

Stærðfræði og leikur

Elstu börn leikskólans, 1. bekkur
og Hjördís Jóna



A green chalkboard with two pieces of pink chalk and white chalk markings. The markings include a large 'X' and a curved line. The background is dark and textured.

Hvað eru margir stafir í nafninu þínu?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
H	J	Ö	r	d	i	s	J	ö	n	a	4							
I	n	g	þ	ú	ó	R	e	ú	ö	Þ	A	5						
E	Y	þ	ö	r								2						
Í	Z	A	D	Ó	R	A						4						
E	L	S	A									2						
E	I	V	U	I	V	E	Ö					4						
J	Ö	N	T	R	Y	S	S	Í	?			3						
Þ	A	g	i	Ö	S	T	F	Þ	N	N		4						
U	T	A	F	H	T	Ö	T	U				4						

A green chalkboard with two pieces of pink chalk and a large white number 4 drawn on it.

Hvað eru margir stafir í nafninu okkar?



$1+9=10$

10 vinir

$7+3=10$

$5+5=10$

$8+2=10$



$6+4=10$

$10+0=10$

$9+1=10$

$2+8=10$

$4+6=10$

$3+7=10$

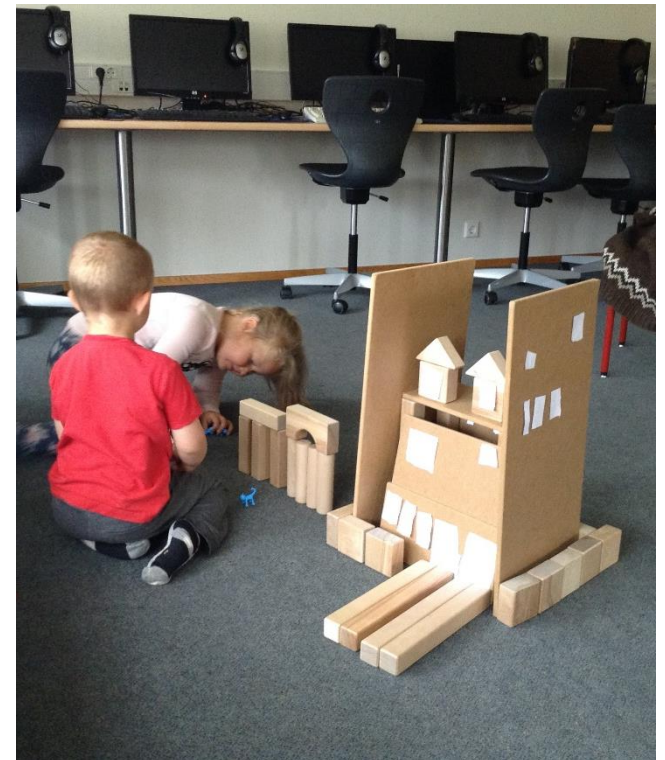
Heimilið mitt kaplakubbar



- Komu með mynd af húsinu sínu að heiman
- Áttu að endurbyggja húsið í kaplakubbum



Heimilið mitt einingakubbar

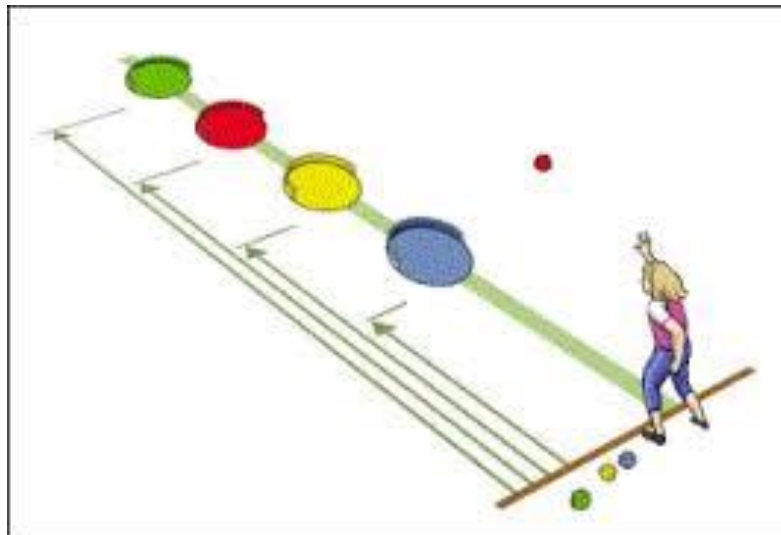


Heimilið mitt, helstu niðurstöður

- Betra er að búa til heimilið sitt úr einingarkubbum
- Kaplakubbar nýtast vel í smærri hluti s.s. háscæti, turn, borð ofl
- Einingakubbar eru stöðugri
- Hægt er að búa til stærri hús úr einingakubbum enn hærra hús úr kaplakubbum
- Það er auðveldara að vinna í hóp en einn

