

Årsplan: Matematikk 1.trinn				
Uker	Kompetansemål: Mål for opplæringen er at eleven skal kunne	Læringsmål: Elevene skal kunne:	Tema/ Bøker/ læringsmidler	Nettressurs
34-38 Tall og telling Kap.1	- ordne tall, mengder og former ut fra egenskaper, sammenligne dem og reflektere over om det kan gjøres på flere måter - utforske tall, mengder og telling i lek, natur, billedkunst, musikk og barnelitteratur, representere tallene på ulike måter og oversette mellom de ulike representasjonene - eksperimentere med telling både forlengs og baklengs, velge ulike startpunkter og ulik differanse og beskrive mønstre i tellingene - lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill	- Samle og sortere objekter i passende kategorier, basert for eksempel på form, farge, funksjon (eller antall) - Telle opp antallet i hver kategori, for eksempel muntlig og/eller med tellestreker - Lage en gruppe objekter med likt antall som en annen gruppe, opp til 10 - Identifisere om antall objekter i en gruppe er større enn, mindre enn eller likt antall objekter i en annen - Kjenne tallsymbolene for tallene 1–6, telle opp og angi mengder opp til 6 med tallsymbol - Dele opp tall opp til 6 på ulike måter (finne tallvenner) med konkrete/tegninger - Kjenne tallsymbolet for, og forstå betydningen av tallet 0 - Forstå tallenes rekkefølge og plassere mengder opp til 6 på riktig sted på ei perlesnor - Telle baklengs fra 6, og si hvilket tall som kommer før, og hvilket som kommer etter tall opp til 6	Multi 1a Multi hårjehallangirji (øvingsbok) Matematikk kasse (læremidler og konkrete)	
40-44 Tallene til 10	ordne tall, mengder og former ut fra egenskaper, sammenligne dem og	Kjenne tallsymbolene for tallene 1–10, telle opp og angi mengder opp til 10 med tallsymboler		

Kap. 2	reflektere over om det kan gjøres på flere måter • utforske tall, mengder og telling i lek, natur, billedkunst, musikk og barnelitteratur, representere tallene på ulike måter og oversette mellom de ulike representasjonene • eksperimentere med telling både forlengs og baklengs, velge ulike startpunkter og ulik differanse og beskrive mønstre i tellingene • plassere tall på tallinjen og bruke tallinjen i regning og problemløsning • lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill	• Forstå tallenes rekkefølge og plassere tallene til 10 på riktig sted på ei perlesnor og ei nummerert tallinje • Sortere tall til 10, og sammenlikne antallet i mengder med opptil 10 objekter i hver mengde • Telle baklengs fra 10, og si hvilket tall som kommer før, og hvilket som kommer etter tall opp til 10 • Bruke tegn for likhet og ulikhet i sammenlikning av to mengder eller tall • Være fortrolig med tallvennene til tallene opp til 10		
45-46 Lengde Kap. 3	• ordne tall, mengder og former ut fra egenskaper, sammenligne dem og reflektere over om det kan gjøres på flere måter • utforske tall, mengder og telling i lek, natur, billedkunst, musikk og barnelitteratur, representere tallene på ulike måter og oversette mellom de ulike representasjonene	• Sammenlikne lengder på uformelle måter, som ved å legge dem inntil hverandre • Måle lengde ved å telle ikke-standardiserte målenheter som legges inntil hverandre		

	• måle og sammenligne størrelser som gjelder lengde og areal, ved hjelp av ikke-standardiserte og standardiserte måleenheter, beskrive hvordan og samtale om resultatene • lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill			
47-51 Addisjon til 10 Kap. 4	• utforske tall, mengder og telling i lek, natur, billedkunst, musikk og barnelitteratur, representere tallene på ulike måter og oversette mellom de ulike representasjonene • eksperimentere med telling både forlengs og baklengs, velge ulike startpunkter og ulik differanse og beskrive mønstre i tellingene • plassere tall på tallinjen og bruke tallinjen i regning og problemløsning • utforske addisjon og subtraksjon og bruke dette til å formulere og løse problemer fra lek og egen hverdag • utforske den kommutative og den assosiative	• Kjenne betydningen av symbolene + og =, og representere addisjon fra 0 til 10 med symboler • Løse oppgaver med addisjon på perlesnor og ved å hoppe på nummerert tallinje opp til 10 • Telle videre fra et gitt tall (heller enn å starte på 1) ved addisjon opp til 10 • Dele tall i to (finne tallvenner), og bruke det til å løse addisjonsoppgaver opp til 10 • Bruke faktakunnskaper innen addisjon opp til 10 • Løse enkle, praktiske oppgaver med addisjon til 10		

