De skal opleve mange typer af former, mønstre og rytmer, og have mulighed for at ordne, sortere og sammenligne.

For de mindste er matematik ikke at lege gammeldags skole med plus og minusstykker. Matematikken er tæt forbundet til kroppen i rummet, til sproget og legen. Matematisk opmærksomhed handler om, at børn tilbydes et rigt fysisk og sprogligt miljø.

Ligesom man bruger præcise faglige betegnelser om for eksempel køkkenredskaber eller Pokémons, så er det også vigtigt når det handler om tidlig matematik.

Tidlig matematik handler om:

Former, mønstre og design

- At undersøge former, figurer og bruge begreber, der handler om former, omrids og faconer.
- At få kropslige erfaringer med 2 og 3 dimensionale former.
- At sortere og sammenligne genstande og finde forskelle og ligheder.
- At mønstre kan skabes ved gentagelser af former, lyde og bevægelser.

Rum og retning

- At få erfaringer med kroppen i rummet, færdes i udfordrende terræn og bruge sproget om handlinger, som at krybe under stammen, op på bakken (rumlige handlinger).
- At kende rumbegreber som inderst-yderst, over-under, begyndelse-slutning, foran-bagved (rumligt sprog).

Tælle og måle

- At kende til begreber som stor-lille, ældre-yngre, dele af, halvdelen, lige mange, først-sidst.
- At høre og bruge tælleremsen (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10), erfaringer med pegetælling (koble tal til genstande og handlinger).
- At sammenligne størrelser (antal, længder, areal, volumen), rækkefølger, mængder, optælling.

- At få erfaringer med direkte målinger (sammenligninger) og indirekte målinger (forskellige mål, enheder, måleredskaber).

Læs mere:

Ridar K. [red.] (2010) Med Mattebriller i barnehagen. Lek med antall, rom, form og måling. Kommuneforlaget AS, Oslo

Før besøget

Nogle lege kræver enkelt udstyr. Medbring udstyr hjemmefra eller spørg i Museumsbutikken i Kongernes Jelling.

Lege og aktiviteter på Jellingmonumenterne

Legene i kataloget er udviklet med inspiration fra Monumentområdet, og er inddelt efter overskrifterne

- 1) Palisadehop og monumentstafet
- 2) Lege på Trelleborghusene
- 3) Former, figurer og målinger.

Brug kataloget som inspiration til at lege med matematik og Jellings historie, og få selv øje på, hvor matematikken ligger gemt. Lad børnene være med til at udvikle videre på legene, så de passer til netop dem; De har helt sikkert selv en mening om, hvordan regler og rammer for legene kan blive "mere fair".

Jellingmonumenterne er verdensarv – pas godt på dem!

INDHOLD

Palisadehop og monumentstafet.	7
Kong Gorms efterfølgere	8
Dyrene på palisaden	10
Palisadehinkerude	11
Kampen om herredømmet	12
Tællestafet	14
 Lege på Trelleborghusene.	 15
Jætternes Jord	16
De uartige rollinger	18
Mus i Trelleborghuset	19
Odin og Jætterne	20
Katten efter musen i labyrinten	22
10 skridt rundt om huset	23
Sten-saks-papir-LUDO	24
Vikingerne i Valhal	25
Hvornår er det spisetid?	26
 Former, figurer og målinger.	 27
PalisadeTwister	28
Figurjagt	30
Find en detalje	31
Spejlinger ved Jellingestenene	32
Sammenligne længder	33
Runer på skibssætningen	34
Tælle på Monumenterne	35
En stor tak til	36

PALISADEHOP OG MONUMENT- STAFET



Kong Gorms efterfølgere



MATEMATIKKEN I LEGEN

Mønstre, gentagelser, efterligninger, rytme, sproglig kobling til handlinger

Deltagere

2-10 deltagere

Bane

Palisaden

En er Kong Gorm, de andre følger efter i en række. Kong Gorm hopper mønstre på palisade-markeringerne (stolpemærkninger, linier, flader, mellem og rundt om palisadestolper) De andre følger efter i samme mønster.

VARIATION

Afhængig af børnenes alder kan der hoppes mere eller mindre udviklede mønstre.

Gå eller løb på line igennem palisadepælene, gå baglæns, hop med videre.

Man kan skiftes til at finde på en rute.

Lav opgaver til hinanden: Firkant-cirkel-firkant-linje.

