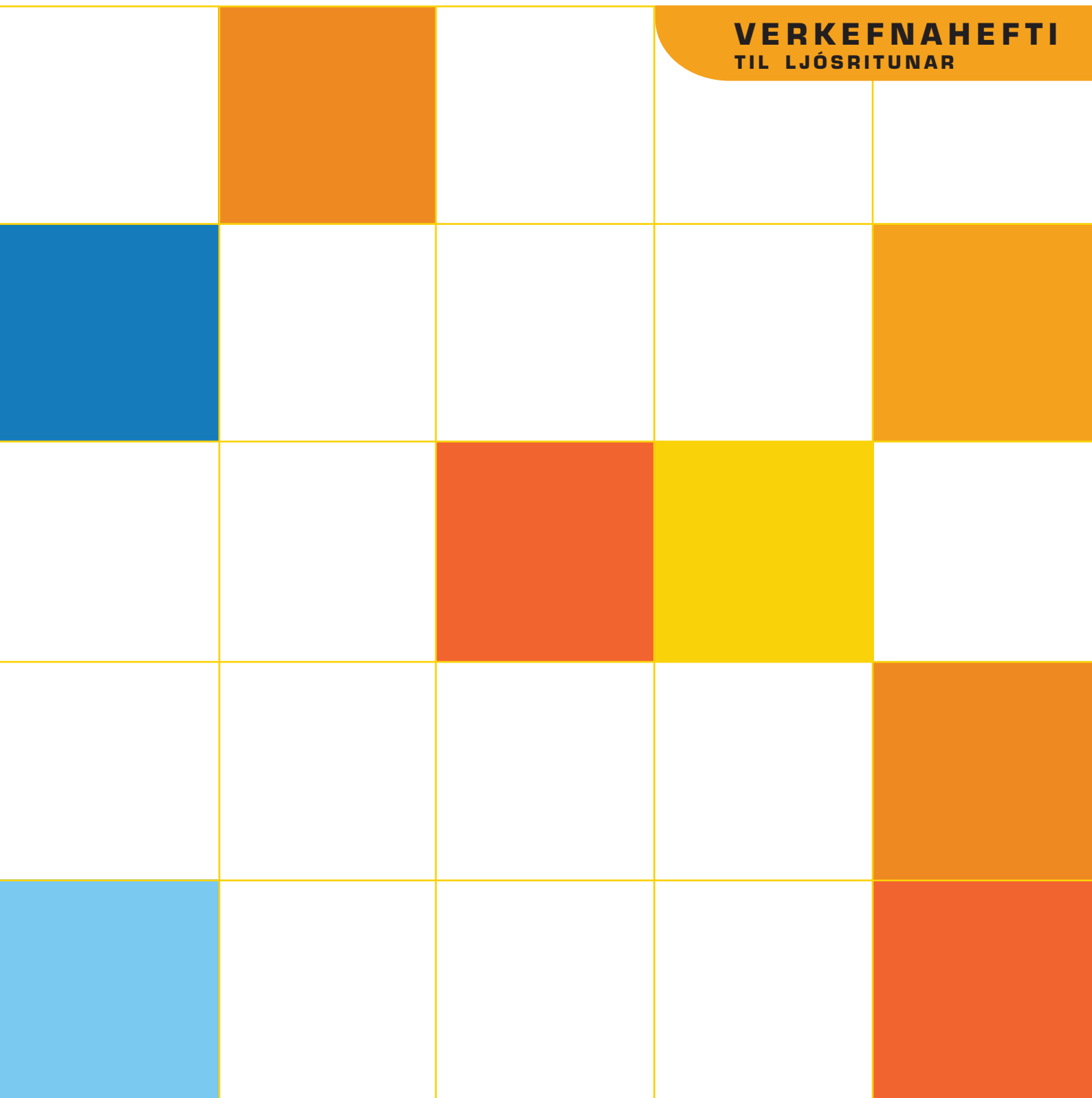


Sproti

1a

**VERKEFNAHEFTI
TIL LJÓSRITUNAR**



EFNISYFIRLIT

1	Húfur og bakpokar	16	Punktamyndir 1
2	Flokkaðu myndirnar	17	Punktamyndir 2
3	Mynstur 1	18	Punktamyndir 3
4	Mynstur 2	19	Punktamyndir 4
5	Mynstur 3	20	Punktamyndir 5
6	Fylgdu mynstrinu 1	21	Punktamyndir 6
7	Fylgdu mynstrinu 2	22	Punktamyndir 7
8	Finndu sjö villur	23	Punktamyndir 8
9	Teiknaðu bíla á bílastæðið	24	Punktamyndir 9
10	Drekaþilið	25	Punktamyndir 10
11	Armbönd	26	Hver á flugdrekana?
12	Teningar á talnalínunni	27	Hve margir?
13	Teiknaðu blóm í vasana		
14	Trúðaspil 1		
15	Trúðaspil 2		

Sproti 1a

Verkefnahefti til ljósritunar

© Gyldendal Norsk Forlag AS 2006
Heiti á frummálinu: Multi Kopiperm 1-4
Hönnun og útlit: Børre Holth
Kápuhönnun: Hanne Dahl

© 2011 Bjørnar Alseth, Henrik Kirkegaard, Gunnar Nordberg, Mona Røsseland
© 2011 teikningar: Børre Holth og Anne Tryti
© 2011 íslensk þýðing og staðfæring: Hanna Kristín Stefánsdóttir

Ritstjóri þýðingar: Hafdís Finnbogadóttir og Sigríður Wöhler

Öll réttindi áskilin
1. útgáfa 2009
2. útgáfa 2011
Námshagnastofnun
Reykjavík

Umbrot: Námsgagnastofnun

Björnar Alseth • Gunnar Nordberg • Henrik Kirkegaard • Mona Røsseland

Sproti

1a

VERKEFNAHEFTI
TIL LJÓSRITUNAR



NÁMSGAGNASTOFNUN

Formáli

Velkomin í *SPROTA*!

Við sem höfum samið námsefnið *Sprotta* teljum að stærðfræði sé mikilvæg fyrir alla. Þjóðfélagið hefur þörf fyrir fólk með stærðfræðilega færni og það skiptir miklu máli að hver og einn geti haft gagn og gaman af stærðfræði. Því er brýnt að nemendum finnist skemmtilegt og áhugavekjandi að fást við þessa námsgrein. Þeir þurfa að öðlast víðtæka reynslu í náminu og upplifa hvernig stærðfræði kemur þeim við – einnig eftir að skóladegi lýkur. Þeir þurfa að ná valdi á undirstöðufærni sem nýtist þeim í áframhaldandi námi. Loks þurfa nemendur að þróa með sér áhuga á stærðfræði og jákvæð viðhorf sem vekja hjá þeim löngun til að halda áfram að læra þessa námsgrein.