Boltakast

- Börnunum skipt upp í 4 hópa og hvert barn fær 3 köst á hverri stöð.
- 1. Kasta teningum, leggja þá saman og finna sambærilega tölu á spjaldi.
- 2. Spjald A með litlum götum 5-10-15 fyrir að hitta í gatið með bolta
- 3. Spjald B með stórum götum 3-5-7 fyrir að hitta í gatið með bolta
- 4. Keilur, hitta hring ofaná keilu því styttra því færri stig.



- Börnin fylltu út öll 3 köstin á hverri stöð
- Börnin lögðu síðan saman stigin sem þau fengu á hverri stöð
- Börnin lögðu síðan saman útkomurnar af hverri stöð

Stærðfræði og leikur Jóna

BOLTAKAST

Kassi A	Kassi B
1. Kast = <u>1</u>	1. Kast = <u>5</u>
2. Kast = <u>5</u>	2. Kast = <u>6</u>
3. Kast = <u>8</u>	3. Kast = <u>8</u>
Samtals: <u>1 + 5 + 8 = 14</u>	Samtals: <u>5 + 6 + 8 = 19</u>

Kassi C	Kassi D
1. Kast = <u>3</u>	1. Kast = <u>3</u>
2. Kast = <u>6</u>	2. Kast = <u>10</u>
3. Kast = <u>7</u>	3. Kast = <u>7</u>
Samtals: <u>3 + 6 + 7 = 16</u>	Samtals: <u>3 + 10 + 7 = 20</u>

Heildarfjöldi stiga? (A) 6 + (B) 1 + (C) 4 + (D) 0 = 11 ~~10~~ 51

Nafn þátttakanda: EXOR

Stærðfræði og leikur Jóna

BOLTAKAST

Kassi A	Kassi B
1. Kast = <u>2</u>	1. Kast = <u>0</u>
2. Kast = <u>2</u>	2. Kast = <u>0</u>
3. Kast = <u>3</u>	3. Kast = <u>1</u>
Samtals: <u>2 + 2 + 3 = 7</u>	Samtals: <u>0 + 0 + 1 = 1</u>

Kassi C	Kassi D
1. Kast = <u>0</u>	1. Kast = <u>0</u>
2. Kast = <u>0</u>	2. Kast = <u>0</u>
3. Kast = <u>0</u>	3. Kast = <u>3</u>
Samtals: <u>0 + 0 + 0 = 0</u>	Samtals: <u>0 + 0 + 3 = 3</u>

Heildarfjöldi stiga? (A) 1 + (B) 1 + (C) 0 + (D) 3 = 5

Nafn þátttakanda: INGDÖR

Niðurstöður boltakastsins

- Þegar börnin voru búin að fylla út blöðin sín þurftu þau að segja frá niðurstöðunum.
- Hvar stóðuð þið ykkur best?
- Hver var samanlagður heildarfjöldi stiga?
- Hvernig fannst ykkur?

Form og mynstur



Veitingahúsið





- Börnin skoða matseðil og ákveða hvaða matur þeim finnst vera ódýrastur/dýrastur og verðleggja eftir því.
- Börnin skipta sér í hlutverk þjóns, kokk og móttökustjóra sem vísar til sætis og lætur borga. Aðrir koma og fá sér að borða á veitingastaðnum.
- Öll börn fá ákveðinn pening til að kaupa fyrir.
- Síðan þarf að skipta um hlutverk.



Matseðill		
Hamborgari		500
Pylsa		100
Kjúklíngur		500
Pizza		300
Hakk og spaghetti		150
Lambakjöt		600
Skýr og ber		50



Hvað er í pokanum



- Skemmtilegur leikur sem við förum reglulega í og finnum út hvort það séu tölur, form, fjöldi í numicon ofl.