Skiftes til at hoppe længere mønstre og se, hvor meget den næste kan gentage.

Variation af tempo, bevægelser og sang.

Tælle palisadepælene. I december kan man tælle nissehuerne på pælene.

Dyrene på palisaden



MATEMATIKKEN I LEGEN

Mønstre, gentagelser, direkte måling, pegetælling

Deltagere

4-10 deltagere

Bane

Palisadeforløbet

Børnene stiller sig på række efter højde, og skal forestille sig at være forskellige dyr på palisaden.

Hvert barn skal finde på et dyr de vil være. Den forreste bestemmer, hvor mange pæle (1-5) de skal gå frem og hvilken dyregang de skal gå; vi skal gå 2 pæle

frem, som en elefant. Derefter går alle 2 pæle frem i den valgte dyregang.

Den forreste går derefter bagerst i rækken og så er det den næstes tur til at vælge dyregang og antal palisadepæle, der skal passeres. Når alle i gruppen har været forrest, slutter legen.

Palisadehinkerude

Brug palisademarkeringer og striben mellem markeringerne til at hinke på.

Opstil udfordringer undervejs. Måske skal hinkestenen ramme en bestemt markering, før man kan hinke op til den, eller man skal hinke inde for striben eller ramme mellem pillerne.

MATEMATIKKEN I LEGEN

Tælleremse, optælling, sproglig kobling til handlinger, rumbegreber, geometriske figurer



Deltagere

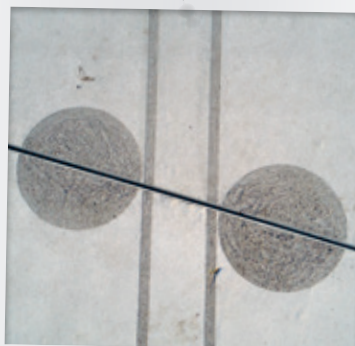
2-10 børn. Børnene kan inddeles i to hold.

Udstyr og forberedelse

1-2 småsten, en læbepomade, sammenrullet hue eller andet der kan kastes

Bane

Palisadeforløbet



Markering efter palisadestolper

VARIATION

Points efter placering af hinkestenen: 2 points for ramme palisademarkering, 4 points for at ramme mellem stolperne, 1 points for at ramme på overgangen mellem fliserne, fordoble points for hver flise, der passerer i et træk osv.

Konkurrence mellem to hold på samme strækning af palisaden. Udfordringerne aftales undervejs. Det hold, der kommer først til et aftalt sted, vinder.

Kampen om herredømmet

Deltagere

4-10 deltagere, de ældste i børnehaven eller de yngste i skolen

Udstyr og forberedelse

Terning

Bane

Palisadeforløbet, en strækning uden stolper, nærmeste stolpe er mål.

Hold 1: Harald Blåtands krigere er inde i selve borgen [indersiden af palisaden]

Hold 2: Bønderne er på ydersiden [uden for palisaden].



MATEMATIKKEN I LEGEN

Tælleremse, pegetælling, sproglig kobling til handlinger, rumlig handling

Holdene skiftes til at kaste en terning. Det antal øjne terningen viser, er det antal felter [stolpe-markeringer], der må hoppes i retning mod nærmeste stolpe [målet].

Holdet kaster terningen, og bestemmer derefter, hvilken spiller der skal flytte. Holdet har vundet, når alle spillere er i mål.

Hvis en kriger og en bonde kommer til at stå på en stolpemarkering over for hinanden, bliver den, der har stået der i længst

tid, slået hjem. Bliver man slået hjem, går man til holdets bagerste stolpemarkering.

Hvis krigerne kommer op til stolpen først, skal de råbe "Ind med Harald Blåtand". Hvis bønderne kommer op til stolpen først, skal de råbe "Ud med Harald Blåtand".

En spiller kan kun komme ind til palisadestolpen, ved at slå det rigtige antal. Slår man for højt, skal man tælle tilbage fra palisadestolpen.

VARIATION

Legen kan gøres enklere ved, at spillerne rykker efter tur. Derved mister legen det strategiske i, at holdet hver gang skal vælge den spiller, de vil flytte.

Legen afsluttes hurtigere, hvis man vælger, at en spiller er i mål, uanset om det antal terningen viste var større end antallet af palisademarkeringer hen til målet.