Það er ósk okkar að við getum með *Sprotta* veitt kennurum þá hjálp sem þeir þurfa á að halda til að uppfylla þessar kröfur. Námsefnið *Sprotta* er byggt á fjölbreytilegum kennsluaðferðum þar sem áhersla er lögð á fagleg sjónarmið. Námsefnið er sveigjanlegt þannig að ólíkir kennarar geta fundið þær kennsluaðferðir sem henta hverjum og einum. Fyrir nemendur þýðir þetta að þeir kynnast stærðfræði í allri sinni breidd. Þeir reikna í huganum, skrifa á blað og nota alls kyns hjálpargögn. Þeir mæla, reikna út, teikna myndir og mynstur, fara í leiki, rannsaka og leysa þrautir. Þeir nota einnig stærðfræði þegar þeir hafa samskipti sín á milli, lesa dagblöð og útskýra eitthvað eða rökstyðja.

Þessi verkefnablöð eru ætluð til ljósritunar og eru viðbót við nemendabók og kennarabók *Sprotta* 1a. Vísað er til þessara verkefna í kennarabókinni. Með því að fylgja kennarabókinni fléttast verkefni og þrautirnar inn í kennsluna þar sem það hentar frá faglegu sjónarmiði. Þar að auki má nota verkefni við önnur tækifæri, t.d. til að rifja upp eða kafa dýpra í námsefnið. Yfirlit yfir efnið er fremst í verkefnaheftinu þannig að auðvelt er að finna verkefni sem nota skal hverju sinni.

Við óskum ykkur góðs gengis í kennslunni!

Björnar Alseth
Henrik Kirkegaard
Gunnar Nordberg
Mona Røsselund

Yfirlit efnispáttta á verkefnahefti til ljósritunar fyrir Sprotta Ia

Efnispættir

Blaðsíðutal verkefna

Tölur

Tölutákn og fjöldi	1,2, 9–25
Talnagildi	
Talnalínur	26, 27
Samlagning/Frádráttur	15
Talnamynstur	
Námundun	
Mynt, seðlar, talnaspjöld	

Mælingar

Lengd	
Rúmmál	
Tími	
Ummál og flatarmál	
Hitastig	

Rúmfræði

Mynstur	3–7
Rúmfræðileg form	2
Speglun/Samhverfa	
Hliðrun	
Horn	
Hnitakerfi	

Heilabrot og þrautir

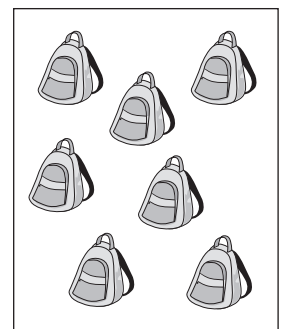
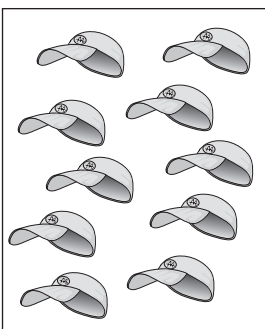
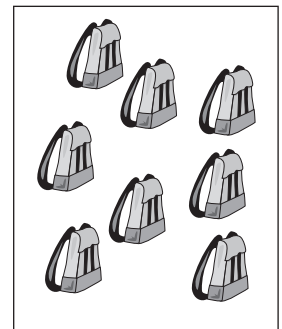
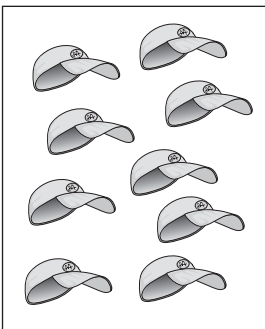
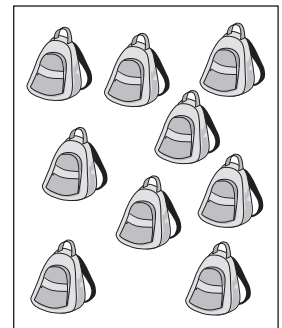
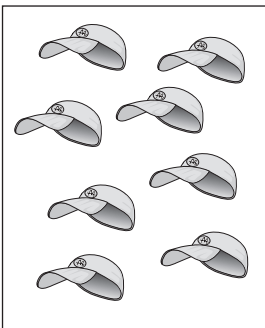
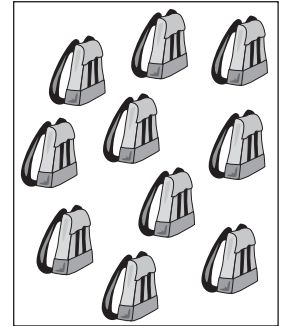
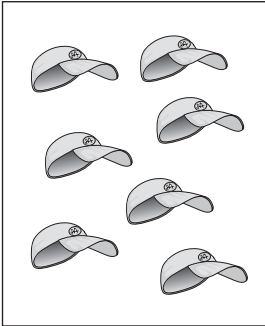
8

