

BASKETMATEMATIK

UNDERVISNINGSKOMPENDIE



BØRNEBASKETFONDEN

ANTON ELSNER

BIDRAG FRA MIKKEL BØYESEN, HENRIK VEIERGANG OG JESPER HAUGE

© 2020. BørneBasketFonden.

BASKETMATEMATIK

BasketMatematik er BørneBasketFondens tværfaglige forløb, der er målrettet indskolingsalderen. Som navnet tydeligt afslører, så kobler forløbet boldspillet basketball med faget matematik. Det er et seks ugers forløb målrettet 2. og 3. klasses trin. Hensigten med *BasketMatematik* er at udbyde et tværfagligt forløb, som bygger på bevægelse og opfylder idrætsfagets formål, samt de færdigheds- og vidensmål der er beskrevet for fagene idræt og matematik af Børne- og Undervisningsministeriet.

Med afsæt i individuelle øvelser, samarbejdsøvelser og forskellige lege og småspil, hvor basketballen er det primære redskab, præsenteres eleverne igennem *BasketMatematik* for forskellige øvelser og aktiviteter, som kombinerer bevægelseslæring med matematiske opgaver og/eller problemstillinger.

Styrken ved *BasketMatematik*, er at forløbet forener bevægelser og boldkompetencer fra basketballspillet med matematiske kompetencer. *BasketMatematik* forener dermed fysisk aktivitet, faglighed og fagdidaktik på tværs af idrætsfaget og matematikfaget. Derfor kan *BasketMatematik* også gennemføres simultant i både matematik- og idrætsundervisningen, men også i enten matematik- eller idrætsundervisningen alene.

Det er nu muligt at flytte den traditionelle matematikundervisning ud af klasselokalet og ind i hallen, og derved skabe et anderledes og motiverende læringsmiljø. *BasketMatematik* i hallen egner sig dog ikke til at introducere nye matematiske emner, men i langt højere grad til at understøtte forståelse og læring, og som træning / repetition. På den måde giver *BasketMatematik* eleverne succesoplevelser og følelse af mestring.

BasketMatematik indeholder undervisningsforløb med følgende tema:

- Tal og Algebra.
- Statistik og sandsynlighed.
- Tal og logisk tænkning.

Det faglige indhold i matematik indgår på forskellige måder, og vil i nogle tilfælde være integreret i øvelsen, hvilket medfører at eleven skal tænke matematisk samtidig med at bevægelser udføres og tekniske færdigheder fra basketball læres.

I andre øvelser er det faglige indhold i matematik et supplement til øvelsen. Her arbejdes der eksempelvis med en teknisk færdighed, hvor matematikken bliver et middel til at komme videre i øvelsen. På den måde veksler fokus i øvelserne og sværhedsgraden kan hele tiden justeres og tilpasses.

Færdigheds- og vidensmål

BasketMatematik arbejder hovedsageligt inden for kompetenceområdet "Alsidig idrætsudøvelse" i faget idræt, hvor fokus er på, at eleven aktivt kan deltage i basale og alsidige bevægelser i leg.

Inden for matematikområdet beskæftiger *BasketMatematik* sig hovedsageligt med kompetencerne "Tal og Algebra", og "Statistik og Sandsynlighed". Her er fokus på, at eleven kan udvikle metoder til beregninger med naturlige tal, og at eleven kan udføre enkle statistiske undersøgelser og udtrykke intuitive chancestørrelser.

**BASKETMATEMATIK ER UDVIKLET AF BØRNEBASKETFONDEN
I SAMARBEJDE MED KØBENHAVNS UNIVERSITET OG HAR
VÆRET IGENNEM EN UDVIKLINGSFASE, HVOR OVER
1000 ELEVER HAR AFPRØVET BASKETMATEMATIK I SKOLEN.**

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL FOR *BASKETMATEMATIK*

BasketMatematik opfylder følgende færdigheds- og vidensmål:

IDRÆT

Boldbasis og boldspil:

Eleverne kan modtage og aflevere boldtyper.

Eleverne kan spille bold med få regler.

Eleverne har viden om grundlæggende kaste-, dribble- og gribeteknik.

Eleverne har viden om enkle regler i spil med bold.

MATEMATIK

Tal:

Eleven kan anvende naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge

Eleven kan anvende flercifrede tal til at beskrive antal og rækkefølge.

Eleven har viden om enkle naturlige tal.

Regnestrategier:

Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.

Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.

Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.

Algebra:

Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser.

Eleven har viden om sammenhænge mellem de fire regningsarter.

Statistik:

Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data.

Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne og beskrive enkle data.

Sandsynlighed:

Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.

Eleven har viden om chanceeksperimenter.

Eleven kan udtrykke chancestørrelser i enkle spil.

UNDERVISNINGSFORLØB

Et seks ugers forløb med *BasketMatematik* kan variere i form og indhold fra skole til skole afhængig af antal klasser, faciliteter, udstyr til rådighed, matematikfagligt niveau m.m. For at sikre at forløbet lever op til de færdigheds- og vidensmål der er beskrevet, anbefales, at følgende forløbsplan, øvelser og opgaveark benyttes.

I denne bog bliver der præsenteret ét tre-ugers forløb indenfor hvert af følgende matematiske temaer:

- Tal og Algebra.
- Statistik og sandsynlighed.
- Tal og logisk tænkning.

Det er op til skolen og lærerne at vælge hvilke to temaer, der skal være indholdet i de seks uger. Det er dog også muligt at holde sig til ét matematisk tema og udvide det til at omfatte alle seks uger.

BasketMatematik er et forløb, der både motiverer eleverne til at bevæge sig og til at arbejde med matematikfaget. I denne kombination er det derfor vigtigt, at eleverne både lærer om basketballspillet og får følelsen af succes fra dette perspektiv, og erfarer, at man sagtens kan arbejde med matematik udenfor klasselokalet.

I forløbsbeskrivelserne vil der tydeligt fremgå hvilke temaer og tekniske færdigheder, der er programsat for modulet, hvilke færdigheds- og vidensmål der er, hvilke øvelser der skal laves og hvilke rekvisitter der skal bruges. Til hvert modul vil der være en introøvelse/icebreaker, som ikke nødvendigvis indeholder matematiske problemstillinger. Det er også vigtigt at understrege, at der ikke nødvendigvis SKAL være matematik i samtlige øvelser. Forløbene kan sagtens indeholde øvelser, der fx. kun træner en specifik basketballteknisk færdighed, som så senere kommer i spil i en øvelse, der indeholder matematik.



Afslutningsvis vil der til hvert modul være formuleret enkelte refleksions-spørgsmål, der med fordel kan gøres brug af i undervisningen. Undervejs i undervisningen kan man lave korte opsamlings, hvor eleverne stilles opklarende og uddybende spørgsmål, som fx: "Hvordan valgte I at løse opgaven?", "Hvad var svært/nemt i denne øvelse?", "Hvorfor er det svært at regne under pres?"

Praktisk

Der tages udgangspunkt i, at et modul består af 60 minutters aktiv undervisningstid, og at der som minimum er 2 kurve til rådighed (fx en gymnastiksal).

Genkendelighed

Genkendelighed er utroligt vigtigt i et forløb med *BasketMatematik*. Da eleverne både bliver stimuleret motorisk med nye bevægelser indenfor boldspil, og fagligt med matematiske opgaver, er det vigtigt at prøve at begrænse mængden af nye øvelser og krav hele tiden. For at undgå dette vil mange af øvelserne gentages, hvor der fx. kun er småjusteringer i forhold til basketball- eller matematikspecifikke krav.

Hvis en øvelse, som træner en teknisk færdighed introduceres til første modul kan den med fordel genbruges næste gang hvor det kun er det faglige matematik der justeres på. Omvendt kan genkendeligheden også ligge i det matematiske, hvor der så justeres på kravene til de basketball-tekniske færdigheder.

Intro

For at sikre en god opstart, så start forløbet og hvert enkelt modul med en intro. Fortæl eleverne hvad de skal igennem de næste seks uger, eller hvad de skal arbejde med i dag. Inddragelse af eleverne inden forløbets/modulets start vil være med til at øge deres motivation og fokus. Stil spørgsmål, der pirrer deres nysgerrighed: Kan man godt koble basket og matematik? Kan man spille basket med hovedet? Kan man lære matematik med kroppen?

Outtro

Ved slutningen af modulet er det vigtigt, at afsætte tid til en outtro. Hvad har eleverne arbejdet med? Har de lært noget nyt? Har det været sjovt?

Som en lille tommelfingerregel kan man næsten altid regne med at intro og outtro tager lidt længere tid end man umiddelbart tror. Men for elevernes udbytte er det utrolig vigtigt at få startet godt op og sluttet godt af.

Materialer

For at kunne afvikle alle 9 moduler, som er beskrevet i dette kapitel, så kræves følgende udstyr:

- Bolde – én til hver elev.
- Koordinationsstiger.
- Talkegler.
- Terninger.
- Matrixark.
- Regne- og facitark.
- Opgaveark.

Alle matrix-, regne-, facit- og opgaveark er at finde som bilag sidst i bogen. Derudover skal der bruges ekstra kegler, overtrækstrøjer og blyanter. Det er muligt at købe overstående udstyr i en samlet *BasketMatematik*-kuffert af BørneBasketFonden. Se mere på BørneBasketFondens hjemmeside.