Tællestafet

MATEMATIKKEN I LEGEN

Tælleremse, pegetælling, optælling, sproglig kobling til handlinger



Deltagere

Ca. 10 deltagere (5-6 år)
fordelt på 2 hold

Bane

Spidsen af skibssætningen
10 fliser fra stævnen, et hold
ved hver skibsside

Legen er en stafetleg, hvor det gælder om, at alle holdets medlemmer kommer i hus ved stævnflisen. Løb på fliserne og ved siden af de vippede fliser.

1. person løber, og først når denne person er i hus, må næste person løbe. Undervejs tæller børnene højt, hvor mange sten de løber på.

Til sidst tæller man points; nemlig det antal sten holdene hver sammenlagt har nået at løbe på, før første hold var i hus.



De hvide fliser i skibssætningen

VARIATION

Stafetten kan udvides med løb tilbage til udgangspositionen.

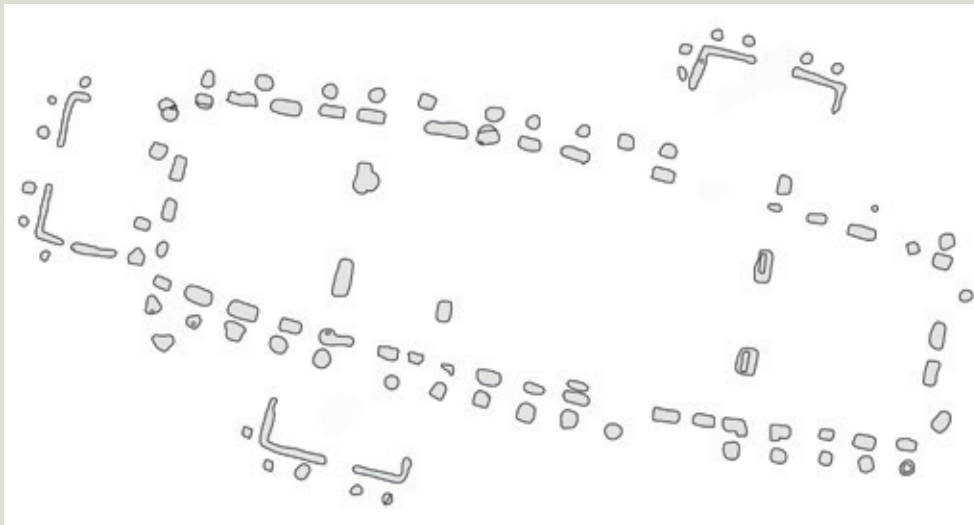
Børnene står på række og en for en ruller stafetten sådan, at bagerste løber op og stiller sig forrest. Alle deltagere er aktive og holdet vinder, når alle er rullet i hus.

Udvidelse af stafetten til mere end 10 fliser.

Variation af gangart, hop, baglens løb, rotation, rim og remser med videre.

LEGE PÅ TRELLEBORG- HUSENE





Trelleborghus

Tegning: Jellingprojektet/
Mads Dengsø Jessen

Jætternes Jord

Deltagere

4-20 personer

Deltagere

Reb og kendskab til nordisk mytologi

Bane

På græsset eller trelleborg-husene.
Et reb placeres i en cirkel på jorden og markerer spilleba-nen; gudernes jord er udenfor rebet og jætternes jord indenfor. Omkredsen justeres efter antal deltagere.

Deltagerne står i en rund-kreds uden for cirklen og holder hinanden i hænderne. Det gælder om, at trække hinanden ind i cirklen - ind på jætternes jord. Når man rører jætternes jord, ryger man ud af legen. Efterhånden som flere deltagere ryger ud, indsnævres cirklen, så størrelsen passer på de tilbageværende deltagere. Legen fortsætter indtil, der kun er én deltager tilbage på gudernes jord.



Trelleborghus

VARIATION

Rebet kan lægges i en trekant, firkant eller anden form og man kan tale om, om legen bliver mere eller mindre retfærdig for deltagerne og om der er fordelagtige placeringer.



MATEMATIKKEN I LEGEN

Tælleremse, pegetælling, optælling, sproglig kobling til handlinger

De uartige rollinger



MATEMATIKKEN I LEGEN

Mængder, delmængder, begreber om rum og retning, sproglig kobling til handlinger

Deltagere

6-7-årige

Bane

Trelleborghusene

Roller: Husets herre eller frue og alle deres uartige rollinger. Der er helle på stolpehulsmarkeringerne, men der må kun stå en person på hver markering.