Spil

Skífur	
Samlagning/Frádráttur	10, 14, 15
Margföldun/Deiling	

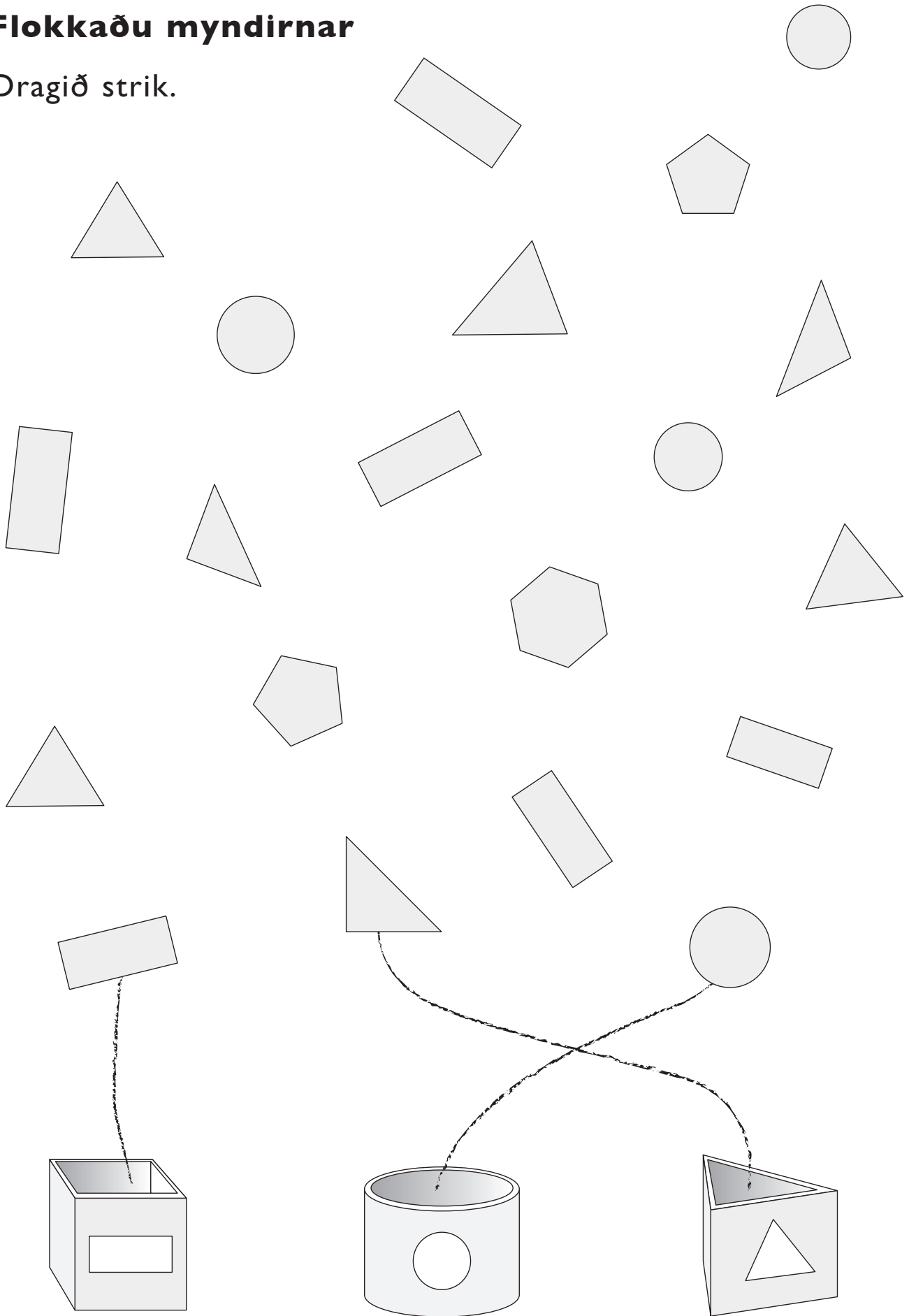
Húfur og bakpokar

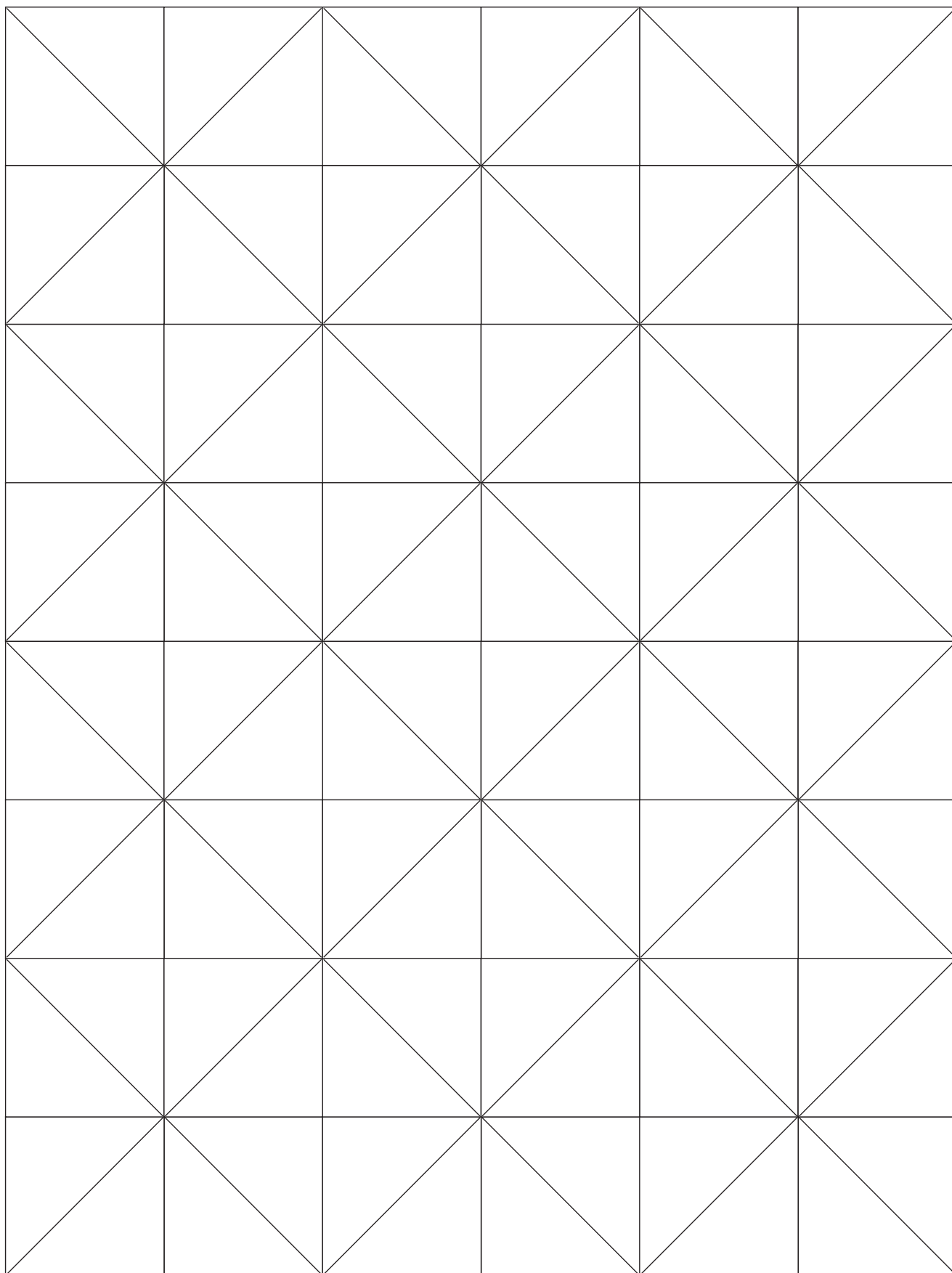
Dragið strik.