1

MODUL: TAL OG ALGEBRA

Tema:

Tal og algebra, samt den tekniske færdighed: dribling.

Øvelser:

1. Driblepar s. 60.
2. Alcatraz s. 110.
3. Vendespillet s. 116.
4. Børsen 1 s. 112.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan modtage og aflevere forskellige boldtyper.
- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.
- Eleven kan anvende naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleven kan anvende flercifrede naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleven har viden om enkle naturlige tal.
- Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser.
- Eleven har viden om sammenhænge mellem de fire regningsarter.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Blyanter. Matrixark. Regne- og facitark. Opgaveark. Talkegler.

Refleksionsspørgsmål:

Hvad er en dribling?

Hvordan dribler man korrekt samtidig med, at man laver matematik?

Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset?

Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

2

MODUL: TAL OG ALGEBRA

Tema:

Tal og algebra, samt den tekniske færdighed: skud og lay-up.

Øvelser:

1. Towergame s. 62.
2. Alcatraz s. 110.
3. Eiffeltårnet s. 114.
4. X-games 1 s. 118.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.
- Eleven kan anvende naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleven kan anvende flercifrede naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleven har viden om enkle naturlige tal.
- Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser.
- Eleven har viden om sammenhænge mellem de fire regningsarter.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Blyanter. Matrixark. Opgaveark. Koordinationsstiger. Terninger.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan laver man et lay-up?

Er det svært at koble lay-up med matematik?

Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset? Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

3

MODUL: TAL OG ALGEBRA

Tema:

Tal og algebra, samt den tekniske færdighed: skud og lay-up.

Øvelser:

1. Fløjten Bestemmer s. 58.
2. X-games 1 s. 118.
3. Eiffeltårnet s. 114.
4. Børsen 1 s. 112.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.
- Eleven kan anvende naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleven kan anvende flercifrede naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleven har viden om enkle naturlige tal.
- Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser.
- Eleven har viden om sammenhænge mellem de fire regningsarter.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Blyanter. Matrixark. Opgaveark. Koordinationsstiger. Terninger.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan laver man et korrekt skud? Er det svært at koble skuddet med matematik?
Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset?
Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

1

MODUL: STATISTIK OG SANDSYNLIGHED

Tema:

Statistik og sandsynlighed, samt den tekniske færdighed: skud og lay-up.

Øvelser:

1. Driblepar s. 60.
2. X-games 2 s. 122.
3. Børsen 2 s. 120.
4. Chancevæddeløbet s. 126.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data.
- Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne og beskrive enkle data.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.
- Eleven har viden om chanceeksperimenter.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelser i enkle spil.
- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Blyanter. Matrixark. Opgaveark. Terninger.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan laver man et korrekt skud? Er det svært at koble skuddet med matematik?

Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset?

Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

2

MODUL: STATISTIK OG SANDSYNLIGHED

Tema:

Statistik og sandsynlighed, samt den tekniske færdighed: skud og dribling.

Øvelser:

1. Towergame s. 62.
2. Lotteriet s. 124.
3. X-games 2 s. 122.
4. Matematisk driblepar s. 128.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data.
- Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne og beskrive enkle data.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.
- Eleven har viden om chanceeksperimenter.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelser i enkle spil.
- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Blyanter. Matrixark. Opgaveark. Terninger.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset?
Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

3

MODUL: STATISTIK OG SANDSYNLIGHED

Tema:

Statistik og sandsynlighed, samt den tekniske færdighed: skud og lay-up.

Øvelser:

1. Fløjten Bestemmer s. 58.
2. Lotteriet s. 124.
3. Børsen 2 s. 120.
4. Chancevæddeløbet s. 126.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data.
- Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne og beskrive enkle data.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.
- Eleven har viden om chanceeksperimenter.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelser i enkle spil.
- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Blyanter. Matrixark. Opgaveark. Terninger.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan laver man et korrekt skud? Er det svært at koble skuddet med matematik?

Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset?

Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

1 MODUL: TAL OG LOGISK TÆNKNING

Tema:

Tal og logisk tænkning, samt den tekniske færdighed: dribling og skud.

Øvelser:

1. Driblepar s. 60.
2. 3 på stribe s. 134.
3. Memory s. 130.
4. Scrabble s. 132.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.
- Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser.
- Eleven kan bidrage til løsning af enkle matematiske problemer.
- Eleven har viden om kendetegn ved undersøgende arbejde.
- Eleven kan løse enkle matematiske problemer.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Kegler. Blyanter. Regne- og facitark. Terninger. Talkegler.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan laver man et korrekt skud? Er det svært at koble skuddet med matematik?

Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset?

Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

2

MODUL: TAL OG LOGISK TÆNKNING

Tema:

Tal og logisk tænkning, samt den tekniske færdighed: dribling og skud.

Øvelser:

1. Towergame s. 62.
2. 3 på stribe s. 134.
3. Mastermind s. 136.
4. Sten-Saks-Papir s. 138.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.
- Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser.
- Eleven kan bidrage til løsning af enkle matematiske problemer.
- Eleven har viden om kendetegn ved undersøgende arbejde.
- Eleven kan løse enkle matematiske problemer.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Blyanter. Kegler. Regne- og facitark. Terninger.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan laver man et korrekt skud? Er det svært at koble skuddet med matematik?

Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset?

Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

3 MODUL: TAL OG LOGISK TÆNKNING

Tema:

Tal og logisk tænkning, samt den tekniske færdighed: dribling og skud.

Øvelser:

1. Fløjten Bestemmer s. 58.
2. Sten-Saks-Papir s. 138.
3. Mastermind s. 136.
4. Scrabble s. 132.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.
- Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven kan opdage regneregler og enkle sammenhænge mellem størrelser.
- Eleven kan bidrage til løsning af enkle matematiske problemer.
- Eleven har viden om kendetegn ved undersøgende arbejde.
- Eleven kan løse enkle matematiske problemer.

Rekvisitter:

Alle elever skal bruge en bold. Blyanter. Kegler. Regne- og facitark. Terninger.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan laver man et korrekt skud? Er det svært at koble skuddet med matematik?

Hvordan er det, at lave matematik uden for klasseværelset?

Hvordan er det, at lave matematik imens man er aktiv? Sjovt?

SPIL & ØVELSER

I følgende afsnit beskrives de spil og øvelser som indgår i forløbet med *BasketMatematik*. Øvelserne er opdelt i følgende kategorier:

- Tal og algebra.
- Statistik og sandsynlighed.
- Tal og logisk tænkning.

I øvelsesbeskrivelserne fremgår først øvelsens kategori. Derefter beskrives hvilke rekvisitter øvelsen kræver, dens formål, en beskrivelse samt hvilke færdigheds- og vidensmål der er for øvelsen. Til sidst beskrives potentielle udviklingsmuligheder og refleksionsspørgsmål.

REGNE- OG FACITARK:
EKSEMPEL PÅ HVORDAN ET REGNE- OG
FACITARK KAN BRUGES TIL VENDESPILLET.



ALCATRAZ

Kategori:

Tal og algebra - fokus på driblinger.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold, og der skal bruges matrixark.

Formål:

- Orienter sig imens der dribles.
- Undgå at blive fanget.

Beskrivelse:

Alle elever har en bold undtagen nogle fangere (antallet af fangere afhænger af antallet af elever). Banens størrelse afhænger ligeledes af antallet af elever eller faciliteterne. Hvis man bliver fanget skal man i fængsel.

For at komme ud af fængslet skal eleven svare rigtigt på et regnestykke, der er skrevet på matrix-arket, der ligger ved fængslet. Der kan med fordel placeres et fængsel i begge ender af banen. Efter noget tid vælges nye fangere. Elever der fanges kan frit vælge fængsel.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende dribleteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.
- Eleven kan udvikle metoder til addition og subtraktion med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.

Udviklingsmuligheder:

Prøv at lav et "nemt" og et "svært" fængsel, hvor den matematik der skal løses afspejler hvilket fængsel man kommer i.

