

# AKTIVITET · POLYGONKAMPEN

Eleverne arbejder med egenskaber ved forskellige polygoner.

## Materialer

- *Kopiark 10*: Et kopiark pr. par, udklippet
- *Kopiark 11*: Et kopiark pr. par, udklippet

## Elevsammensætning

Parvis.

## Opgavebeskrivelse

Kortene fra kopiark 11 lægges i en bunke med billedsiden nedad. Kortene fra kopiark 10 lægges med billedsiden opad og spredes ud mellem de to elever. Et kort fra kopiark 11 vendes, og en polygon kommer til syne. Elev 1 skal vælge et af udsagnene fra kopiark 10 og lægge dette ved siden af polygonen. Elev 2 gør nu det samme, og sådan bliver de ved, indtil en af eleverne ikke kan finde flere udsagn, der passer på polygonen. Den sidste, som har fundet et rigtig udsagn, vinder runden og kortet med polygonen. Kortene med udsagn spredes igen ud på bordet. I næste runde begynder elev 2 med at finde et udsagn. Den, der vinder flest runder, vinder spillet.

## Vigtige spørgsmål

- Hvad er din strategi?
- Hvilket rigtigt udsagn er det nemmest at finde?
- Hvilket udsagn, tror du, der gælder for flest/færrest kort? Hvorfor?
- Er der nogle udsagn, som gælder for alle kort?

## Tips

**STARTHJÆLP:** Gennemgå sammen med eleverne, hvilke typer polygoner de forskellige udsagn passer til.

**VARIATION:** Kan spilles som spillet Hvem er Hvem. Begge elever har et eksemplar af kopiark 10 og kopiark 11. Hver elev tænker på en af polygonerne på kopiark 11. Eleverne skiftes nu til at stille spørgsmål om figurerne. De kan selv finde på spørgsmål eller omformulere udsagnene fra kopiark 10 til spørgsmål, som fx: "Har polygonen fem sider?" Til hvert spørgsmål svarer modstanderen ja eller nej, og spørgeren streger de figurer over, som ikke passer til svaret. Hvis der fx svares nej til, at polygonen har fem sider, må alle figurer med fem sider streges ud. Den elev, der først finder frem til, hvilken polygon modstanderen tænker på, vinder spillet.