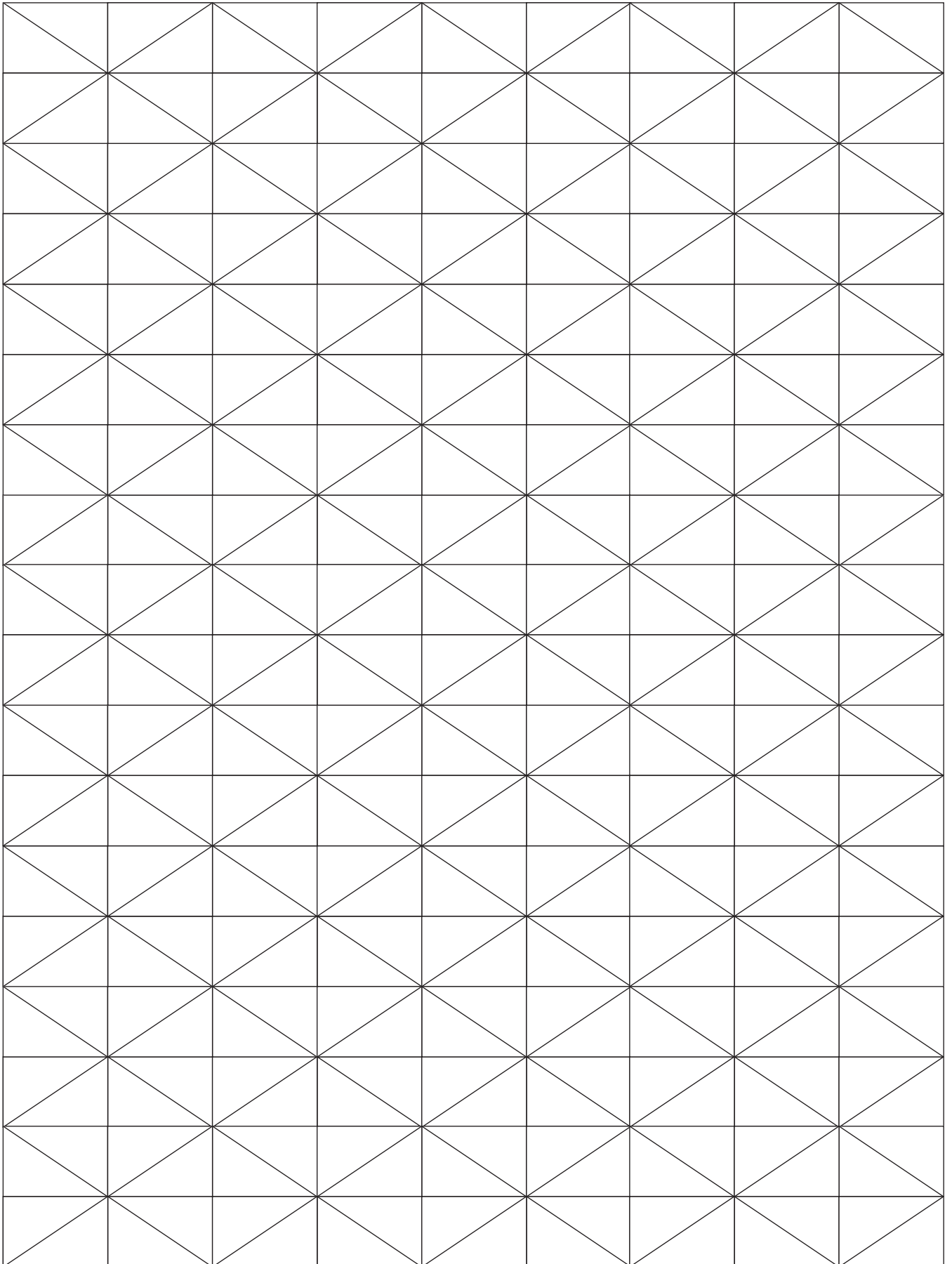
Flokkaðu myndirnar

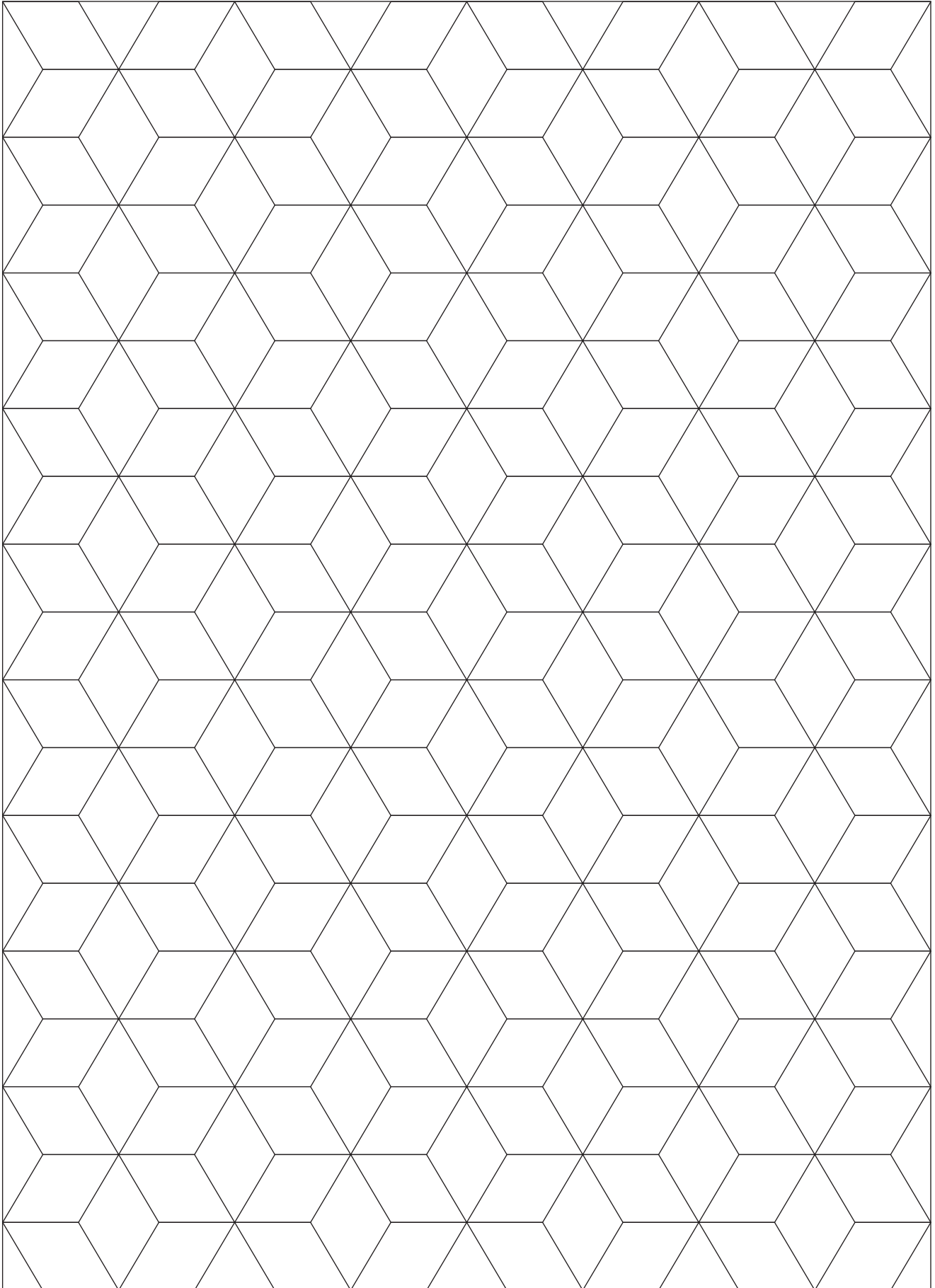
Dragið strik.



