

Matematikk i naturen.

Skattejakt.

Lære om begreper, få forståelse av lengde, vekt, volum

Vi finner mye spennende i naturen og det er ikke alltid vi vet hva som er skatter eller ikke når man tar det med 😊

Slik gjennomfører dere skattejakten:

På vei til uteområdet får elevene beskjed om å ta med seg 4 ting på veien.

Når de kommer frem, blir de satt i grupper.

Hver gruppe skal velge ut 8 ting av alle de hadde med.

Samtalen rundt valg av disse tingene blir enda mer interessant og faglig neste gang dere gjør denne oppgaven.

Gruppene samles, og du forteller hva første skatten skal være.

Hver gruppe kommer frem med en ting hver.

Dere finner ut hva som vinner.

Denne skatten er nå brukt opp.

Du forteller så hva neste skatt skal være.

Hver gruppe kommer frem med en ting hver.

Dere finner ut hva som vinner.

Denne skatten er nå brukt opp.

Slik holder dere på til alle skattene er brukt opp.

Hva skattene skal være kan variere etter alder på elevene og etter hvilket tema dere har. Neste gang dere har oppgaven har dere andre skatter.

Her er 10 forslag til skatter (slik at du kommer på 30 til):

1. Hvem har den minste tingen?
2. Hvem har en ting som har firkant-/ kvadratform?
3. Hvem har den tingen som vi kan kaste lengst/ høyest?
4. Hvem har den tyngste tingen?
5. Hvem har den tingen som har flest farger?
6. Hvem har den tingen som har det lengste navnet?
7. Hvem har den lengste tingen?
8. Hvem har den ting det er lagd flest sanger om?
9. Hvem har den tingen som har størst areal?
10. Hvem har den tingen som du kan fortelle mest om på engelsk?

50 leken.

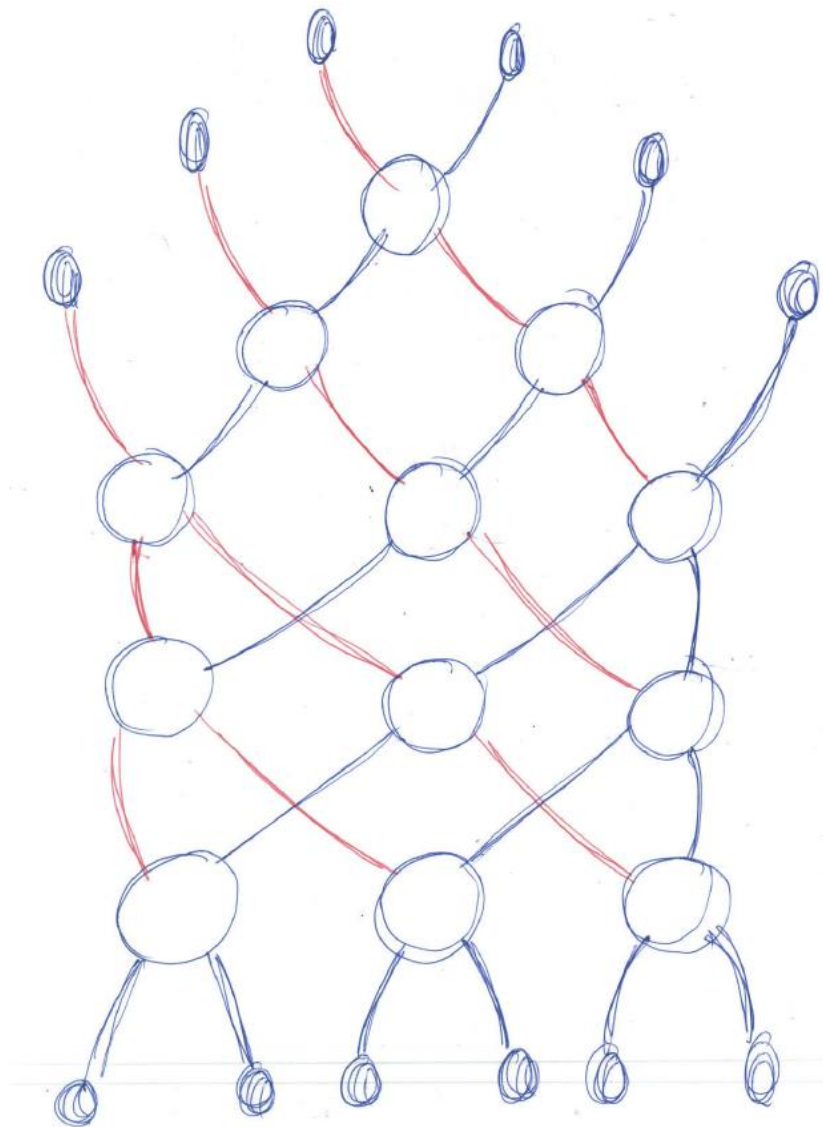
Denne aktiviteten kan brukes i mange sammenhenger. Den kan brukes som oppstarten av et tema, som mengdetrening, som en prøve på et tema eller som en repetisjon av en prøve. Bruk 50 plastlommer med tallene 1 – 50 inni. Ha en oversikt over alle spørsmålene og svarene. Legg et spørsmål i hver. Legg spørsmålene utover et litt større område uten noe system på rekkefølgen. Del klassen inn i grupper på minst tre på hver gruppe. Gruppene lager seg et samlings-rop. Alle kaster en terning. Hvis de får 2 er det den andre oppgaven de skal starte på. Det kan være lurt å spre seg for å finne oppgaven raskest mulig. Den so finner oppgaven lokker på de andre. Finn svaret. Hele gruppen må komme til lederen for å gi svaret. Hvis det er riktig, kaster de terningen på nytt. Hvis de nå får 5 så skal de finne oppgave $2 + 5 = 7$. Slik fortsetter man til noen har funnet oppgave 50. Hvis man svare feil, kan man enten gi dem sit-ups eller armhevings-straff eller de må gjenta riktig svar tre ganger.

