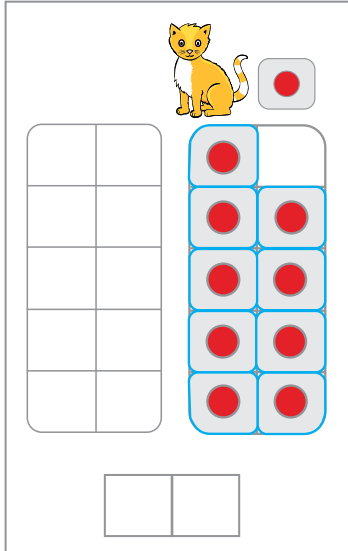


LUKU 10 JA KYMMENJÄRJESTELMÄ

Keskeinen sisältö: Tutustutaan lukumäärään kymmenen ja linkitetään se 10.-järjestelmään.
Välineet: 10 ykköspalaa, 2 kymppikehystä, kultainen kansi, työskentelypohja 3

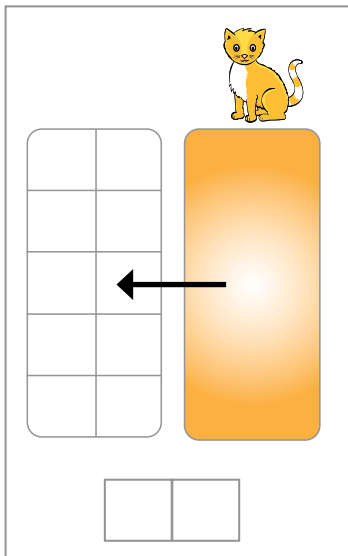
Toiminnan kieli ja kuviokieli



Laitetaan 9 ykköspalaa kymppikehykseen.

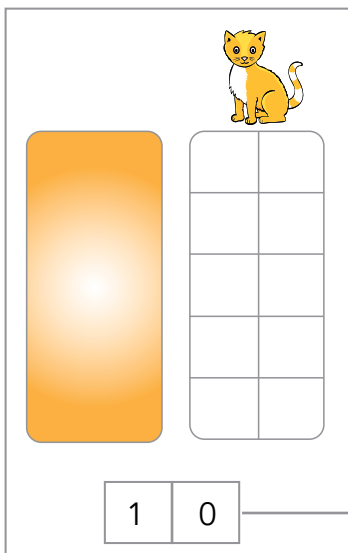
Luonnollinen kieli

- Kuinka monta herkkua kissalla on? (9)
- Se saa yhden herkun lisää.
- Kuinka monta herkkua kissalla nyt on? (10)
- Mistä tiedät, että hakuja on 10? (Kymppikehys on täysi)
- Laitetaan kultainen kansi kiinni sen merkiksi, että 1 kokonainen kymppi on täysi.



Siirretään täysi kymppikehys kymppien puolelle, vasemmalle

- Laitetaan uusi tyhjä kymppikehys oikealle puolelle ykkösten paikalle (siltä varalta, että kissalla olisi vielä herkkuja).
- Merkitään vasemmanpuoleiseen ruutuun numeromerkki 1, niin monta on täysiä kymppejä.
- Todetaan, että toiseen/oikeanpuoleiseen kymppikehykseen ei riitä yhtään herkkua. (ykköstä)
- Herkkuja on tasan kymmenen. Eikä yhtään yli.
- Merkitään oikeanpuoleiseen ruutuun numeromerkki 0, joka kertoo, että ei ollut yhtään ykköstä kymppin yli.
- Käännetään kymppikehys ja lasketaan vielä ykköspalojen määrä kehysten kääntöpuolelta.
- Varmistutaan siitä, että 10 ykköstä on yhtä monta (tai yhtä paljon) kuin 1 kokonainen kymppi.
- Luvut voidaan merkitä numerokorteilla tai kirjoittamalla (laminoituun) työskentelypohjaan.



Symbolikieli