Den der er husets herre eller frue står på husets grundplan

og siger "Hvor er mine uartige rollinger?". Alle løber gennem huset, bytter plads og forsøger at undgå at blive fanget af husets herre eller frue. Bliver en rolling fanget hjælper den med at fange de andre rollinger i næste runde

Mus i Trelleborghuset

Deltagere

En gruppe deltagere er "mus" og en er "musefanger".

Bane

Trelleborghuset.
Hele husmarkeringen eller et af rummene, afhængig af antal deltagere.

Den der er musefanger skal fange musene. Musefangeren bestemmer, hvordan musene må bevæge sig, og det skifter undervejs i legen. Musene kan bevæge sig ved at hoppe på stolpehulsmarkeringerne, løbe på line på vægmarkeringen og løbe på kanten af de store hvide fliser.

Musefangeren siger "løb rundt" og musene skal hoppe mellem stolpehulsmarkeringerne, mens musefangeren hopper efter.

Musefangeren råber "løb på kanter" og musene må nu kun løbe på flisernes kanter, og musefangeren løber efter.



Musefangeren ændrer strategi undervejs, for at trænge musene op i en krog.

Legen slutter, når alle mus er fanget og gået ud af legen.

VARIATION

Der kan være flere musefangere

Odin og jætterne



Foto: Lars Sørensen, RedMonkey

Deltagere

12 eller flere deltagere

Bane

Trelleborghuset

De fire hjørner i trelleborghuset gives numrene 1-4. En deltager er Odin, som lukker øjnene og stiller sig midt i huset. De øvrige deltagere, jætterne, fordeler sig tilfældigt på de fire hjørner.

Odin skal vinde ved at få jætterne ud på færrest mulige træk. Jætterne skal bevæge sig så

lydløst som muligt. Det gælder for Odin om at lytte sig til, hvor jætterne står.

Odin råber et tal (1-4), og alle jætter der står på tallet, er ude af legen. Derefter lister jætterne rundt og fordeler sig på hjørnerne igen, Odin råber et tal, og jætterne på tallet går ud af legen.



VARIATION

Mindre børn kan pege efter lyden i stedet for at råbe tallene 1-4.

Man kan inddrage stolpehulsmarkeringerne i legen, så der kun er plads til det antal jætter, der er markeringer til i hvert hjørne. Så kommer der tempo og konkurrence ind i legen og Odin kan bedre høre, hvilket tal der skal satses på.

MATEMATIKKEN I LEGEN

Rumligt sprog, strategi, kropslige erfaringer med rum og retning, tælleremse, pegetælling, mængder og delmængder



Katten efter musen i labyrinten

MATEMATIKKEN I LEGEN

Rumlig tænkning, sprog koblet til kropslige handlinger, strategi og tempo, former, figurer

Deltagere

10-20 deltagere

Bane

De store hvide fliser ved Trelleborghusene. Husmarkeringerne indgår ikke i legen



En deltager er kat, og en er mus. Øvrige deltagere laver labyrinten.

Labyrinten: deltagerne stiller sig i krydset, hvor de store fliser mødes. Armene vandret ud fra kroppen. Der er to positioner, på kryds eller på tværs, armene følger linjerne. Armene danner passager i labyrinten.

Katten skal fange musen. Katten og musen starter i hver sin side af labyrinten. Katten råber "vend jer" når labyrintdeltagerne skal skifte position. Derved ændres musens muligheder for at slippe væk og katten kan optimere fangsten.

VARIATION

Flere mus eller katte

Musen kan være den, der råber "vend jer".

10 skridt rundt om huset

Deltagere

Min. 5-6 deltagere

Bane

Trelleborghuset, stolpehusmarkeringerne på husvæggen og udenfor husvæggen. Der skal være færre ydre stolpemarkeringer end deltagere. Banen kan dække flere eller færre rum i huset efter antallet af deltagere

Legen foregår rundt om Trelleborghuset.

Alle står på række efter hinanden på husvæggen. Den forreste begynder at gå, mens der tælles til ti, og flokken følger med. Når der bliver sagt "ti" skal alle finde en plet at stille sig på uden for husvæggen. Hvis man ikke kan finde en plet, bliver man den næste, der skal tælle. Alle stiller op i række, og der tælles igen.

MATEMATIKKEN I LEGEN

Tælleremsen, pegetælling, rumlig tænkning og -handling, strategi og tempo.