True or false.

Denne oppgaven kan også brukes på forskjellige måter som start eller avslutning på et emne. Hver gruppe har to plakater hver med grønn hake eller rødt kryss. Disse ligger et stykke unna deltagerne. Lederen sier et utsagn. Gruppen kan diskutere litt før førstemann på gruppen løper frem og holder opp en av plakatene. De som viser riktig svar, kan få et poeng. Hvis man vil at tempo skal telle (slik at ikke noen venter med å se hva de andre svarer) kan man gi to poeng til den første. Hvis man ikke vil at tempo skal telle, kan man legge inn en regel at ingen viser svaret før lederen gir beskjed. I tillegg kan man legge inn et flaksmoment der de som har riktig svar må trekke et kort og se om det er den fargen laget samler på.

Prosessoren.

Lag en Prossessor (se skisse nedenfor). 6 elever starter på en rekke. Alle får ett tall hver. To og to elever møtes i den første sirkelen. Den med det laveste tallet går så til høyre og den med det høyeste går til venstre. Der møter de en ny elev. Disse sammenligner tallene og går videre etter samme regel som sist. Når elevene står på andre siden så har de tall som står i stigende rekkefølge. Etter hvert kan man bruke desimaltall, brøker, uekte brøker og blanda tall, brøker og desimaltall, eller alle typer tall som kan sammenlignes.



Kortstokk leker.

Bruk en vanlig kortstokk. Spre kortene (med billedsiden ned) utover et område. Gruppen deles i 4 lag som får hver sin farge. Hvert lag kommer fra hver sin kant. De kan godt gjøre en aktivitet (hoppetau) før de løper til kortområdet. Førstemann snur et kort og ser om det er sin farge. Hvis det er riktig farge tas det med tilbake. Hvis ikke så legges det ned igjen med billedsiden ned. Det er om å gjøre å finne alle sine kort raskest mulig.

Bruk en vanlig kortstokk. Spre kortene (med billedsiden ned) utover et område. Elevene får en oppgave. For eksempel: dere skal finne to kort der summen blir 14. Første mann på laget henter ett kort, neste mann henter også ett kort. Hvis de er så heldige at summen av disse blir 14 – har de antagelig vunnet. Hvis ikke så må nestemann hente enda et kort. Slik fortsetter de til de kan komme med to kort som til sammen gir summen 14. Kortene legges tilbake om læreren gir neste oppgave. Det kan være: Finn to kort der differansen er 5. Finn tre kort (og må bruke alle tre) der man kan bruke alle fire regneartene og få svaret blir 35. Denne prøvde jeg på 3. trinn og de fikk det til! Hvis man skal gjøre det vanskeligere (noe jeg brukte på 10. trinn) så må de ha med tilbakelegging. Hvis de skal bruke to kort i oppgaven kan de ha tre kort, men når de skal hente neste så må de legge ett tilbake.

Tren tanken med Legobygging.

Del gruppen i lag. Bør ikke være mer enn 5 elever i hver gruppe. Hver gruppe + lederen får en pose med legoklosser i forskjellige størrelser og fargen. Alle posene inneholder nøyaktig samme klosser. Hver gruppe får hver sin plass i samme avstand fra lederen. Lederen bygger en figur av noen av klossene. Denne står bak en kasse eller lignende slik at den er skjult for gruppene. En fra hver gruppe kommer frem og ser på figuren, løper så tilbake til gruppen og begynner å bygge samme figur. Samtidig kan en ny person løpe for å se på figuren. Når gruppen er sikker på at de har bygd riktig figur tar de den med til lederen for å sjekke. Hvis den ikke er riktig – stiller de bakerst. Her er det lett å variere nivået fra enkle todimensjonale figurer til avanserte tredimensjonale.