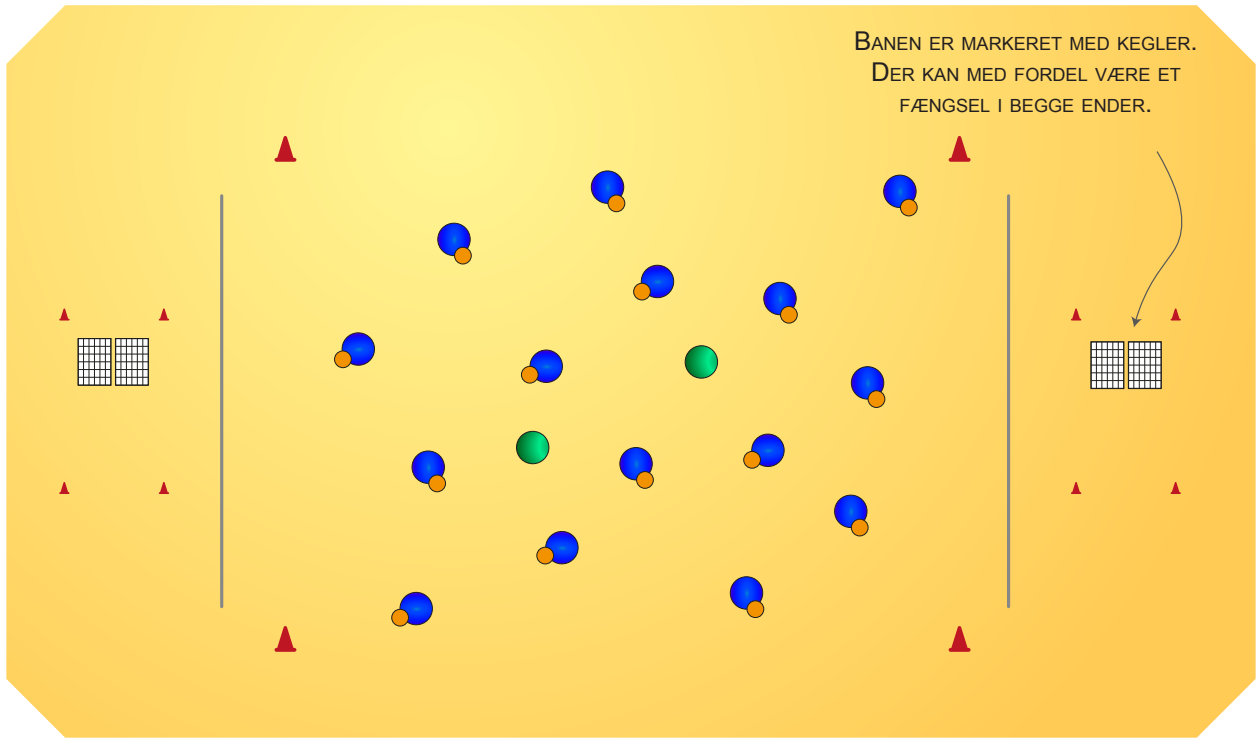
Matematiske kompetencer:

I denne øvelse kan der arbejdes med addition og subtraktion. Inden øvelsen starter laves regnestykkerne i de tomme matrixark efter niveauet på klassen.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan er det at komme i fængsel? Var regnestykkerne lette/svære?

Var der forskel på de to regnefængsler? Er det svært at regne under pres? Hvorfor?



25	+	29	=	
26	+	33	=	
25	+	14	=	
71	+	8	=	
80	+	19	=	
73	+	10	=	

EKSEMPEL PÅ HVORDAN ET MATRIXARK
KAN SE UD.

BØRSEN 1

Kategori:

Tal og algebra - fokus på afslutninger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde og talkegler.

Formål:

- Træne korrekt skudteknik.
- Arbejde med naturlige tal og addition.

Beskrivelse:

Talkeglerne fordeles tilfældigt rundt omkring kurven. Jo længere væk fra kurven, jo større tal skal der stå på keglen. Eleverne går sammen i par om én bold. Læren vælger X – det antal, som eleverne skal forsøge at opnå ved scoringerne. Her er der oplagt mulighed for at differentiere mellem elever med forskellige færdighedsniveauer. Det handler nu om tilsammen at nå summen X . En scoring fra en kegle giver det antal point, som keglen viser. Eleverne skal sammen holde styr på deres score.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende skudteknik.
- Eleven kan udvikle metoder til addition med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.

Udviklingsmuligheder:

Se Børsen 2 s. 120.

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med addition, og elevernes evne til at beskrive tal.

Refleksionsspørgsmål:

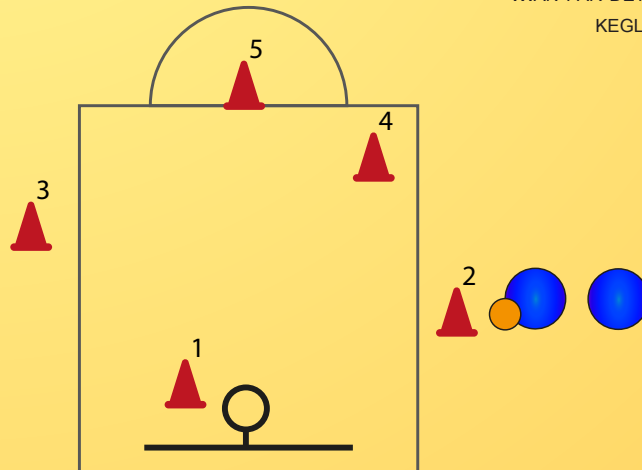
Er det svært at regne under pres? Hvorfor? Var det lettest at score eller at regne?

Fra hvilken kegle scorer I flest point?

Hvordan var det at lægge tal sammen, samtidig med at man skyder? Bliver det sværere at huske hvad summen er, når flere tal lægges sammen?

ELEVERNE GÅR SAMMEN I PAR OG
DELES OM ÉN BOLD. DET GÆLDER OM
AT NÅ SUMMEN X HURTIGST MULIGT VED
AT SCORE FRA KEGLERNE.

MAN FÅR DET ANTAL POINT SOM
KEGLEN VISER.



EIFFELTÅRNET

Kategori:

Tal og algebra - fokus på afslutninger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, terninger, kegler, blyanter, matrixark, koordinationsstiger og opgaveark s. 219.

Formål:

- Træne skud- og/eller lay-up teknik.
- Arbejde med forskellige regneformer.

Beskrivelse:

Koordinationsstiger placeres i midten af banen som et Eiffeltårn. Ved enden af stigerne placeres kegler eller toppe i forskellige farver, som skal fungere som spillebrikker. Ved koordinationsstigerne ligger der ligeledes flere terninger på gulvet og matrixark til hvert hold. Eleverne inddeles i hold på 3-4 stykker og hvert hold har én bold. Hvis fokus er på skuddet, så placeres der en kegle ved hver kurv hvorfra holdene skal skyde fra. På startsignalet begynder holdene at skyde.

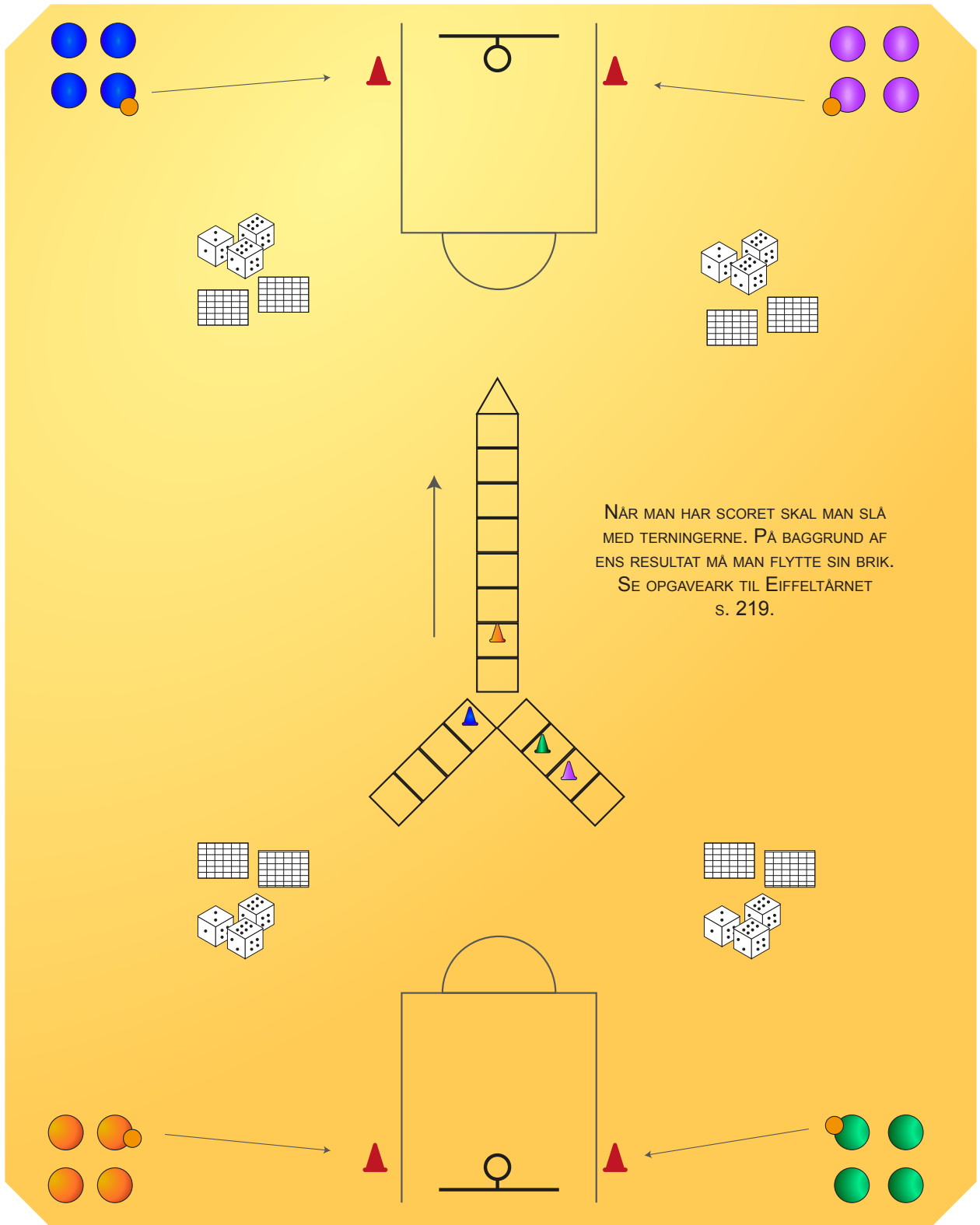
Når en person har scoret, løber eleven hen til terningerne. Eleven slår med 3 terninger, og skal efterfølgende notere resultatet i matrixen (addition). Her er der oplagt mulighed for at differentiere mellem elever med forskellige færdighedsniveauer. Når næste person har scoret gøres det samme og til sidst er matrixen udfyldt med et regnestykke og resultat. Når resultatet er fundet, må brikken flyttes de antal felter svarende til resultatet. Se opgavearket til Eiffeltårnet s. 219.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribe- og dribleteknik.
- Eleven kan anvende naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleven kan anvende flercifrede naturlige tal til at beskrive antal og rækkefølge.
- Eleven har viden om enkle naturlige tal.
- Eleven kan udvikle metoder til addition med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med addition, og elevernes evne til at beskrive tal.