Peningar



Umræðuefni út frá peningum

- Hvað eru margir 100 kr í 500 kr?
- Hvernig skrifum við 1000?
- Ef við þurfum að borga 300 kr og eigum 500 kr hvað fáum við í afgang?
- Fyrir hvaða pening getum við keypt mest?
- Fyrir hvaða pening kaupum við minnst?

Búðarspil með íslenska peninga





Mælingar hraði, lengd ofl

- Fórum í gönguferð með úr sem mælir lengd og tíma. Þegar við vorum kominn á leiðarenda stoppuðum við úrið og fórum í önnur verkefni.
- Börnin voru tvö saman í hóp og þurftu að mæla 10m með tommustokk.



- Þegar búið var að mæla 10m var farið að athuga hvort þetta væri álíka langt hjá öllum, sem það reyndist vera.
- Þá var farið í að taka tímann á hvað hver og einn var fljótur að hlaupa þessa vegalengd fram og til baka.





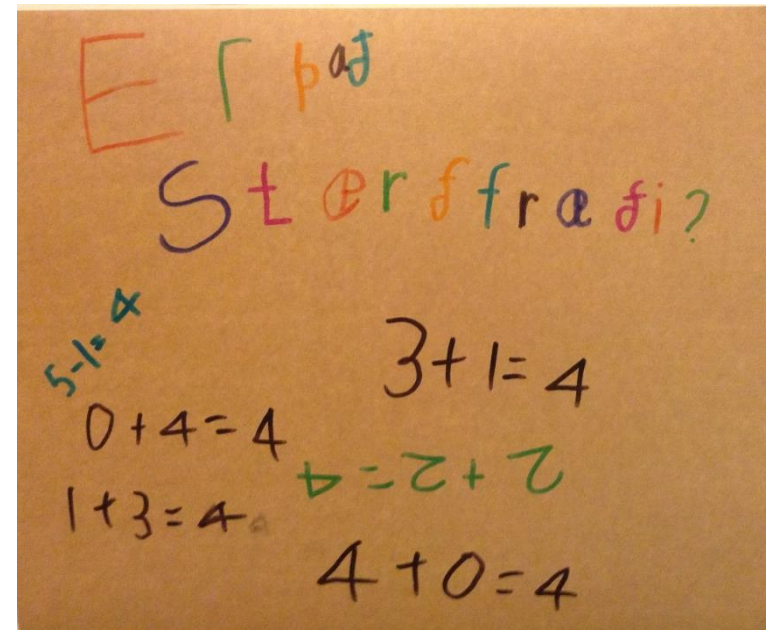
Niðurstöður

- Þegar heim var komið var farið yfir það hvort leiðin var lengri á staðinn eða aftur heim?
- Af hverju vorum við miklu fljótari á leiðinni heim?
- Hvernig gekk og hvernig fannst okkur?