Mynstur I

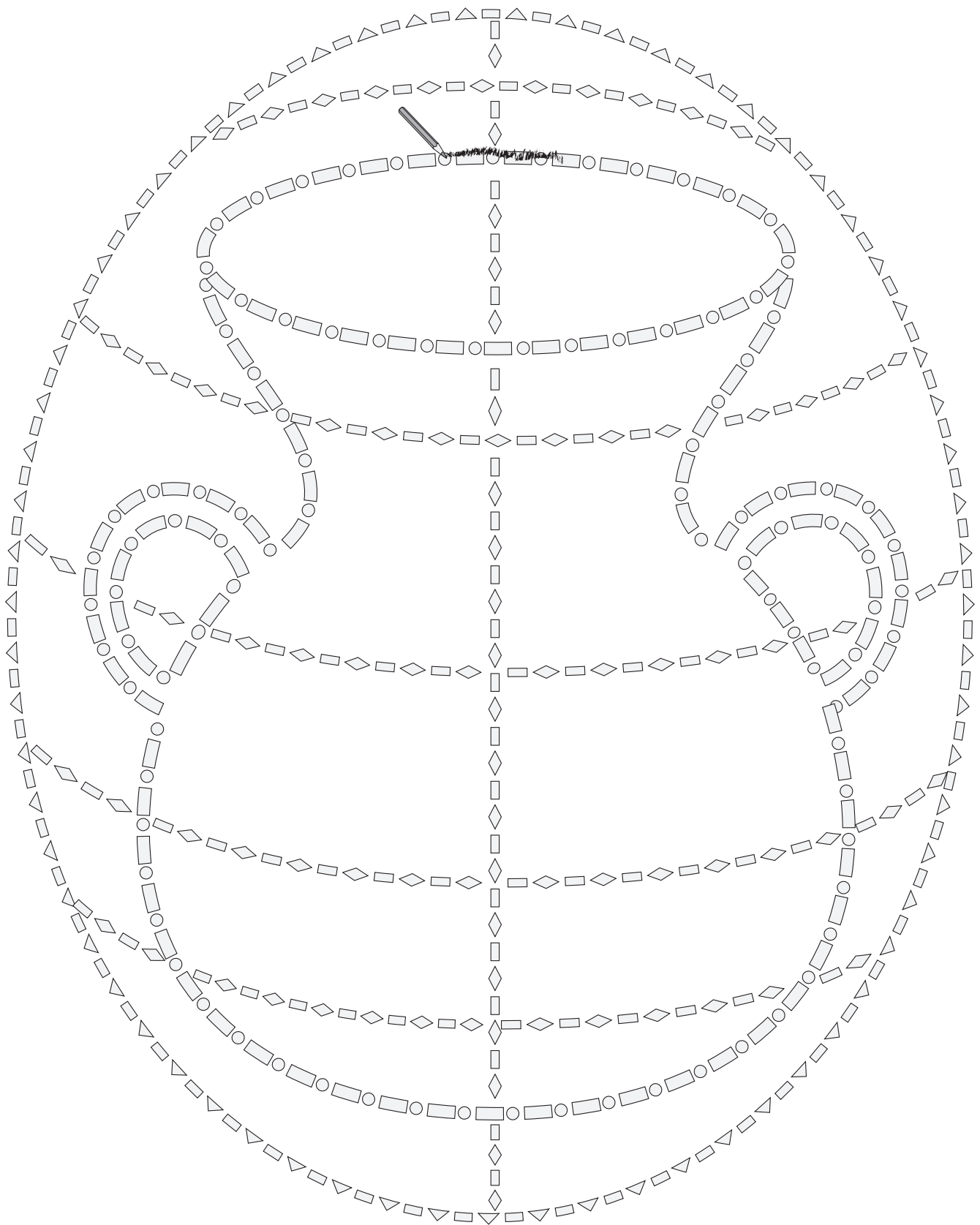
Mynstur 2



Mynstur 3

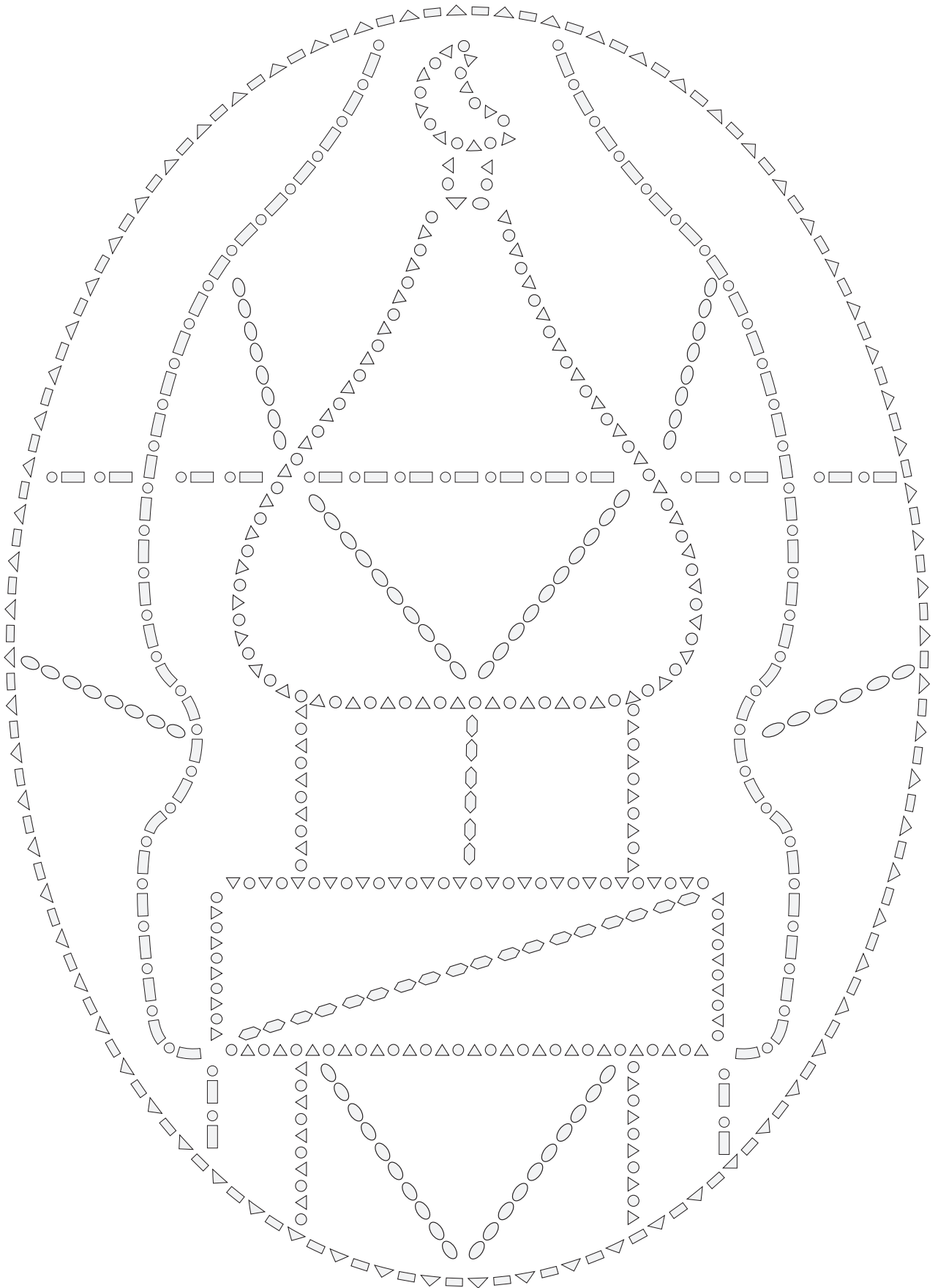
Fylgdu mynstrinu I

Dragðu strik eftir línunum.

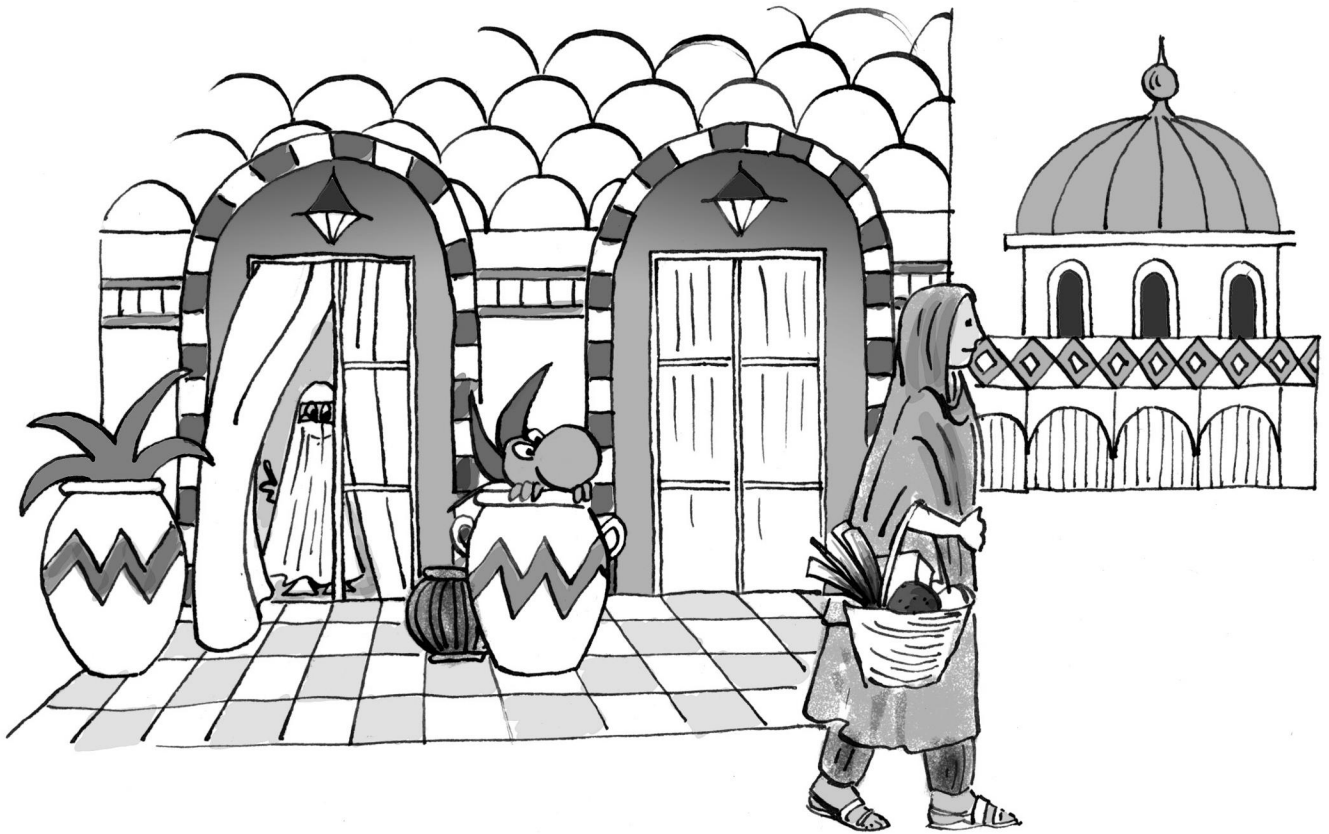


Fylgdu mynstrinu 2

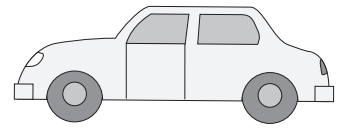
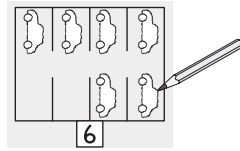
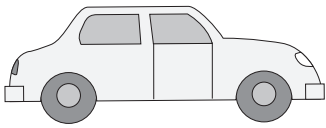
Dragðu strik eftir línunum.