VARIATION

Man kan frede pladserne for 1-3 personer, der står umiddelbart bag tælleren. Så er der mulighed for mere strategisk tænkning; Skal man satse på plet eller fredet plads?.

Tælleren kan tælle hurtigt/langsomt/variere tællehastigheden. Variere måden at tælle på alt efter aldersgruppen.

Aftale variation i bevægelsesmønstre.

Sten-saks-papir-LUDO

MATEMATIKKEN I LEGEN

Former, figurer, rumlig tænkning, sprog koblet til kropslige handlinger, strategi

Banen er en række stolpehulsmarkeringer, en lang-væg i trelleborghuset. Begge deltagere står på et udvalgt stolpehul til start.

To deltagere

Deltagerne skiftes til at bestemme, hvor mange stolpehuller, der må rykkes i trækket [1-3]. Der slås sten-saks-papir. Den, der vinder, hopper det aftalte antal pladser frem.

Man må ikke røre uden for stolpehulsmarkeringerne.

Rammer man det stolpehul, hvor den anden står, slås modstanderen hjem, med mindre der er et stolpehul på ydersiden af væggen, så må man stå der. Den, der kommer først hen til det aftalte mål, har vundet.

To lige store hold [3-4 deltagere]:

Ved hver omgang slås der om at rykke tre markeringer. Vinderholdet vælger selv, hvordan de fordeler de tre træk mellem sig. Det hold, der først har alle deltagere i hus ved det aftalte mål, vinder.

Deltagere

To personer eller to små hold
Dette spil kan spilles 1 mod 1, men kan også spilles som et holdspil.

Bane

Langside i Trelleborghuset

VARIATION

Vinder en deltager 3 gange i træk, så rykker den anden part 1 felt tilbage, eller vinderen rykker et felt ekstra frem.

Banen kan udvides rundt om huset.



Trelleborghus. Stolpehuller og vægforløb

Vikingerne i Valhal

MATEMATIKKEN I LEGEN

Mængder, delmængder, rumligt sprog og rumlige handlinger

VARIATION

Leg med at bytte rollerne som guder, jætter og vikinger. For eksempel kan man lege jætter der ikke tør komme hjem til guderne i Valhal for vikingerne



Deltagere

En gruppe børn, 4-6 år

Udstyr

Kendskab til nordisk mytologi
En klassisk leg med et twist

Bane

Trelleborghuset

Den voksne er Odin, et barn er jætte, resten er vikinger. Vikingerne står i den ene ende af huset, og Odin i den anden med ryggen til. Jætten står klar ved husmuren.

Odin: "Alle mine Vikinger. Kom hjem til Valhall!"
Vikingerne: "Vi tør ikke!"
Odin: "Hvorfor ikke?"

Vikinger: "For jætten er der!"
Odin: "Hvad gør han?"
Vikingerne: "Han dræber vikinger!"
Odin: "Kom hjem alligevel!"

Vikingerne løber og de der bliver fanget, er Jætter i næste omgang. Der bliver flere og flere Jætter indtil sidste Viking er fanget

Hvornår er det spisetid?



MATEMATIKKEN I LEGEN

Mængder, delmængder, rumligt sprog og rumlige handlinger, tælleremse, pegetælling

Børnene er vikingebørn, og den voksne er viking.

Børnene står i den ene ende af trelleborghuset. Den voksne står i den anden ende. Børnene spørger i kor: "Hvornår skal vi spise"? Den voksne svarer; "Om to timer", og børnene tager to skridt

frem. Legen fortsætter ved, at børnene spørger og får svar på, hvor langt de skal gå frem. Pludselig råber den voksne "Spisetid", og børnene skal skynde sig at løbe tilbage til udgangspunktet, og legen starter forfra.

Deltagere
En gruppe børn

Bane
Trelleborghusets centrale rum

FORMER, FIGURER OG MÅLINGER



PalisadeTwister



På palisadeforløbet er der cirkler, linjer, firkanter, kryds mellem fliser, overgang mellem fliser, græs og fliser med stolper. Opdag selv flere former og figurer.

Alle deltagere har en halv stor hvid flise, to og to overfor hinanden.

En starter og siger: "Hænder på cirkler, fødder på kryds". Alle prøver at udføre opgaven. På skift udtænkes en udfordring: "Rumpe på cirkel, fødder på græs, hænder på linje".

