

Spil

Tegn og gæt en bevægelse

Denne aktivitet går ud på, at eleverne på forskellige måder skal arbejde med begreber inden for bevægelse i én og to dimensioner.

Forberedelse

- Klip begreberne (side 2) ud, og læg dem i en skål.
- Eleverne finder sammen to og to eller i hold af to elever.
- Eleverne eller holdene skiftes til at trække et begreb fra skålen.

Runde 1 - Forklar et begreb

I første runde skal eleverne *forklare* begrebet for hinanden, men uden at sige begrebets navn, så den anden elev kan gætte det. Når alle begreber er gættet på denne måde, kommer I begreberne tilbage i skålen. I kan nu begynde på anden runde.

Runde 2 - Tegn et begreb

I anden runde skal eleverne *tegne* begreberne for hinanden, så den anden elev kan gætte det.

På denne måde får eleverne øvet begreberne to gange, men på to forskellige måder. På samme måde som legen "Margrethe-skål".

Alternativt, hvis tiden er knap, kan I nøjes med én af de to runder.

I kan enten gøre det to og to eller lave hold, hvor to elever dyster mod to andre. Her får hvert hold 1 minut af gangen til, at den ene elev får sin holdkammerat til at gætte så mange begreber som muligt. Efter minuttet er gået, er det det andet holds tur til at se, hvor mange de kan nå at gætte på 1 minut.

På denne måde kommer der et konkurrenceelement ind i legen.

Begreber



Kasteparabel

Kastelængde

Stighøjde

Elevationsvinkel

Starthastighed

Nulpunkt

Luftmodstand

Koordinatsystem

Positiv acceleration

Startposition

Konstant acceleration

Frit fald

Tyngdeacceleration

Konstant hastighed

X-komponent

Y-komponent

Bremselængde

Stedfunktion

Tid

Den afledte funktion