NÅR MAN HAR SCORET SKAL MAN SLÅ
 MED TERNINGERNE. PÅ BAGGRUND AF
 ENS RESULTAT MÅ MAN FLYTTE SIN BRIK.
 SE OPGAVERK TIL EIFFELTÅRNET
 s. 219.

VENDESPILLET

Kategori:

Tal og algebra - fokus på afleveringer og samarbejde.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, blyanter, regne- og facitark, samt opgaveark s. 216.

Formål:

- Træne korrekt afleveringsteknik.
- Samarbejde og hovedregning.

Beskrivelse:

Alle regne- og facitark fordeles rundt i hallen, således at alle regneark er på den ene halvdel og alle facitark er på den anden halvdel. Alle ark placeres, så man ikke kan se tallene. Det er læren selv der skriver regnestykkerne. Her er der oplagt mulighed for at differentiere mellem elever med forskellige færdighedsniveauer.

Eleverne fordeles i hold, og får tildelt et opgaveark. På dette ark står alle facit. Parvis i holdene, skal de nu skiftes til at aflevere sammen i par og vende et regneark. De skal så herefter aflevere ned og finde det rigtige facitark. Når de har fundet det rigtige ark, løber man tilbage til sit hold og krydser facit af på opgavearket. Man må ikke dribble og skal hele tiden aflevere bolden.

Hvilket hold får først pladen fyldt?

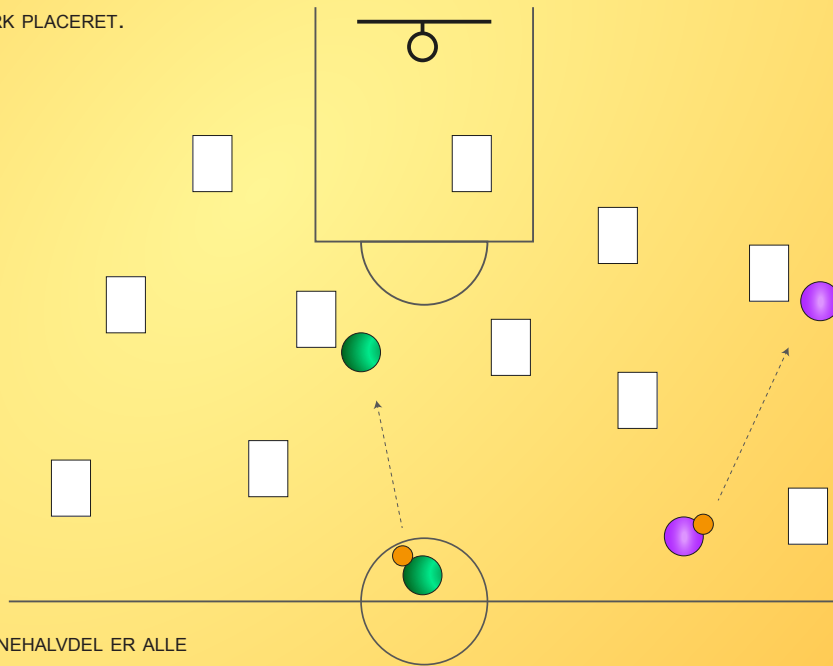
Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende kaste-, gribeteknik.
- Eleven har viden om enkle regler i spil med bold.
- Eleven har viden om enkle naturlige tal.
- Eleven kan udvikle metoder til addition med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.

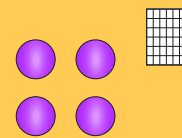
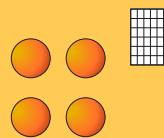
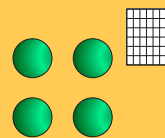
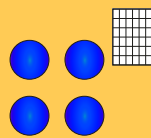
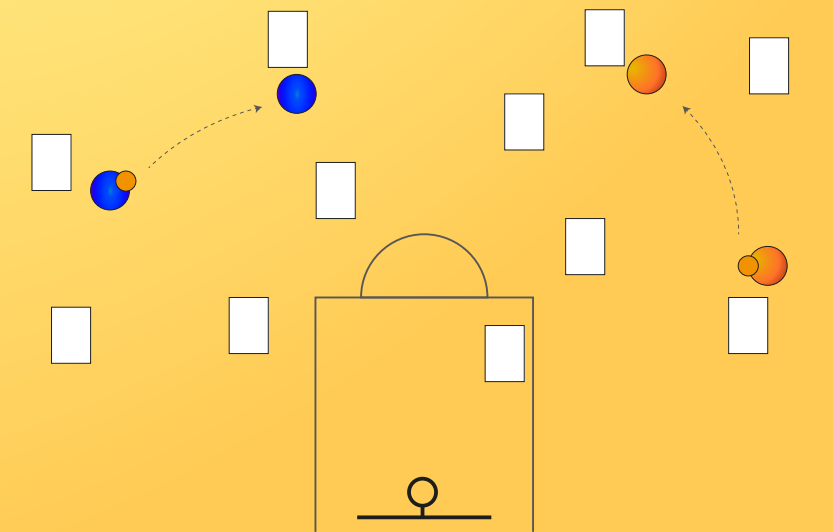
Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med addition, subtraktion, og elevernes evne til at beskrive tal. De matematiske opgaver kan justeres efter niveau.

PÅ DENNE BANEHALVDEL ER ALLE
FACITARK PLACERET.



PÅ DENNE BANEHALVDEL ER ALLE
REGNEARK PLACERET.



X-GAMES 1

Kategori:

Tal og algebra - fokus på afslutninger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, kegler, matrixark og blyanter.

Formål:

- Træne korrekt skudteknik.
- Arbejde med naturlige tal og addition.

Beskrivelse:

Keglerne placeres tilfældigt rundt om feltet, således at der er X antal positioner at skyde fra. Eleverne inddeles i grupper. Hver gruppe skyder i X antal minutter (fx. 2 minutter) fra hver kegle. Efter 2 minutter noteres antallet af scoringer i matrixarket. Herefter gentages samme procedure fra ny kegle. Når gruppen har været igennem alle kegler regnes summen af alle scoringer ud, antallet af lige tal, ulige tal, største tal, mindste tal.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om grundlæggende skudteknik.
- Eleven kan udvikle metoder til addition med naturlige tal.
- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.

Udviklingsmuligheder:

Se X-Games 2 s. 122

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med addition, og elevernes evne til at beskrive tal.

Refleksionsspørgsmål:

Er det svært at regne under pres? Hvorfor? Var det lettest at score eller at regne? Fra hvilken kegle scorer I flest point?

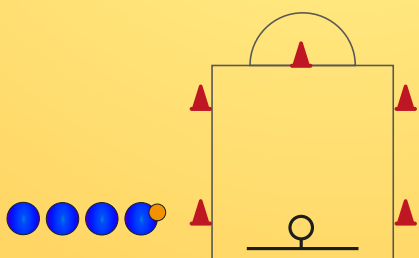
Hvordan var det at lægge tal sammen, samtidig med at man skyder?

Bliver det sværere at huske hvad summer er, når flere tal lægges sammen?

ELEVERNE GÅR SAMMEN I GRUPPER
OG DELES OM ÉN BOLD. DET GÆLDER
OM AT SCORE SÅ MANGE GANGE SOM
MULIGT PÅ X ANTAL MINUTTER.

NÅR TIDEN ER GÅET NOTERES ANTALLET
AF SCORINGER NED I MATRIXARKET.

HVOR MANGE SCORINGER FIK GRUPPEN
I ALT? HVOR FIK DE FLEST?



X_1	X_2	X_3	X_4	X_5

BØRSEN 2

Kategori:

Statistik og sandsynlighed - fokus på afslutninger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, talkegler, matrixark og blyanter.

Formål:

- Træne korrekt skudteknik.
- At gennemføre statistiske undersøgelser.
- Udtrykke chanceeksperimenter.

Beskrivelse:

Talkeglerne fordeles ligesom i Børsen 1 tilfældigt rundt omkring kurven.

Eleverne går sammen i par om én bold. Det handler nu om tilsammen at nå en sum på X antal point. I modsætning til Børsen 1, så skal eleverne vælge hvilken talkegle de skyder fra. De skal tælle hvor mange forsøg de bruger på at nå deres sum. Antallet af skud noteres ned. Herefter skal de vurdere om de vil bruge færre eller flere skud på at nå deres sum hvis de vælger en anden kegle?