Deltagere

2-5 børn

Bane

Palisaden. Find et sted med frie stolpehulsmarkeringer

MATEMATIKKEN I LEGEN

Former, figurer, mønstre, rum og retning, erfaringer med, kroppen i rummet, orientering, rumligt sprog

VARIATION

Større børn kan inddeles i hold, der udfordrer hinanden.

Højre fod og venstre fod og hånd kan få forskellige opgaver.

Legen kan udvides med albuer, knæ og hoveder.

Man kan løse opgaverne i makkerpar: Tre fødder i samme cirkel og alle hænder på linje.



Palisade Twister



Figurjagt



MATEMATIKKEN I LEGEN

Former, mønstre, omrids, faconer, sprog om egenskaber, 2 og 3 dimensionale former, forskelle og ligheder, geometri

Deltagere

0-20 deltagere

Bane

Palisaden, Trelleborghusene eller Monumentområdet set fra en af højene

Gå på jagt efter geometriske figurer. Trekkanter, firkanter, stump og spidse vinkler, cirkler, rektangler, cylindre.

VARIATION

Kan laves alene, i grupper eller sammen med en voksen.

Tag billeder af fundene. Billederne kan være udgangspunkt for collagearbejde eller tjene som inspiration til, at fortsætte figurjagten andre steder. På vej hjem, på legepladsen.

Find en detalje

Deltagere

Deltagere i mindre grupper, sammen med en voksen.

Udstyr

En serie billeder fra en del af Monumentområdet.

Bane

Et afgrænset område som på forhånd er fastlagt

Deltagerne får udleveret et billede af en detalje, hvorefter de går på jagt efter det sted, billedet er taget. Når stedet/tingen/udsigten er fundet, tages et foto som dokumentation.

VARIATION

Billederne kan bruges som opgaver i et stjerneløb.

Der kan sættes en tidsramme på opgaven.

Børnen kan selv tage detaljebillederne og lave udfordringerne til hinanden.



MATEMATIKKEN I LEGEN

Rumligt sprog og rumlige handlinger, orientering, geometri, forskelle og ligheder, rum og retning

Spejlinger ved Jellingestenene



MATEMATIKKEN I LEGEN

Leg med spejlinger, symmetri, rum og retning

Deltagere

Mindst to deltagere

Udstyr

Kamera til film/video

Bane

Montren med den store Jellingesten

Når man er færdige med at nyde synet af den store Jellingesten, kan man udforske spejlinger i det tykke glas i montren.

Deltagere stiller sig, halvt i skjul, bag hver sit hjørne på den ene langside. Tag sjove fotos og film, mens den anden danser frit i luften



Spejling i montren

Sammenlignne længder

Deltagere

Deltagerne deles i små grupper.

Udstyr

Reb i forskellige længder i flotte farver

Bane

Monumentområdet

Grupperne får et eller flere korte og lange reb og skal gå på jagt i Monumentområdet, for at finde ting og steder, der kan opmåles med rebene.

Hvor mange gange kan et reb ligge rundt om en af højene, i trelleborghuset, rundt om en palisadepæl, snos mellem palisadepæle, om palisadepæle?

VARIATION

Lave flotte mønstre af snoninger med rebene på palisadepælene.



MATEMATIKKEN I LEGEN

Indtryk af monumentområdets størrelse ved direkte måling, former, design og mønstre, tælle, målinger, sammenlignne størrelser, måleredskaber

Runer på skibssætningen

th/ð		i/e/æ				b/p					
Þ	ᚠ	ᚢ	ᚦ	ᚱ	ᚷ	ᚹ	ᚺ	ᚾ	ᚰ	ᚴ	ᚰ
f	u	þ	q	r	k	h	n	i	a	s	t
u/y/ø/o/w		k/g				t/d					

Illustration:
Nationalmuseet,
Kongernes Jelling

MATEMATIKKEN I LEGEN

Former, omrids, faconer, mønstre, kropslige handlinger, forskelle, ligheder, bevægelser



De flade fliser der markerer skibssætningen

Deltagere

Grupper på tre til fire børn

Udstyr

Oversigt over runealfabetet
Deltagerne kender til runealfabetet og den rune deres navn starter med.
Medbring digitalkamera

Bane

Legen foregår på de hvide felter i skibssætningen, på fliserne, som ligger på jorden eller som er lidt rejst fra jorden

Hver gruppe børn skal i fællesskab forme første bogstav i deres navn, i runer. Ved nogle runer må flere børn hjælpes ad. Runen formes med kroppene på de flade hvide sten i skibssætningen.