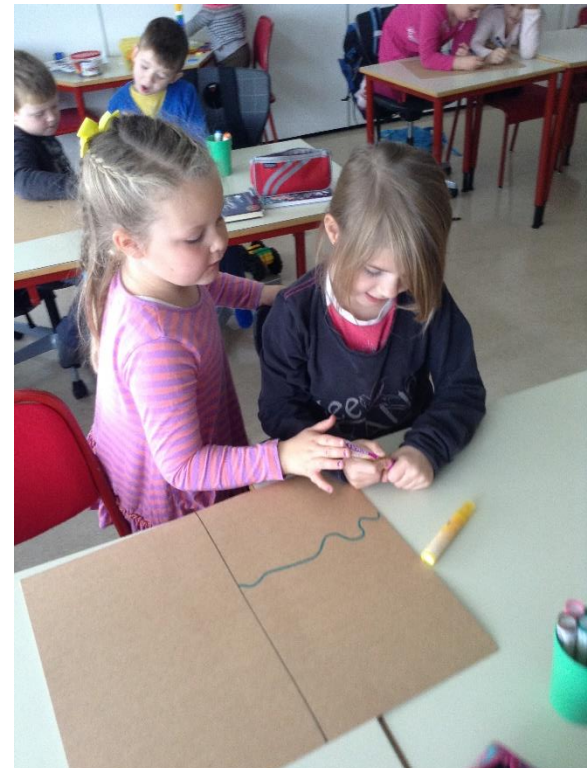
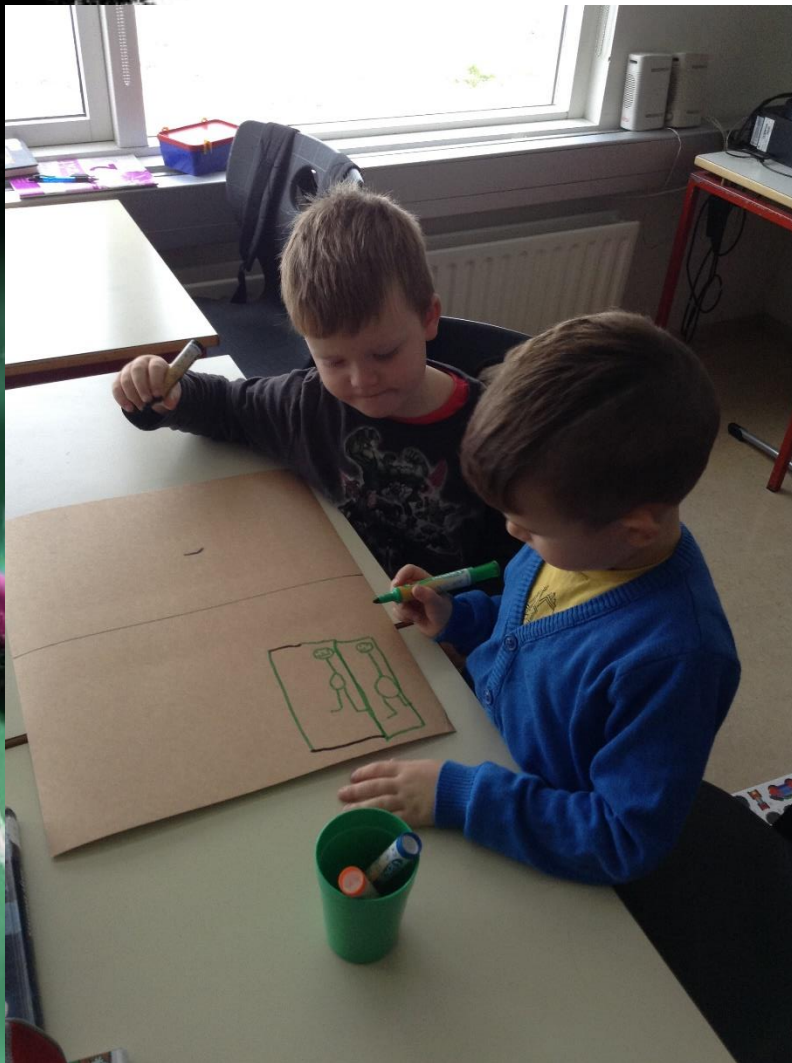




Heilbrigði og velferð er það stærðfræði?



Já það finnst okkur



- Hjálpum vinum í stærðfræðivanda
- Þegar við sofum þurfum við stundum að nota vekjaraklukk
- Í hreyfingu getum við mælt hversu lengi, hversu langt, hversu oft
- Fæða, hvað þurfum við að nota mikið, hvað þurfum við að elda lengi, hvað þurfum við að kaupa mikið, hvað eigum við að borga.

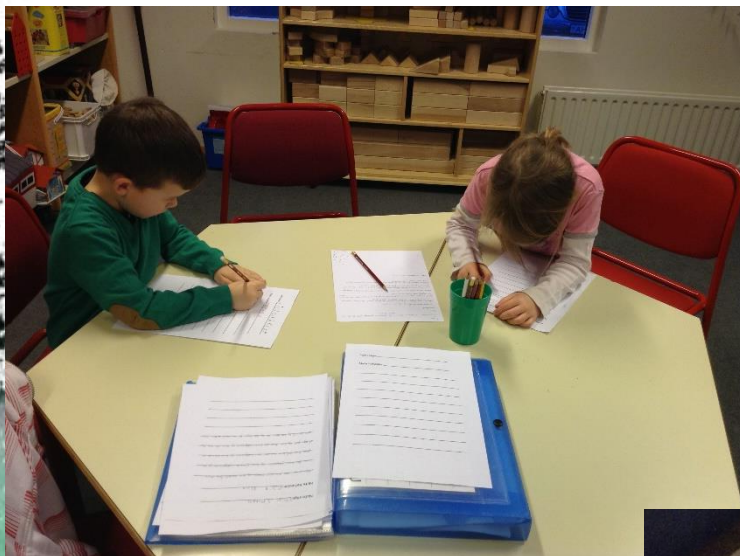


Skólaping



- Kynntum flottu vinnuna okkar á skólapingi í skólanum sem fjallaði um heilbrigði og velferð

Stærðfræðisaga og spil



Stærðfræðiskrímsli

Þar var lítil stelpa sem elskar stærðfræði en stærðfræðiskrímslinu fannst ekki gaman að hún var svo góð í stærðfræðinni. Þannig að skrímslið stal stelpunni en stelpan vaknaði og sagði stærðfræðiskrímslinu að hætta þessu og þá varð skrímslið hissa og þá hugsaði skrímslið sér að leyfa henni að sleppa og þá lifði stelpan hamingjusöm og fékk að læra mikið.