Hvor er chancen størst for at de bruger færrest skud?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.
- Eleven har viden om chanceeksperimenter.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelser i enkle spil.
- Eleven har viden om grundlæggende skudteknik.

Udviklingsmuligheder:

Se Børsen 1 s. 112.

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med statistiske undersøgelser med enkle data.

Refleksionsspørgsmål:

Hvor er chancen størst for at I bruger færrest skud? Hvis I skulle prøve en gang til, og I skal forbedre jer, hvor skyder I så fra?

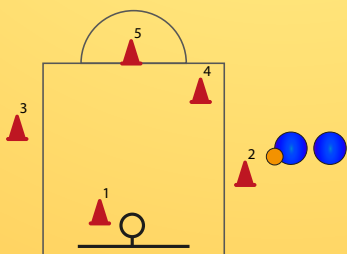
ELEVERNE GÅR SAMMEN I PAR OG DELES OM ÉN BOLD. DET GÆLDER NU OM AT NÅ SUMMEN X HURTIGST MULIGT, VED AT SCORE FRA ÉN KEGLE, SOM MAN SELV VÆLGER.

MAN FÅR DET ANTAL POINT SOM KEGLEN VISER.

ANTALLET AF SKUD OG SCORINGER NOTERES NED.

VIL I BRUGE FLERE ELLER FÆRRE SKUD HVIS I VÆLGER EN ANDEN KEGLE?

X_1	X_2	X_3	X_4	X_5
SUM:	SUM:	SUM:	SUM:	SUM:
ANTAL SKUD:	ANTAL SKUD:	ANTAL SKUD:	ANTAL SKUD:	ANTAL SKUD:



HER ER DER VALGT AT SKYDE FRA KEGLEN, SOM GIVER 2 POINT PR. SCORING.

HVIS SUMMEN DE SKAL NÅ ER 20, HVOR MANGE SCORINGER KRÆVES DER SÅ FOR AT NÅ 20 POINT?

X-GAMES 2

Kategori:

Statistik og sandsynlighed - fokus på afslutninger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, kegler, blyanter og opgaveark s. 220.

Formål:

- Træne korrekt skudteknik.
- At gennemføre statistiske undersøgelser.
- Udtrykke chanceeksperimenter.

Beskrivelse:

Keglerne placeres ligesom i X-Games 1 tilfældigt rundt om feltet, så der er X antal positioner at skyde fra. Denne øvelse tager udgangspunkt i 5 positioner.

Eleverne inddeles i grupper. Hver gruppe skyder i X antal minutter (fx. 2 minutter) fra hver kegle. Efter 2 minutter noteres antallet af scoringer i opgavearket, samt antal forsøg. Herefter gentages samme procedure fra ny kegle. Fra hvilken position brugte vi færrest forsøg til at score flest mulige gange?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.
- Eleven har viden om chanceeksperimenter.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelser i enkle spil.
- Eleven har viden om grundlæggende skudteknik.

Udviklingsmuligheder:

Se X-Games 1 s. 118.

Matematiske kompetencer:

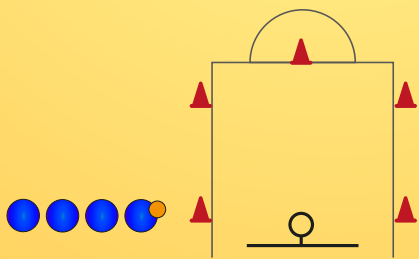
I denne øvelse arbejdes der med statistiske undersøgelser med enkle data, samtidig med at eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.

Refleksionsspørgsmål:

Hvor mange forsøg bruger I ved hver kegle? Fra hvilken kegle scorede I flest gange? Fra hvilken kegle er chancen for at I scorer størst?

FRA HVILKEN KEGLE SCORER VI FLEST GANGE?

FRA HVILKEN KEGLE ER CHANCEN FOR AT VI SCORE STØRST? HVORFOR?



X_1	X_2	X_3	X_4	X_5
ANTAL SKUD:	ANTAL SKUD:	ANTAL SKUD:	ANTAL SKUD:	ANTAL SKUD:
ANTAL SCORINGER:	ANTAL SCORINGER:	ANTAL SCORINGER:	ANTAL SCORINGER:	ANTAL SCORINGER:

LOTTERIET

Kategori:

Statistik og sandsynlighed - fokus på driblinger og afslutninger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, kegler, terninger, blyanter og matrixark.

Formål:

- Træne afslutninger og driblefærdigheder.
- Træffe hurtige beslutninger på baggrund af statistik og sandsynlighed.

Beskrivelse:

Banen er en stor basketbane, hvor der placeres to kegler: én på hver side ved 3-points-linjen. Ved den ene kurv skal man afslutte med lay-up og ved den anden kurv med et skud.

Eleverne deles i to hold og hvert hold står ved hver sin kegle. Alle elever har en bold. Den første elev skal nu træffe en beslutning: vil jeg dribble ned til den kurv der er tættest på og lave et lay-up? Eller vil jeg dribble ned til den kurv der er længst væk og afslutte med et skud? Lay-up tæller 1 point og skud tæller 3 point. Læren vælger X - det antal, som eleverne skal forsøge at opnå ved scoringerne. Her er der oplagt mulighed for at differentiere mellem elever med forskellige færdighedsniveauer.

Hvor scorerer jeg flest mulige point?

Hvad er chancen for at jeg score på den ene eller den anden kurv?

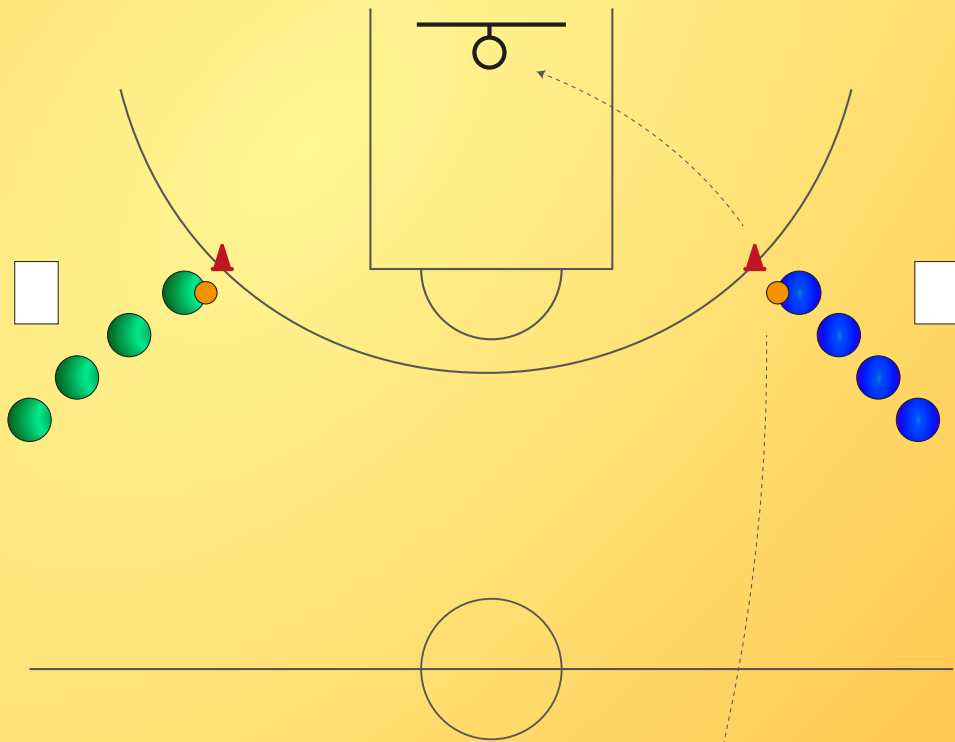
Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.
- Eleven har viden om chanceeksperimenter.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelser i enkle spil.
- Eleven har viden om grundlæggende kaste- og dribleteknik.

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der i høj grad med elevernes evne til at træffe beslutninger på baggrund af sandsynlighed og chance.

LAY-UP: SCORING TÆLLER 1 POINT.



UDVIKLING:

PLACER EVT. TO TERNINGER UNDER HVER KURV. HVIS MAN SCORER, SÅ SKAL MAN SLÅ MED TERNINGERNE FØR MAN FÅR SINE POINT.

BRUG FORSKELLIGE BETINGELSER SOM FX: SLÅR MAN OVER 10, SÅ MISTER DU DINE POINT, MEN SLÅR DU TO ENS, SÅ FÅR DU DOBBELT SÅ MANGE POINT.

FIND SELV PÅ BETINGELSERNE.



SKUD: SCORING TÆLLER 3 POINT.

CHANCEVÆDDELØBET

Kategori:

Statistik og sandsynlighed - fokus på afslutninger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, kegler, terninger, blyanter og opgaveark s. 218.

Formål:

- Træne afslutninger.
- Lære om statistik, sandsynlighed og chancestørrelser ud fra eksperimenter.

Beskrivelse:

I Chancevæddeløbet handler det om hurtigst muligt at lukke sine 5 baser. Der bliver placeret 5 kegler rundt omkring feltet, som hver markerer en base. I midtercirklen ligger to terninger. For at lukke en base skal man først score på kurven, før man må kaste med terningerne. Det er nu terningerne der afgør om du lukker basen, eller skal retur til keglen. Hvad er chancen og sandsynligheden for at det lykkes? Jo længere hen i væddeløbet du kommer, jo sværere bliver det.