Finndu sjö villur



Teiknaðu bíla á bílastæðið



3

2

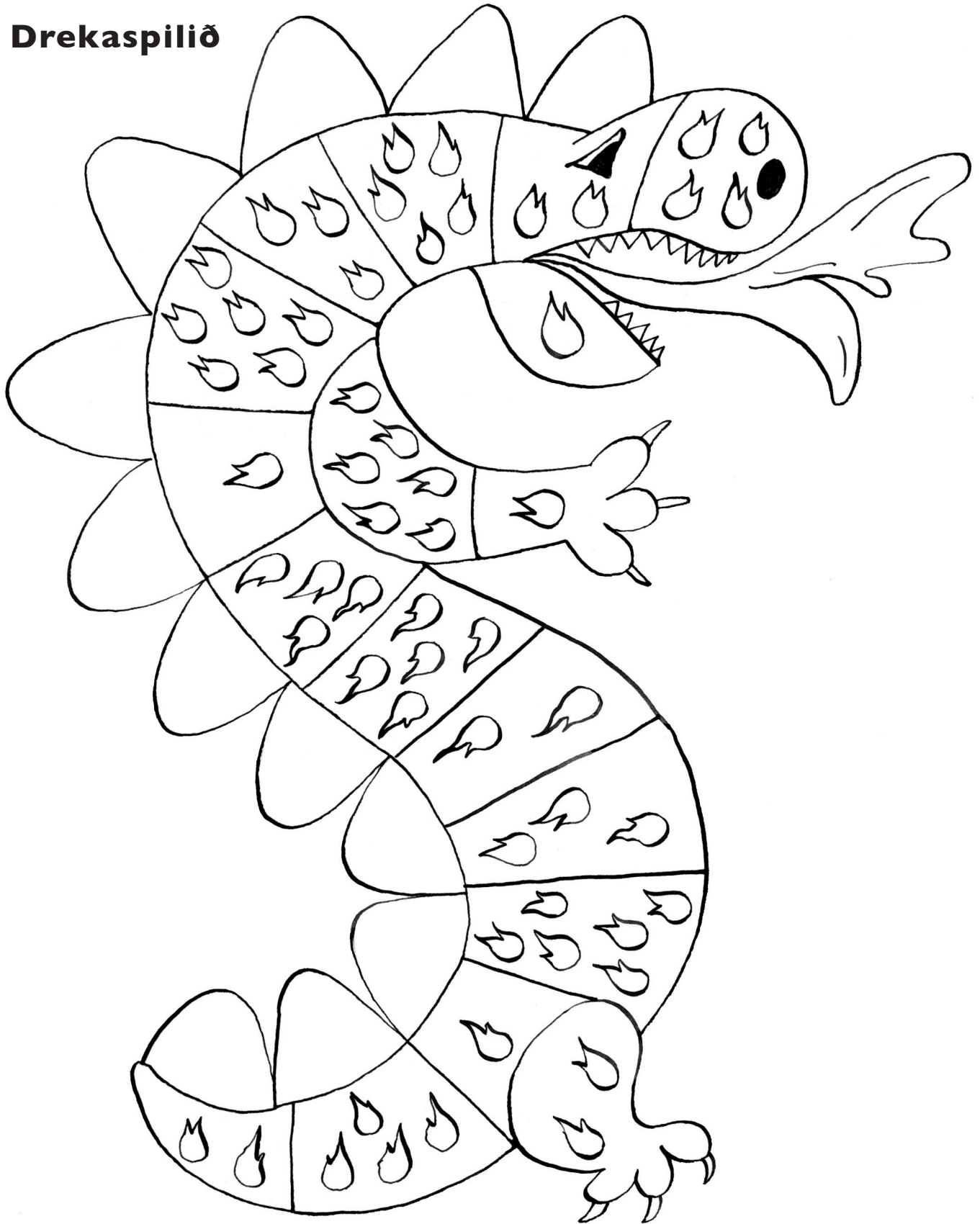
5

1

4

Veldu töluna!

Drekaspilið



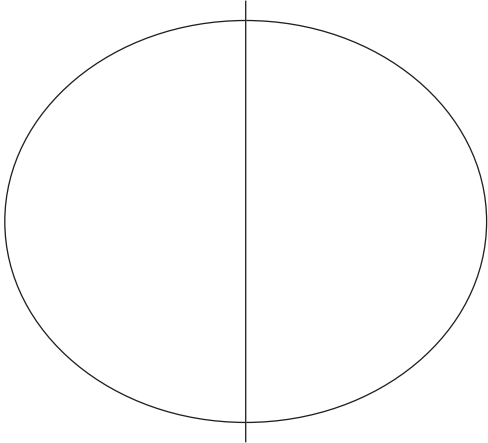
LEIKREGLUR:

Kastið teningi til skiptis. Litið svæði á drekanum þar sem eru jafn margir logar og deplarnir á teningnum segja til um.

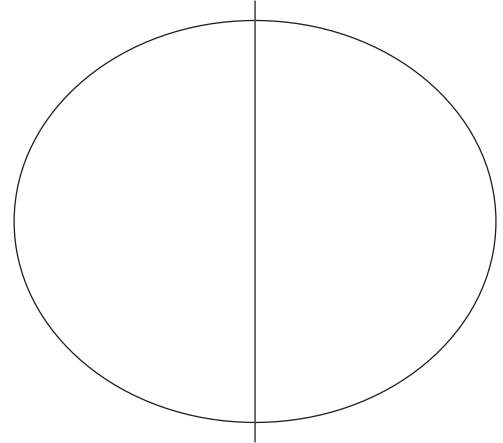
Armbönd

Teiknaðu perlur á helming armbandsins. Skiptu á blaðinu við annan nemanda. Nú teiknið þið jafn margar perlur á hinn helminginn.

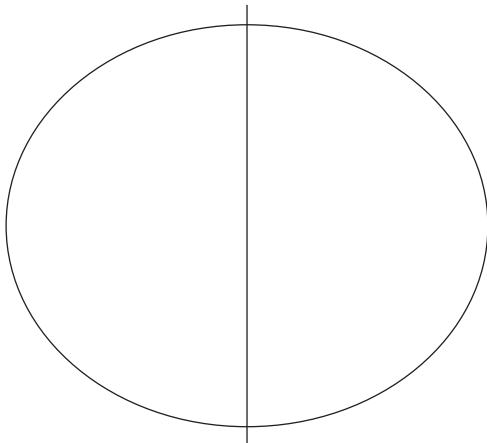
Hve margar eru perlurnar alls?



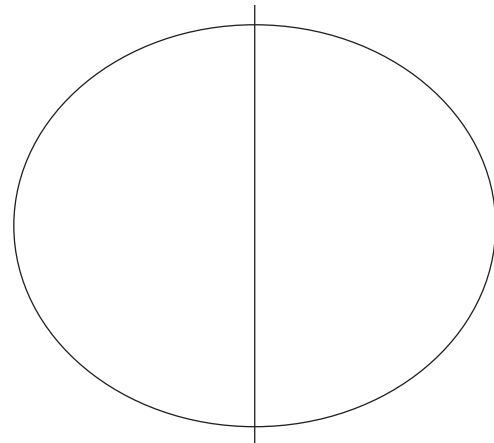
_____ perlur



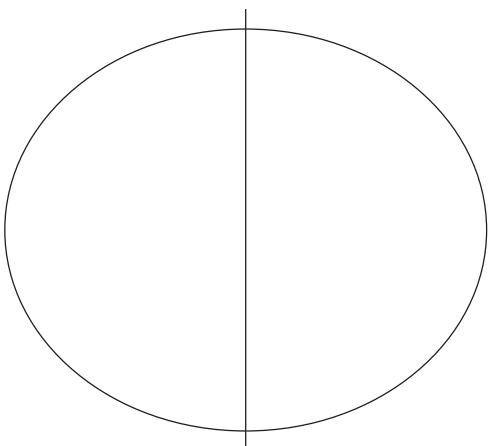
_____ perlur



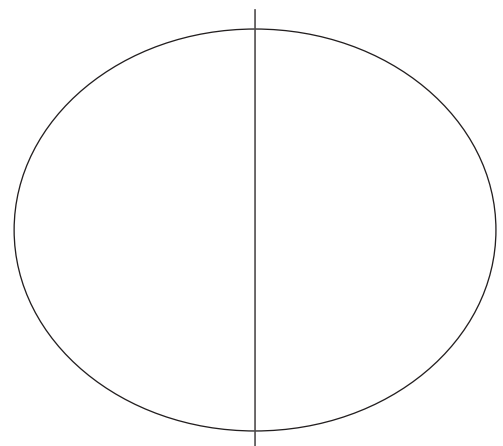
_____ perlur



_____ perlur



_____ perlur



_____ perlur

Teningar á talnalínunni

SPILAREGLUR

Kastið þremur teningum. Leggið saman það sem upp kemur á teningunum. Skráið svarið í einhvern reitinn. Dragið strik frá reitnum að réttum stað á talnalínunni.