Ingibjörg Jóna

Í búðina

Einu sinni var stelpa sem fór í búðina. Hún þurfti að reikna hvað fékk hún til baka. Hún fékk 400 kr til baka.

Elvý Inga

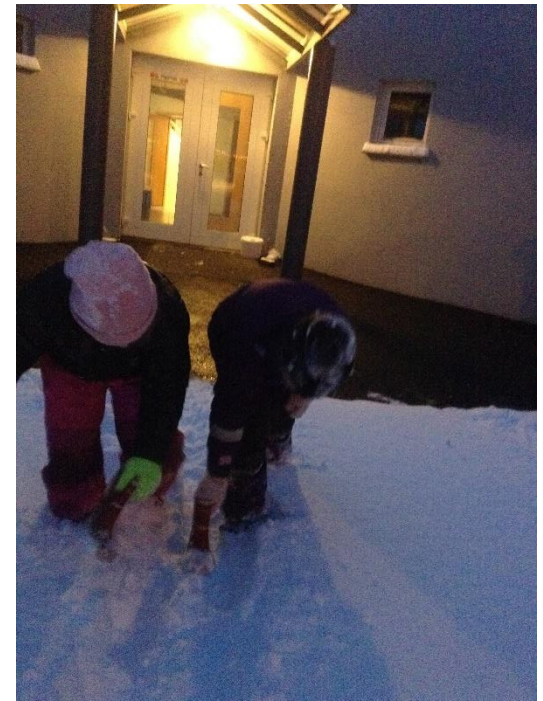
Strákur

Einu sinni var strákur sem var í fjallgöngu og hann var með kúbein til að klifra upp og svo kom bíll og sótti hann. Svo keyrði bílinn inn í þorpið og svo fór hann heim. Svo fór hann aftur út og labbaði 20 skref svo kom leigubíll og hann fór til Danmerkur og labbaði alltaf 20 skref.

