Vendespil

Først skal klassen deles op i grupper á 4

Dette kan gøres ved at bede klassen stille sig på en lang række efter f.eks. højde, antallet af kæledyr osv. Og derefter give dem numre. Den klassiske 1.2.3.4 og 5, og derefter bede 1érne samles i en gruppe osv.

Bagefter skal grupperne lave Flipoverstafet.

Hver gruppe får et kæmpe ark (flip-over-ark) og en stor tusch.

Det store ark skal ligge på gruppens bord, og så skal gruppen stille sig i en lang række ca. 1 meter fra deres bord og deres ark. Herefter skal de på skift skrive alt hvad de ved om f.eks. Geometri- en ting ad gangen, og derefter løbe hen til den næste i gruppen, der så skal skrive en ny ting om Geometri. Dette har grupperne 5 minutter til.

Efter 5 minutter skal gruppen så tælle deres ord/begreber/formler sammen.

Næste øvelse: Nu skal gruppen på jagt efter de andres ord. Altså se om de andre grupper har skrevet noget andet end dem selv. Hvis der er 4 i gruppen, så skal de 3 ud til de andre grupper, og den sidste skal så forklare evt. ord og formler, til dem der kommer over til deres bord.

Efter dette skal der igen tælles ord, og findes en vinder.

Og nu til selve Vendespillet.

Nu skal gruppen så lave 2 stik til et vendespil. Til det skal de bruge tykt og farvet a4-papir og en tusch.

Hver gruppe skal vælge en figur som de vil lave Stik til. F.eks. cylinder.

Så kunne gruppen lave:

π.r2.h

Rumfang af en cylinder

2.π.r.h

Overflade af den grumme side af en cylinder

De andre grupper laver så 2 stik for deres figur.

Til sidst samles alle stikkene og blandes. Derefter lægge alle brikkerne på gulvet.

Nu skal grupperne så på skift vende 2 brikker, der skal passe sammen. Når man vender 2 brikker, der passer, får gruppen brikkerne, altså et stik. Derefter er det deres tur igen. Og sådan bliver de ved indtil de vender 2 forkerte, så er det næste gruppes tur.

Og dette kan selvfølgelig gøre med alle emner!