1. Base: Du må IKKE slå en sum på 11 eller 12.
2. Base: Du må IKKE slå en sum på 10, 11 eller 12.
3. Base: Du må IKKE slå en sum på 9, 10, 11 eller 12.
4. Base: Du må IKKE slå en sum på 7, 8, 9, 10, 11 eller 12.
5. Base: Du SKAL slå to ens.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan udtrykke chancestørrelse ud fra eksperimenter.
- Eleven har viden om chanceeksperimenter.
- Eleven kan udtrykke chancestørrelser i enkle spil.
- Eleven har viden om grundlæggende skud- og dribleteknik.

Udviklingsmuligheder:

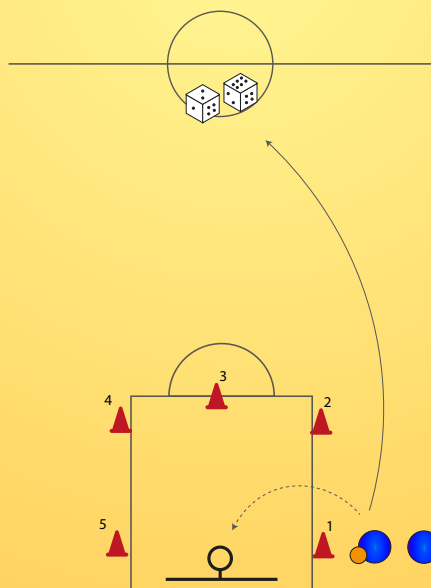
Afstanden hvorfra der afsluttes på baserne kan justeres, samt antallet af scoringer før man må kaste med terningerne. Kan også udbygges til at man spiller mod hinanden i to hold. Hvem kommer først igennem banen?

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med elevernes evne til at udtrykke chancestørrelser ud fra eksperimenter og viden herom.

Refleksionsspørgsmål:

Hvad er chancen for at du lukker basen? Hvorfor bliver det sværere at lukke baserne?



CHANCEVÆDELØBET:

DET GÆLDER OM AT LUKKE SINE 5
BASER HURTIGST MULIGT. MAN SKAL
SCORE PÅ KURVEN, FOR DEREFTER AT
DRIBLE OP TIL MIDTERCIRKLEN OG SLÅ
MED TERNINGERNE.

TERNINGERNE AFGØR OM BASEN
LUKKES ELLER EJ.

HVAD ER CHANCEN?

MATEMATISK DRIBLEPAR

Kategori:

Statistik og sandsynlighed - fokus på driblinger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, blyanter og opgaveark s. 217.

Formål:

- Træne driblefærdigheder.
- Opnå viden om enkle metoder til at indsamle, ordne og beskrive enkle data.

Beskrivelse:

Eleverne placeres på sidelinjen i par 2 og 2. Herefter dribler første elev frem og tilbage, hvorefter der byttes. Eleverne skal dribble på forskellige måde, tæller hvor mange driblinger de bruger og sortere deres antal i matrixarket.

1. Hvor mange driblinger bruger jeg med højre hånd? Venstre hånd?
2. Hvor mange driblinger bruger jeg baglæns? Forlæns?
3. Prøv at dribble højt/lavt.
4. Kan eleverne holde i hånd og hoppe på ét ben mens de dribler? Kan eleverne lave høje knæløftninger? Hvor mange driblinger bruger de?

Kan eleverne efterfølgende beskrive og ordne deres data?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan gennemføre statistiske undersøgelser med enkle data.
- Eleven har viden om enkle metoder til at indsamle, ordne og beskrive enkle data.
- Eleven har viden om grundlæggende dribleteknik.

Udviklingsmuligheder:

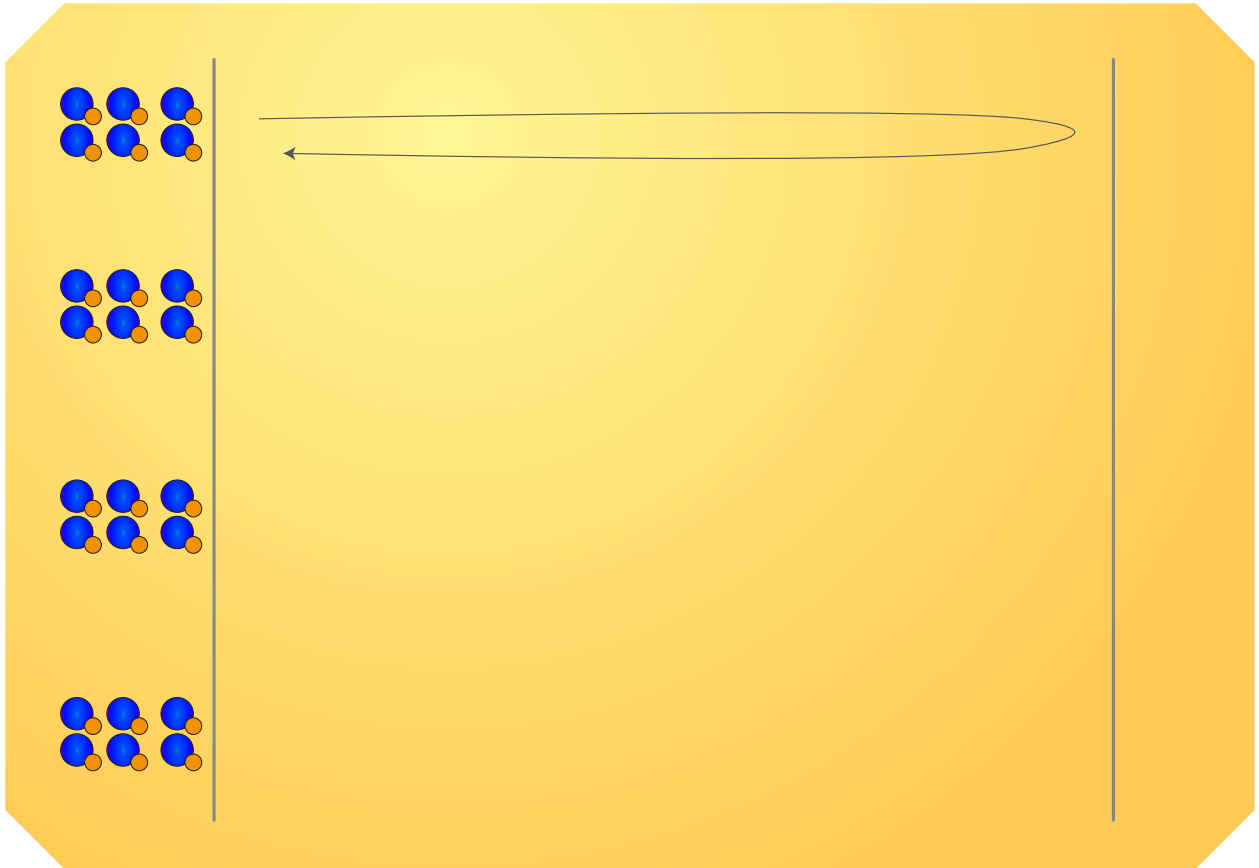
Når man kommer til sidelinjen, skal man løse en opgave før man må dribble retur: fx. 5 englehop eller en matematikopgave.

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med elevernes evne til at indsamle, ordne og beskrive enkle data.

Refleksionsspørgsmål:

Ved hvilken dribleøvelse brugte I flest driblinger? Hvor har I det største tal? Prøv at ordne jeres tal efter størrelse.



MEMORY

Kategori:

Tal og logisk tænkning - fokus på driblinger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde og kegler i forskellige farver og former.

Formål:

- At træne driblefærdigheder.
- At huske en bestemt kombination af kegler.
- At tænke logisk.

Beskrivelse:

Keglerne fordeles tilfældigt udover hele banen.

Eleverne arbejder sammen i par, og deles om én bold. Første elev dribler ud og rører ved en kegle og dribler tilbage igen og aflevere bolden. Makkeren dribler nu ud til samme kegle og retur. Første elev skal herefter ud til den første kegle igen, plus en ny farvet kegle, og så retur til makkeren. Det gælder om at huske og gennemføre den længste kombination af farvede kegler. Når man misser en kombination, er det den andens elev tur til at finde på en ny kombination.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan tænke logisk og træffe hurtige beslutninger.
- Eleven har viden om grundlæggende dribleteknik.

Udviklingsmuligheder:

I stedet for blot at røre ved keglen, så skal man løse en opgave inden man dribler videre eller retur. Det kan både være basket- og/eller matematikopgaver.