Ólafur Örn

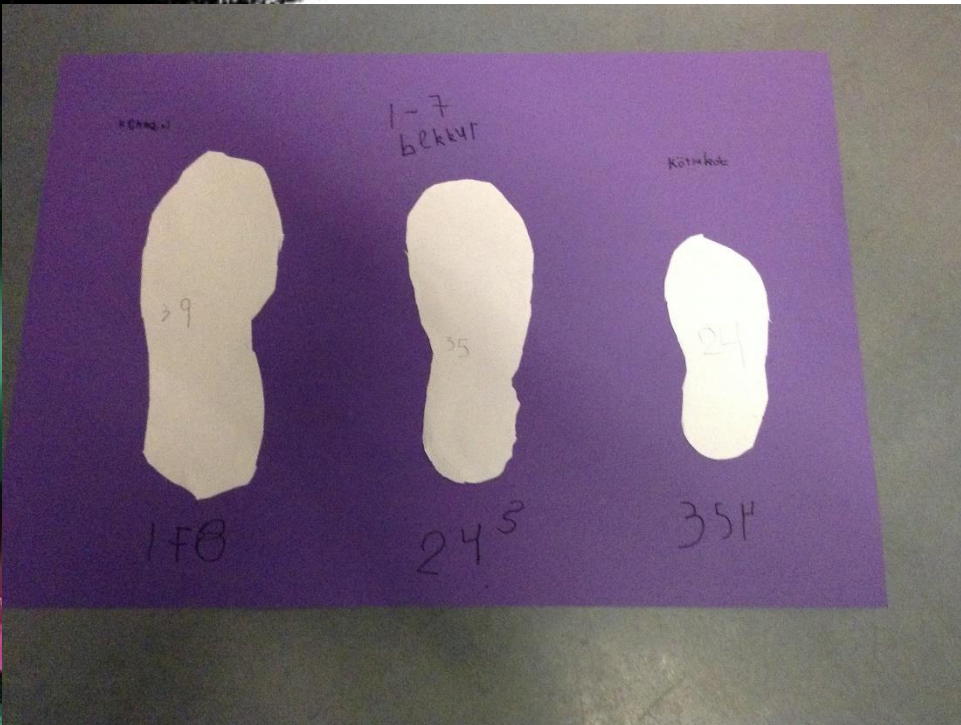
Fótspor







- Kötlu kot þarf að labba 176 skrefum lengra en kennarinn
- Kötlu kot þarf að labba 111 skrefum lengra en 1-7 bekkur
- 1-7 bekkur þurfa að labba 65 skrefum lengra en kennarinn
- Þeir sem þurfa að labba fleiri skref eru með minni fætur
- Kötlu kot verða fyrst preytt af því að þau þurfa að labba flest skrefin



Gæðastund



- Kynntum verkefnið okkar og helstu niðurstöður fyrir samnemendum.

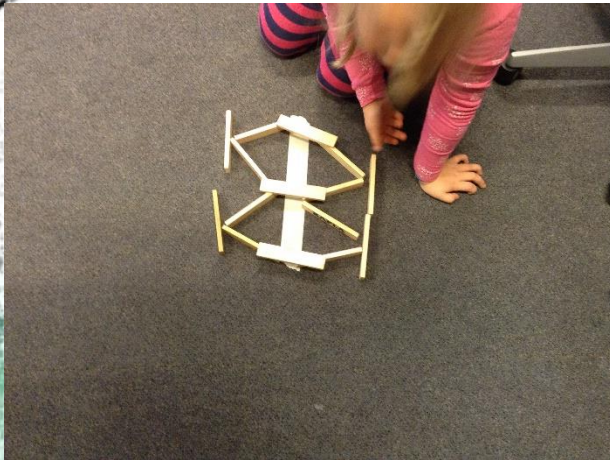


Norðurlöndin



- Við fræddumst um sérkenni hvers lands
- Við bjuggum til fána og útlínur landanna
- Við töldum hvað við þyrftum að nota mikið af kubbum í gerð landanna.
- Við skiptumst á upplýsingum og fræddum hvort annað um landið sem við völdum okkur.

Speglun



- Speglun fannst flestum mjög skemmtileg
- Prófuðum að spegla með mismunandi efnivið
- Okkur fannst auðveldara að spegla ef við gátum prófað fyrst aðeins með spegli
- Sumum finnst auðveldara að spegla stórt á meðan aðrir spegla lítið.

Form og hlustun



- Fórum í leik til að æfa form, hlustun og samvinnu.
- 2-3 saman í hóp og snúa bókum saman.
- Foringinn segir hinum hvernig mynd hann er að teikna
- Hinir teikna eins mynd.
- Þegar myndin er klár standa allir upp og skoða myndirnar hjá hvor öðrum.
- Urðu myndirnar eins?

Mæla og byggja



- Fengu fyrirmæli hvað mætti byggja úr mörgum kapla- og einingakubbum
- Fengu að byggja frálst en með hliðsjón af fyrirmælum.
- Þurftu að fylla út verkefnarblað um lengd og fjölda.
- Þurftu að fá ákveðnar tölur hjá vini sínum og leggja saman við sínar og draga ályktanir.
- Þurftu að segja vinunum frá sínum niðurstöðum.

Stærðfræði og leikur

Mælingar

Hversu langt er húsið  52 cm

Hverstu stutt er húsið  11 cm

Hverstu hátt er húsið  14 cm

Hversu lágt er húsið  1 cm

Hvert er ummál húsins  127 cm

Hversu langt er húsið þitt og vinar þíns 157 + 81238

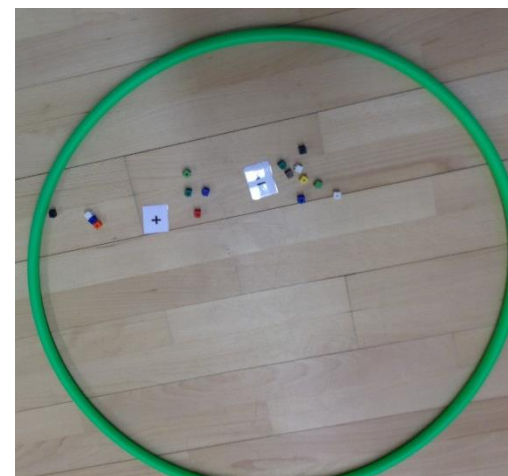
Hvor á lengra hús þú eða vinur þinn? _____

