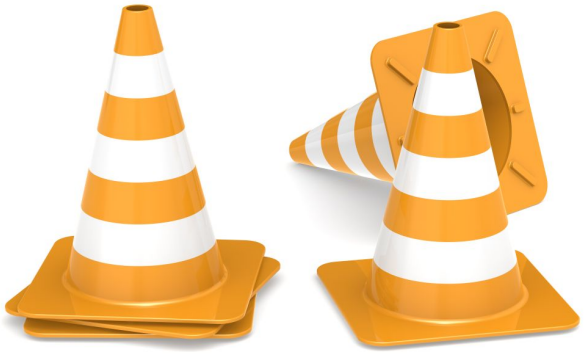
Kampen om keglerne - matematikleg



FORMÅL:

<u>Fælles Mål (efter 3. klasse):</u> “Eleven har viden chance-begrebet”

FORBEREDELSE (INDE):

Gennemgå evt. legen inden i går ud.

SÅDAN GØR DU (UDE):

Marker en bane på ca. samme størrelse som en badmintonbane (hvis der er mange deltagere, gøres banen større). Deltagerne deles i to hold, som tager plads bag hver deres baglinje. I midten sættes de tolv kegler i korrekt rækkefølge, hver anden kegle lægges ned. Det ene hold har til opgave at vælte alle kegler, mens det andet hold skal rejse dem alle. Deltagerne fra de to hold skiftedes nu til at slå med de to terninger. Slår man en 4er og en 3er, kan man enten vælte/rejse kegle nummer 4,3 eller 7 (fordi 3 + 4 = 7). Det hold der først får væltet/rejst alle kegler har vundet.

SÅDAN GØR DU (INDE):

Tal om hvilke kegler der var hhv. lettest og sværest at få væltet/rejst, og hvorfor. De fagligt stærke elever kan regne ud hvor stor sandsynlighed der er for at vælte/rejse de forskellige kegler.

GREJ/MATERIALER:

Kegler der er nummereret med tallene 1 - 12. Terninger. Evt kridt til at afmærke banen

HVEM, HVAD, HVOR:

FAG:	Matematik
OMRÅDE: *MÅL:* *FN-MÅL:*	Sandsynlighed
KLASSE:	2. - 4. kl.
STED:	Fodboldbanen.
TID:	15 - 20 min.
ÅRSTID:	Kan laves hele året.

EKSEMPLER/VARIATIONER:

Man kan vælge at spille på tid fremfor med at vinderen findes ved at alle kegler er væltet/rejst.