Matematiske kompetencer:

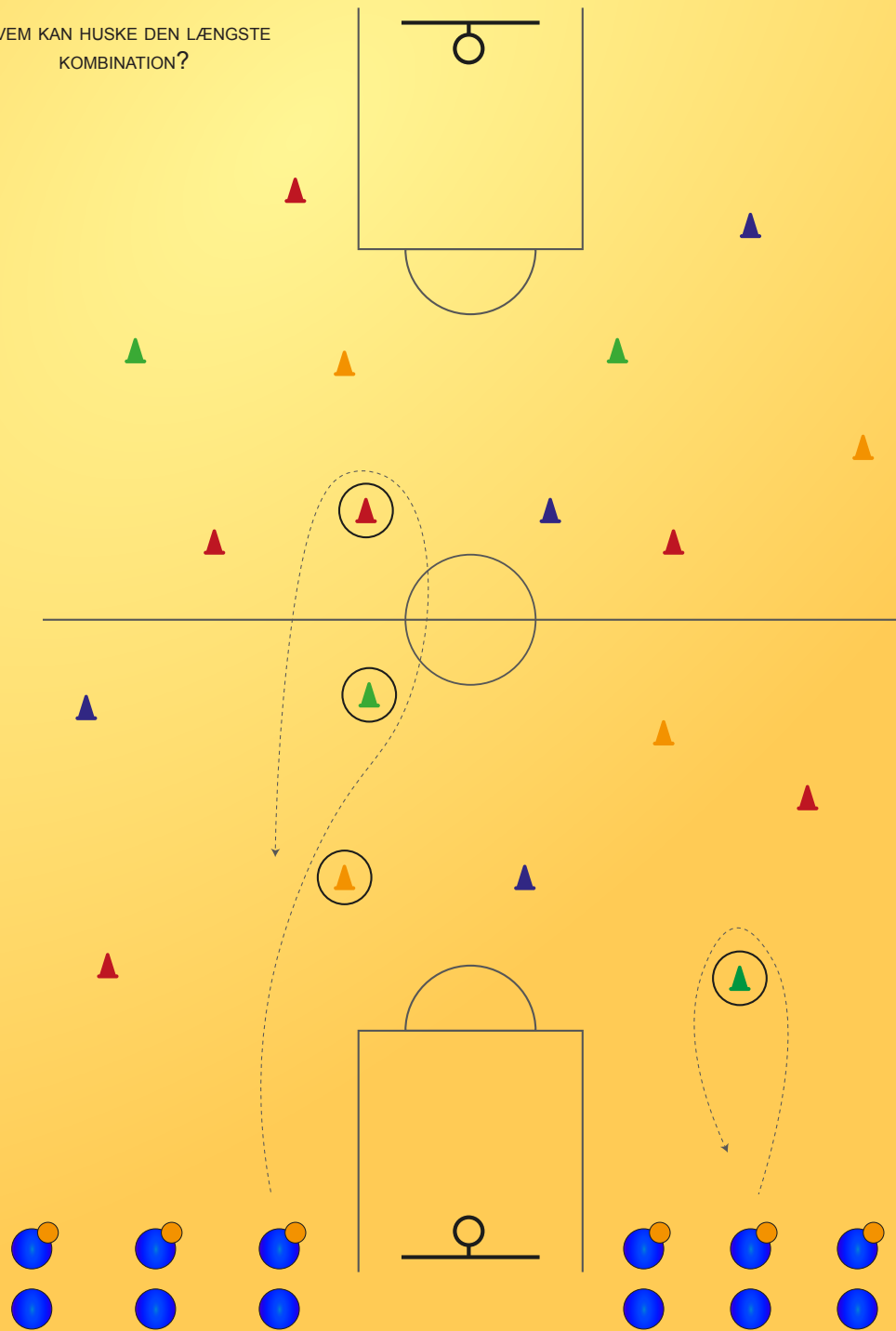
I denne øvelse arbejdes der med elevernes evne til at tænke logisk, træffe hurtige beslutninger og evnen til at gætte rigtigt.

Refleksionsspørgsmål:

Er det svært at huske en kombination under pres? Hvorfor?

Bliver det sværere at huske kombinationen, når man bevæger sig?

HVEM KAN HUSKE DEN LÆNGSTE
KOMBINATION?



SCRABBLE

Kategori:

Tal og logisk tænkning - fokus på driblinger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, mange kegler (evt. hulahopringe), blanke regneark og blyanter.

Formål:

- Træne driblefærdigheder.
- Samarbejde og evnen til at tænke logisk.
- Kendskab til naturlige tal og addition.

Beskrivelse:

Banen med 3x3 felter placeres midt i hallen. Jo flere elever, jo flere baner. Eleverne inddeles i hold, således at to hold deles om én bane. Holdene starter ca. 10 meter væk fra banen på hver sin side – gerne ved en kurv hvis det er muligt. Hvert hold får udleveret 9 blanke A4-ark og en blyant. Rundt om banen ligger der tal-ark, som markerer facit på denne række eller kolonne.

Ved start skal den første elev score på kurven (er det for svært, så spil med at bolden blot skal røre ringen / eller undlad helt at afslutte på kurven). Herefter dribler eleven hen til banen, skriver et tal mellem 1-10 på sit tal-ark og placerer det på banen. Det gælder nu om at komme af med sine tal-ark, men når tallene i rækkerne og kolonnerne lægges sammen, så skal de give det facit som er markeret uden for banen.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven kan bidrage til løsning af enkle matematiske problemer.
- Eleven kan tænke logisk og træffe hurtige beslutninger.

Udviklingsmuligheder:

Se 3 På Stribe s. 134.

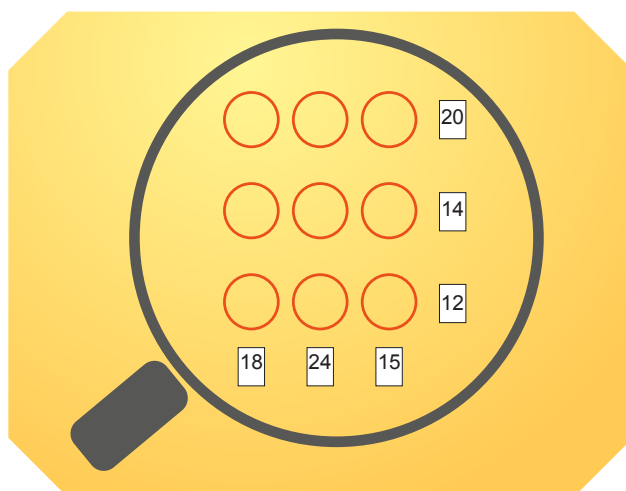
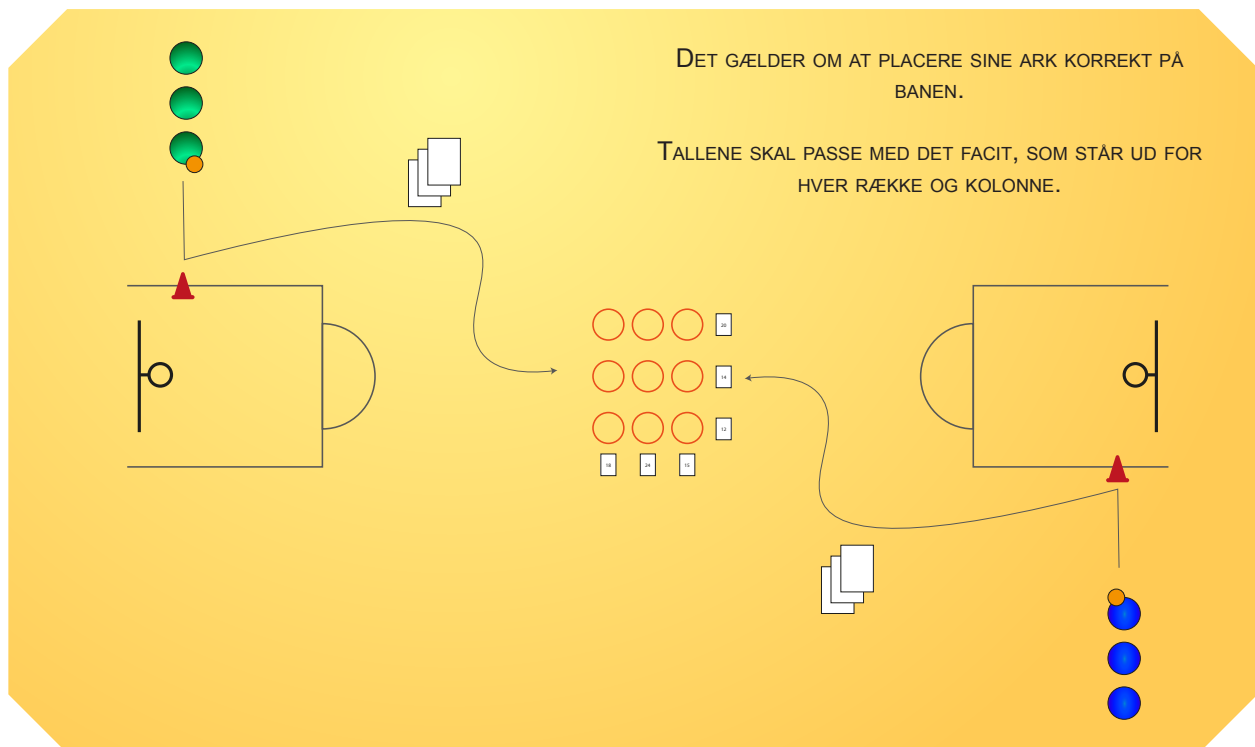
Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med elevernes evne til at tænke logisk, træffe hurtige beslutninger og jonglere med tal hurtigt.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan samarbejder I under pres? Er det svært at tænke logisk i en presset i situation? Er det sværere at regne eller at placere sin brik?