Ég notaði _____ marga kubba

Ég notaði  5  14  +  12

Nafnið mitt: EYÞÓR

Leikur að læra



- Unnum með háar tölur
- Unnum með formerkin + - x
- Unnum með eftirtekt og minni



Íspinna spýtu spilið

- Ákveðið var form sem allir áttu að gera
- Skiptumst á að kasta tening og fengu jafn margar íspinna spýtur og teningurinn sagði til um
- Sá sem var fyrstur til að klára formið vann



Sögugrunnurinn og stærðfræði



Hvar á okkar tala heima?



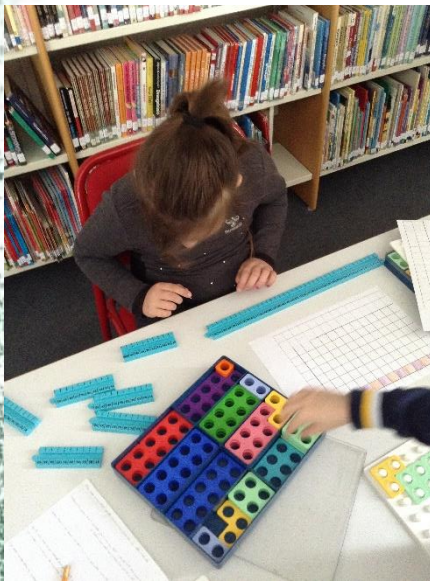
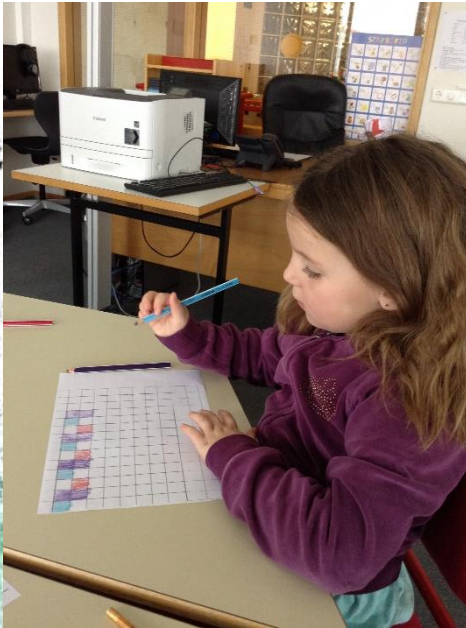
- Allir drógu eina tölu
- Það mátti enginn segja orð usss
- Allir áttu að raða sér í rétta röð án þess að vita hvaða tölur hinir væru með



Stærðfræðileikir eru alltaf skemmtilegir



Numicon



- Teiknuðu upp munstur
- Yfirfærðu mynstrin á numicon
- Þurftu að fylla spjald eftir ákveðnum fyrirbællum
- Þurftu að raða í talnaröð 1-100

Mælingar og sköpun

Allir voru hæðamældir og síðan mældum við jafn langan garnspotta og við vorum löng.



Mælingar og sköpun



Við máluðum samvinnuverkefni þar sem allir þurftu að vera sammála hvernig við myndum hafa verkið.

Síðan festum við garnspottan inná verkið sem við vöfðum upp eins og snigla.



Mælingar og sköpun



Gaman saman ađ renna



Grímur

Nokkrir krakkar úr Dalvíkurskóla komu í heimsókn til okkar. Við töldum saman dagana og þau lásu fyrir okkur



Við fórum síðan inn í listasmiðju og þar byrjuðu yngri á að teikna upp grímur í gegnum ljósaborð.

Grímur

Eldri börnin fengu hálfa grímu og áttu að finna út hvernig best væri að spegla hana



Allir fengu að skreyta grímurnar sínar
Helstu niðurstöður voru að

- Það er auðveldara að gera grímu á ljósaborði
- Það er auðveldara að hafa blaðið tvöfalt og spegla á miðjunni í stað þess að teikna upp hinn helminginn



A green chalkboard occupies the left side of the image. Two pieces of pink chalk are lying on the board. There are some white chalk markings, including a curved line and a straight line with a small hook at the end.

**Takk fyrir skemmtilegan og
lærdómsríkan vetur**