

LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack –
Let, hyggelig, lækker og samtidig også
lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige
spil målrettet skolebørn og deres
familier.

Målet er at være sammen og have det
sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og
relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på
www.shop.time2learn.dk

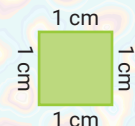
Baggrundsviden

Overalt i vores omverden er vi omgivet
af geometriske figurer.

Målet her, er at genkende forskellige
geometriske figurer og kunne
skelne mellem trekanter, firkanter,
mangekanter og cirkler.

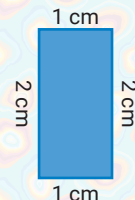
Figurer beskrives med et geometrisk
sprog, altså specifikke ord, som
definerer den særlige figur. Altså kan
en firkant fx være et kvadrat eller en
en trapez. En trekant kan fx være en
ligesidet trekant eller en retvinklet
trekant, alt efter dens geometriske
egenskaber.

Når du skal finde omkredsen af en
figur, skal du finde ud af, hvor lang vej
der er rundt om figuren.



Omkreds:

$$1 \text{ cm} + 1 \text{ cm} + 1 \text{ cm} + 1 \text{ cm} \\ = 4 \text{ cm}$$



Omkreds:

$$1 \text{ cm} + 2 \text{ cm} + 1 \text{ cm} + 2 \text{ cm} \\ = 6 \text{ cm}$$

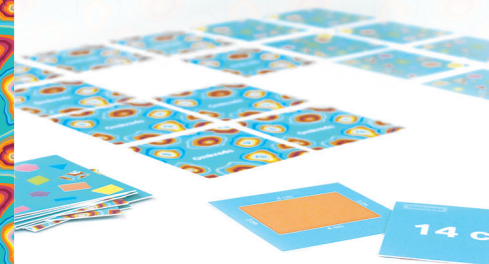


Omkreds:

$$2 \text{ cm} + 1 \text{ cm} + 2 \text{ cm} \\ = 5 \text{ cm}$$

Klar, parat - kvadrat

Ligesidet trekant, rektangel, kvadrat
og mange flere. Sjovt spil, hvor man
skal genkende geometriske figurer
og finde omkredsen på dem.



Spilleregler



Vendespil

- Kortene spredes ud på et bord med bagsiden op.
- Vend skiftevis to kort. Hvis disse hører sammen, får man stik, og samme spiller må vende 2 kort mere.
- Får man ikke stik, vender man kortene igen, og det er næste spillers tur.

OBS: I niveau 2 kan man være heldig at vende et jokerkort. Så er det frem med linealen, mål siderne, læg dem sammen og find omkredsen. Hvis man vender det tilhørende facit, får man stik, og må OGSÅ snuppe et stik fra en modstander. OG det er stadig ens tur.

Klask en makker

- Spred halvdelen af kortene (fx omkredsresultaterne) ud på bordet.
- Læg makkerne (fx figurkortene) i en bunke med bagsiden op ad og vend det øverste kort.
- Nu gælder det om først at klaske et kort, der passer til det vendte kort.
- De kort, man klasker rigtigt på, vinder man.
- Spilleren, med flest kort til sidst, vinder.



Tip

Sig figur "navnene" højt og snak om, hvad der kendetegner den enkelte figur.

Tip

Gå på figurjagt i huset, haven, byen, skoven og find figurer, I kan genkende. Se om I også kan huske, hvad de hedder.

Det lærer man

- ☒ Kendskab til geometriske figurer
- ☒ Begrebsdannelse
- ☒ Omkreds