Når børnene mener, at de er færdige, kan den voksne tage et billede af børnenes runer.

Billederne af børnene som runer kan bruges til videre arbejde hjemme.

Man kan også lave pinde med hemmelig runeskrift, ligesom de arkæologiske fund med runer. Eller man kan skrive eller male runer på sten.

VARIATION

På museet Kongernes Jelling er der et runeværksted, hvor man kan skrive sit navn med runer.

Tælle på Monumenterne

Deltagere

Børn og voksne

Udstyr

Evt. papir og blyant

Bane

Palisaden, Trelleborghusene, Skibssætningen

Brug Jellingmonumenterne til tællelege. Lad børnene være med til at finde på, hvad der skal tælles

- Tæl flade sten i skibssætningen, mens der hoppes afsted.
- Tæl stolpehuller (små eller store palisadestolper) i en af palisadens sider.
- Tæl stolpehuller i Trelleborghusene.
- Gå en palisadetur og sæt et kryds på papiret, hver gang I passerer en palisadestolpe. Er der lige mange stolper langs de fire sider i palisaden? Er der lige mange stolpehuller? Børnene kan krydse af på kvadreret papir og derved lave søjlediagrammer til sammenligninger.



MATEMATIKKEN I LEGEN

Pegetælling, tælleremse, statistik, modsætningspar og sammenligninger

En stor tak til

studerende ved pædagoguddannelsen i Jelling,
University College Lillebælt

13S:

Anne, Beatriz, Casper, Daniel, Frederik, Jessetharan, Jonas, Kathrine, Luna, Martin, Mette, Mette, Mia, Mia, Nadia, Ninna, Pernille, Rasmus, René, Thomas

14S:

Amalie, Andreas, Anna, Anne, benedikte, Camilla, Charlotte, Christina, Christina, Dina, Ditte, Gitte, Heidi, Jacob, Karoline, Kasper, Ketab, Kevin, Kristian, Lene, Line, Lisa, Louise, Mai, Maja, Maria, Maria, Mette, Rikke, Roya, Sarah, Terese, Vibeke, Winnie

15S:

Alma, Andrea, Anja, Anna, Anne, Astrid, Ayoe, Brian, Camilla, Camilla, Caroline, Delila, Emil, Hannah, Henriette, Jacob, Janne, Jesper, Joan, Julie, Kenneth, Klaus, Lasse, Lasse, Lene, Line, Line, Louise, Louise, Lærke, Martin, Mette, Mette, Mia, Michael, Michelle, Mie, Morten, Natasja, Natalie, Pernille, Pernille, Rasmus, Rikke, Rikke, Rikke, Sabine, Sandro, Simone, Tanja, Tenna, Tina, Vicky, René, Lizette, Jacqueline

16V:

Andrea, Anne, Annette, Annika, Birgitte, Bodil Johanne, Camilla, Camilla, Cecilia, Charlotte, Christine, Eva, Evi, Frank, Frida, Heidi, Joy, Kevin, Kim, Iene, Line, Lotte, Lærke, Maiken, Maja, Malou, Marcus, Maria, Maria, Martin, Matthias, Mathias, Melissa, Mette, Mette, Michael, Michelle, Michelle, Mille, Miriam, Natascha, Rafaet, Rasmus, Rikke, Sabine, Sandy, Sebrine, Simone, Sine, Sofie, Stine, Tenna, Thomas, Anders, Bo, Dorte, Mikael

16S:

Amalie, Amina, Anette, Anna, Anne, Annelise, Asbjørn, Benedicte, Bertha, Berit, Bolette, Bjørn, Camilla, Camilla, Charlotte, Christina, Christian, Christine, Chris, Cristina, Didde, Gitte, Heidi, Jani, Jesithran, Josephine, Julie, Kristina, Kristine, Lotte, Mads, Malene, Maria, Mathias, Mathias, Mia, Michelle, Micki, Mikkel, Mikkel, Mikkel, Mohamoud, Natasja, Rikke, Shalaw, Shabnam, Sofie, Sophie, Signe, Trine, Victoria, Zhouan, Louise, Mia, Ida, Ronni, Thomas

Også tak til børn fra Friskolen og Bredagerskolen i Jelling.

Følg med på www.historielab.dk

