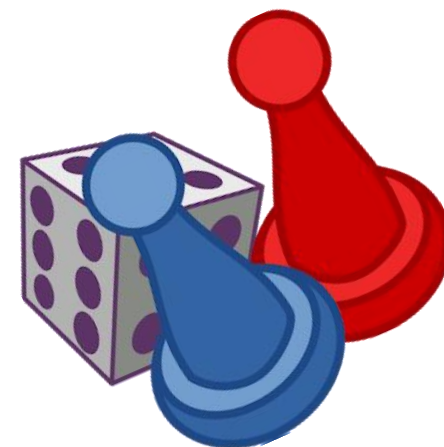




OPFIND EN NY SPORT ELLER ET NYT SPIL

MATEMATIKKENS DAG
KONKURRENCE



Hvilke krav er der til spillet eller sporten ?



- At deltagerne bevæger sig
- At der samles point
- At der er én vinder eller at der er ét vinderhold

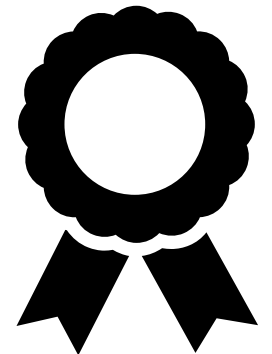
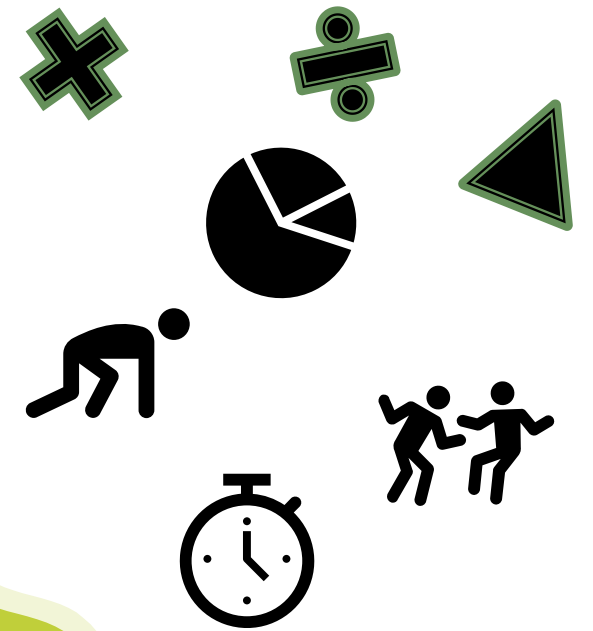
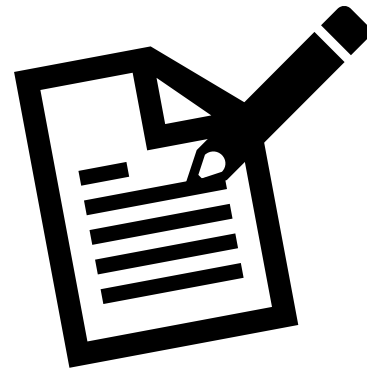


1
2
3



Hvad skal afleveres til konkurrencen ?

- I skal aflevere max to sider med en beskrivelse af jeres sport eller spil
- I må gerne bruge matematik eller andre fag i jeres beskrivelse
- De to sider skal indeholde regler for jeres sport eller spil
- De to sider kan også indeholde billeder eller tegninger af jeres sport eller spil
- I må gerne bruge matematik eller andre fag i jeres sport eller spil





**NÅR MAN
KEDER SIG...**



NÅR MAN KEDER SIG, MED DE SPIL OG SPORTSAKTIVITETER MAN KENDER... - 10 MIN.

TIL LÆREREN

Tal med eleverne om

- Keder i jer nogensinde, når i spiller et spil eller er i gang med en sport?
- Hvilke og hvorfor?
- I skal nu finde på et nyt spil, en ny sports aktivitet, eller ændre på nogle af de spil og sportsaktiviteter, som I kender, men synes er kedelige, eller som I bare tænker, kan gøres bedre.
- I skal arbejde sammen om, at finde på en sport eller et spil.
- Hvad betyder det at arbejde sammen?
- Hvad gør I, hvis I ikke kan blive enige?
- I skal huske at lytte til alles idéer



SÅ KAN MAN JO FINDE PÅ EN NYE SPORT ELLER ET NYT SPIL – MEN HVILKE?



Så kan man jo finde på en ny sport eller et nyt spil

TIL LÆREREN

Tal med eleverne om

- Hvad betyder en idégenerering?
- At ingen idéer er dårlige
- At man skal lytte til og være åben overfor alle idéer
- At man skal turde tænke vilde idéer



The what if game, en metode til at få nye ideer

- Eleverne skal være sammen to og to
- Hvert makkerpar skal have udleveret de 2 bunker med billedkort, et sæt med 20 kort med sport og spil og et sæt med 20 kort med forskellige genstande som kan bruges til sport eller spil.
- Hvert makkerpar skal bruge post-it's og blyanter
- To makkerpar skal være sammen om en værdicirkel.
- Gennemgå faserne for "The What if Game"
- Sæt tid på på hver fase, og gør opmærksom på, at det er vigtigt eleverne ikke går til næste fase, før du sætter fasen i gang



THE WHAT IF GAME

ØVELSENS FORLØB

Fase I:

- I skal sætte jer sammen i 4-mandsgrupper (i makkerpar) ved en værdicirkel
- I jeres makkerpar skal i trække et billedkort fra hver af de 2 bunker.
- Ud fra de to billedkort skal I sammen finde på en sport eller spil, skrive idéen ned på en post-it, og bruge den til at sætte de to billeder sammen
- I fortsætter med at trække nye billedkort indtil, der enten ikke er flere, eller til tiden er gået



THE WHAT IF GAME- FORTSAT

Fase 2:

- De to makkerpar forklarer skiftevis deres forskellige idéer
- Efter hver forklaring skal de to makkerpar i fællesskab forhandle og placere idéen i værdicirklen. De bedste idéer placeres i midten af værdicirklen, og de mindre gode længere ude
- I er færdige, når alle idéer er placeret i værdicirklen

Fase 3:

- Hvert makkerpar skal nu blive enige om, hvilken én af idéerne de vil bruge til at udvikle deres spil eller sport.