	egenskapen ved addisjon og bruke dette i hoderegning • lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill			
2-5 Subtraksjon til 10 Kap. 5	• utforske tall, mengder og telling i lek, natur, billedkunst, musikk og barnelitteratur, representere tallene på ulike måter og oversette mellom de ulike representasjonene • eksperimentere med telling både forlengs og baklengs, velge ulike startpunkter og ulik differanse og beskrive mønstre i tellingene • utforske addisjon og subtraksjon og bruke dette til å formulere og løse problemer fra lek og egen hverdag • lassere tall på tallinjen og bruke tallinjen i regning og problemløsning • lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill •	• Kjenne betydningen av symbolene – og =, og representere subtraksjon til 10 med symboler • Dele tall i to (finne tallvenner), og bruke det til å løse subtraksjonsoppgaver opp til 10 • Løse oppgaver med subtraksjon på perlesnor og ved å hoppe på nummerert tallinje opp til 10 • Telle framover eller bakover fra et gitt tall ved subtraksjon opp til 10 • Finne forskjellen mellom to tall eller to mengder, og løse enkle, praktiske oppgaver med subtraksjon til 10 • Bruke faktakunnskaper innen subtraksjon opp til 10	Multi 1b Multi hårjehallangirji (øvingsbok) Matematikk kasse (læremidler og konkrete)	
6-10	• kjenne igjen og beskrive repeterende enheter i	• Kjenne igjen og navngi todimensjonale former som trekant, rektangel og sirkel		

Former og mønstre Kap. 6	mønstre og lage egne mønstre • utforske, tegne og beskrive geometriske figurer fra sitt eget nærmiljø og argumentere for måter å sortere dem på etter egenskaper • lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill	• Kjenne igjen og navngi tredimensjonale former som prisme, pyramide, sylinder, kule og kjegle • Identifisere sidene i tredimensjonale figurer og skille mellom flate og krumme sider • Identifisere, utvide og lage repeterende mønstre med former, handlinger, ord og symboler		
11- 15 Tallene til 20 Kap. 7	• utforske tall, mengder og telling i lek, natur, billedkunst, musikk og barnelitteratur, representere tallene på ulike måter og oversette mellom de ulike representasjonene • eksperimentere med telling både forlengs og baklengs, velge ulike startpunkter og ulik differanse og beskrive mønstre i tellingene • beskrive posisjonssystemet ved hjelp av ulike representasjoner • plassere tall på tallinjen og bruke tallinjen i regning og problemløsning • lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill	• Kjenne tallsymbolene og tallordene for tallene 1–20, telle opp og angi mengder opp til 20 med tallsymbol • Forstå tallenes rekkefølge og plassere tallsymboler og mengder opp til 20 på riktig sted på ei perlesnor og ei delvis nummerert tallinje • Telle baklengs fra 20, og si hvilket tall som kommer før, og hvilket som kommer etter tall opp til 20 • Sette sammen og dele opp tall fra 11 til 20 ved å dele i en tier og enere med konkrete, tegning og symboler • Kjenne igjen myntene, være fortrolig med beløp opp til 20 og kunne veksle femmere og tiere i kronestykker • Sammenlikne tall og antall i mengder med opptil 20 objekter i hver mengde.		

		• Bruke symbolene < og > •		
17-22 Addisjon og subtraksjon til 20 Kap. 8	• utforske tall, mengder og telling i lek, natur, billedkunst, musikk og barnelitteratur, representere tallene på ulike måter og oversette mellom de ulike representasjonene • eksperimentere med telling både forlengs og baklengs, velge ulike startpunkter og ulik differanse og beskrive mønstre i tellingene • utforske addisjon og subtraksjon og bruke dette til å formulere og løse problemer fra lek og egen hverdag • utforske den kommutative og den assosiative egenskapen ved addisjon og bruke dette i hoderegning • lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spill	• Addere opp til 20 ved å gå om 10, ved å dele i tier og enere og ved å doble • Subtrahere opp til 20 ved å dele i tier og enere, og ved å gå om 10 • Løse både praktiske og oppstilte oppgaver i addisjon og subtraksjon opp til 20 • Løse oppgaver med addisjon med tre tall opp til 20 • Finne den ukjente størrelsen i likninger med addisjon eller subtraksjon for tall opp til 20		
23-25 Repetisjon				