Hvordan var det at lægge tal sammen, samtidig med at man er presset? Bliver det sværere at tænke logisk når man også skal regne matematik?



HVIS FØLGENDE TAL-ARK ER FACIT FOR HVER RÆKKE OG KOLONNE, HVILKE TAL SKAL HOLDENE SÅ SKRIVE PÅ DERES ARK?

3 PÅ STRIBE

Kategori:

Tal og logisk tænkning - fokus på driblinger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, mange kegler (evt. hulahopringe), overtrækstrøjer og terninger.

Formål:

- Træne driblefærdigheder.
- Samarbejde og evnen til at tænke logisk.
- Kendskab til naturlige tal og addition.

Beskrivelse:

Banen med 3x3 felter placeres midt i hallen. Banen kan laves med hulahopringe eller kegler. Jo flere elever, jo flere baner. Eleverne inddeles i hold, således at der er to hold ved hver bane. Holdene starter ca. 10 meter væk fra banen på hver sin side.

Ved start skal den første elev score på kurven (er det for svært, så spil med at bolden blot skal røre ringen / eller undlad helt at afslutte på kurven). Herefter skal eleven dribble hen til banen med en overtrækstrøje/kegle i den ene hånd og placere brikken på spillebanen. Eleven dribler retur og næste elev dribler af sted. Når alle 3 brikker er på banen, og der endnu ikke er fundet en vinder, flyttes der på en eksisterende brik. Det hold der først får 3 på stribe vinder – spil gerne til 5 point, og find derefter et nyt hold at dyste imod.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan foretage enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven har viden om strategier til enkle beregninger med naturlige tal.
- Eleven kan bidrage til løsning af enkle matematiske problemer.
- Eleven kan tænke logisk og træffe hurtige beslutninger.

Udviklingsmuligheder:

Se Scrabble s. 132.

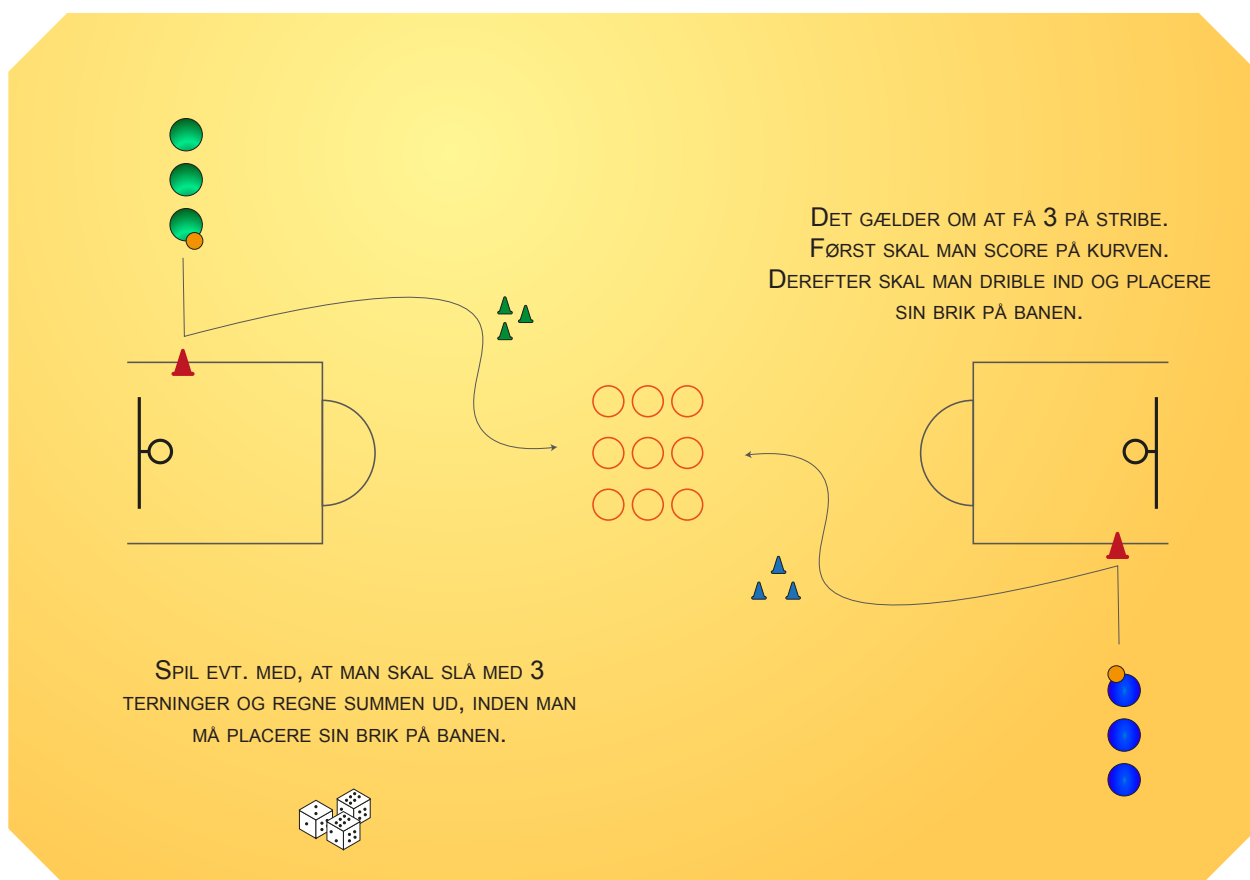
Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med elevernes evne til at tænke logisk og træffe hurtige beslutninger.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan samarbejder I under pres? Er det svært at tænke logisk i en presset i situation? Er det sværere at regne eller at placere sin brik?

Hvordan var det at lægge tal sammen, samtidig med at man er presset? Bliver det sværere at tænke logisk når man også skal regne matematik?



MASTERMIND

Kategori:

Tal og logisk tænkning - fokus på driblinger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, mange kegler i forskellige farver og former, samt en plint.

Formål:

- Gætte en bestemt kombination af kegler.
- Tænke logisk og samarbejde.

Beskrivelse:

Eleverne deles i hold, og én fra hvert hold bliver udnævnt som "Mastermind". Denne elev udvælger en bestemt kombination af kegler i forskellige farver og former, som er skjult bag en plint eller lignende for resten af holdet. På den anden side af plinten ligger der tilsvarende med kegler. Resten af holdet står i den anden ende af banen. Den forreste elev dribler ned til plinten og gætter på den rette kombination af kegler, med de kegler eleven har til rådighed.

"Mastermind"-eleven melder så ud hvilke kegler der står korrekt. Derefter dribler man retur og næste elev prøver. Nu gælder det om at gætte igen og komme tættere på den rigtige kombination. Det hold der først gætter den rigtige kombination vinder. Der findes herefter en ny "Mastermind" og en ny kombination af kegler.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan tænke logisk og træffe hurtige beslutninger.
- Eleven har viden om grundlæggende dribleteknik.

Udviklingsmuligheder:

For at lov til at gætte kombinationen skal man først løse en opgave. Det kan både være basket- og matematikopgaver.

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med elevernes evne til at tænke logisk, træffe hurtige beslutninger og evnen til at gætte rigtigt.

Refleksionsspørgsmål:

Er det svært at gætte på en kombination under pres? Hvorfor?

Bliver det sværere at huske kombinationen, når man bevæger sig?

HVERT HOLD HAR VALGT EN MASTERMIND, SOM HAR UDTÆNKT EN KOMBINATION AF KEGLER BAG EN PLINT ELLER LIGNENDE.

JAA!! DEN BLÅ KEGLE STÅR KORREKT, MEN DE ANDRE STÅR FORKERT.

ELEVERNE SKAL GÆTTE PÅ KOMBINATIONEN. HVILKE KEGLER STÅR RIGTIGT?

ALLE KEGLER STÅR DESVÆRRE FORKERT.

STEN - SAKS - PAPIR

Kategori:

Tal og logisk tænkning - fokus på driblinger.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde.

Formål:

- Vinde i sten-saks-papir.
- Fokus på driblefærdigheder og logisk tænkning.

Beskrivelse:

Eleverne går sammen i par, og alle har en bold. Eleverne står på hver sin side af midterlinjen og skal dyste i sten-saks-papir. Logisk tænkning og hurtige beslutninger er i fokus.

Vinderen af dysten skal nå at dribble ned bag sin baglinje. Taberen skal nå at fange vinderen. Der er point til vinderen. Spil gerne til 5 point, og find derefter en ny person at dyste imod. Kan eleverne dribble samtidig med at de dyster?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan tænke logisk og træffe hurtige beslutninger.
- Eleven har viden om grundlæggende dribleteknik.

Udviklingsmuligheder:

I stedet for blot at skule dribble ned bag baglinjen, når man har vundet dysten, så kan en mulighed være, at man skal score på en kurv. Hvem scorer først? Det er vinderen der bestemmer hvornår der må løbes ned til kurven.

Matematiske kompetencer:

I denne øvelse arbejdes der med elevernes evne til at tænke logisk, træffe hurtige beslutninger og evnen til at gætte rigtigt.

Refleksionsspørgsmål:

Er det svært at vinde i sten-saks-papir samtidig med at man dribler?
Hvorfor er det svært? Hvor mange gange vinder I?

VINDEREN SKAL NÅ AT DRIBLE NED BAG
BAGLINJEN INDEN TABEREN FANGER VINDEREN.

