

Tema	Bevægelse – didaktik og sundhedsadfærd
Fag	Matematik
Trin	Mellemtrin
Faglige Fællesmål	<p>Matematikfaglige områder:</p> <p>Eleverne kan anvende og beregne med negative hele tal</p> <p>Eleverne kan udføre beregning med de fire regningsarter inden for de naturlige tal med fokus på multiplikation (hovedregning)</p> <p>Eleverne kan udvikle og kommunikere om metoder til multiplikation</p>
Kompetenceområder	Tal og algebra
Præsentation	<ul style="list-style-type: none"> • Hurtig-regn med fingre • Aktiviteten kan laves i klassens lokale og kræver ikke nogen yderligere forberedelse.
Aktiviteten	<p>Denne aktivitet er nem, sjov og hurtig, og den kræver hverken meget plads eller tid til forberedelse eller afvikling. Det primære formål er at skabe en pause, dvs. at vække hjernen så eleverne bliver klar til at fordybe og koncentrere sig i fagligt arbejde igen. Kort sagt er det en brain-break, som kræver fokus og samtidig træner eleverne i hovedregning.</p> <p>Sådan gør du:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eleverne går rundt mellem hinanden og finder sammen to og to evt. ved Fang en makker. Se nedenstående forklaring • Når eleverne har fundet sammen to og to, siger de "1, 2, 3 NU", hvorefter de begge tager et selvvalgt antal fingre frem <p>Fingrene bruges til et regnestykke, og der er to variationer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hver elevs tal repræsenteret af deres antal fingre multipliceres 2. Hver elevs tal repræsenteret af deres antal fingre subtraheres <p>Her skal du lave regler for, om facit skal være et negativt eller positivt tal, eller om det er valgfrit. Du kan også vælge, at lave en regel, hvor den højeste (i højden) af de to elever repræsenterer det første tal.</p> <p>Den elev, der først regner regnestykket ud, har vundet. Den elev, der taber, stiller sig om bag ved og danner hale (evt. ved at holde hænderne på skuldrene af eleven foran). Når en elev med hale taber, bliver halen befriet, og herefter kan eleverne gå individuelt rundt igen.</p> <p>Det betyder, at der hele tiden er et flow og en motivation i elevgruppen, og det bliver ikke helt så tydeligt, hvilke elever der er fagligt stærke og svage, da eleverne kan befri hinanden.</p> <p>De elever, der danner hale, følger også aktivt med, da de holder øje med, om de bliver befriet. Desuden er det motiverende, at eleverne ikke definitivt har tabt, men efter kort tid får en chance igen.</p> <p>Differentiering og variationsmuligheder:</p> <p>Du kan vælge, om alle 10 fingre må bruges. Alternativt kan du lave regler om, at der kun må bruges en hånd eller kun den ene hånd uden tommelfinger etc. På den måde kan du tilpasse regnestykkerne efter klassens niveau.</p> <p>En anden variation er, at det gælder om at sige en regnestrategi først og ikke facit.</p>

<p>Aktiviteten</p>	<p>Fang en makker foregår på følgende måde:</p> <p>Eleverne går rundt imellem hinanden, imens de har den ene hånd i vejret. De fanger en makker ved, at lave high five/"high five skumfidus" – som betyder, at elevernes forestiller sig, at der er en usynlig skumfidus imellem deres hænder i high fivet.</p> <p>Fordelen ved dette er, at det minimerer larmen og gør eleverne mere koncentrerede i mødet med hinanden. Når der er fanget en makker, tages hånden ned. På denne måde bliver det tydeligt, hvem der er "fri", og hvem der er "optaget".</p> <p>Pointer over for eleverne, at der laves "high five skumfidus" med den første, man får øjenkontakt med. I det hele taget kan der med fordel snakkes om god og høflig opførsel: Start med at sig "hej", brug opmuntring/ros og sig farvel og tak for nu, når eleverne er færdige.</p>
<p>Antagelser før aktiviteten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skal det faglige fokus være subtraktion, multiplikation eller regnestrategier? • Hvordan har eleverne tidligere arbejdet med det faglige indhold? Herefter overvejes det, om eleverne skal bruge en hånd eller begge hænder under aktiviteten • Hvordan kan læreren drøfte konkurrenceelementet og f.eks. tabe- og vindereaktioner og fairplay?
<p>Evaluering af aktiviteten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hvordan har bevægelseelementet og konkurrenceelementet bidraget positivt til elevernes motivation, udførelse og læring? • Hvordan har eleverne kommunikeret under aktiviteten? • Hvilke strategier brugte eleverne til udregning? • Hvilke tegn er der på, at eleverne behersker regnestykkerne? Bruger de regnestrategier eller har automatiseret stykkerne?