--	--	--	--



--	--	--

--	--	--	--

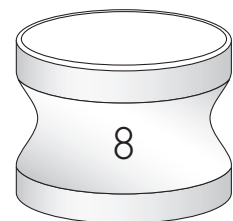
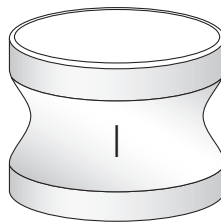
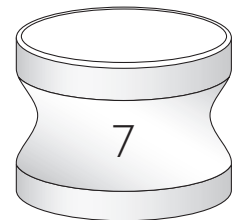
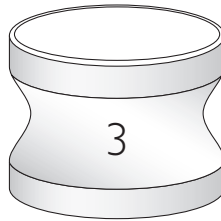
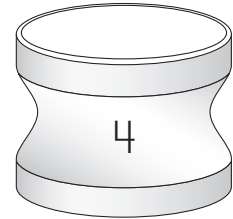
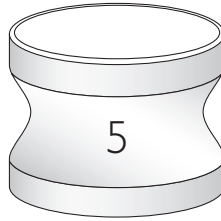
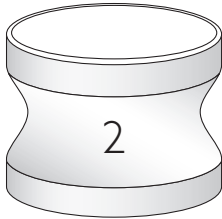
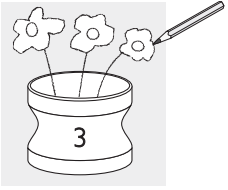


--	--	--

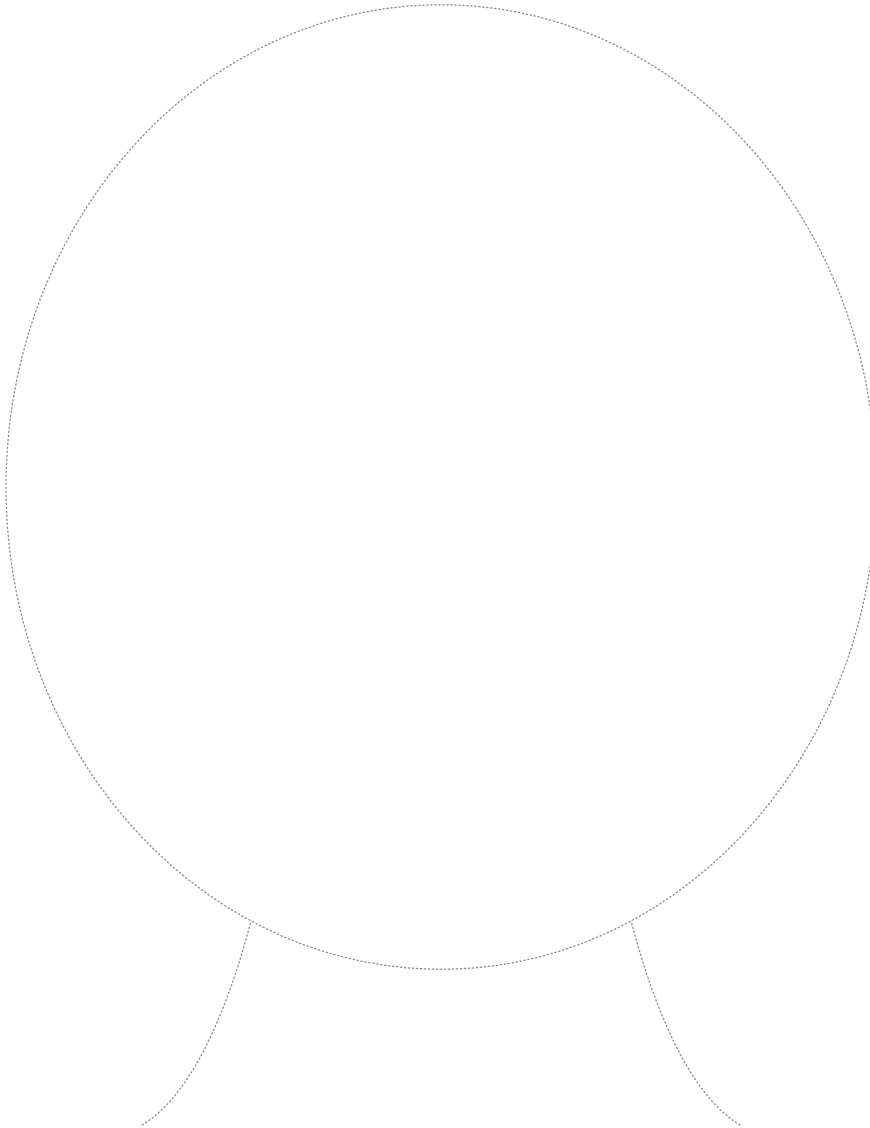
--	--	--	--



--	--	--

Teiknaðu blóm í vasana

Trúðaspil I



LEIKREGLUR

Spilið er fyrir 2–4 leikmenn.

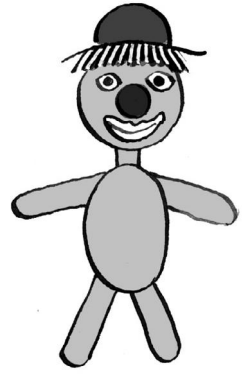
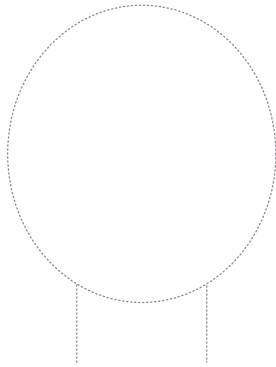
Leikmenn kasta teningi til skiptis.

Ef 6 kemur upp á teningnum á leikmaðurinn að teikna hatt o.s.frv.

Sá vinnur sem er fyrstur að ljúka myndinni.



Trúðaspil 2



LEIKREGLUR

Spilið er fyrir 2–4 leikmenn.

Leikmenn kasta tveimur teningum til skiptis.

Summan af því sem upp kemur á teningunum segir til um hvað á að teikna á trúðinn.

Sá vinnur sem er fyrstur að lita allan trúðinn.

Samtals deplar
á teningunum

 2 eða 3

 4

 5

 6

 7

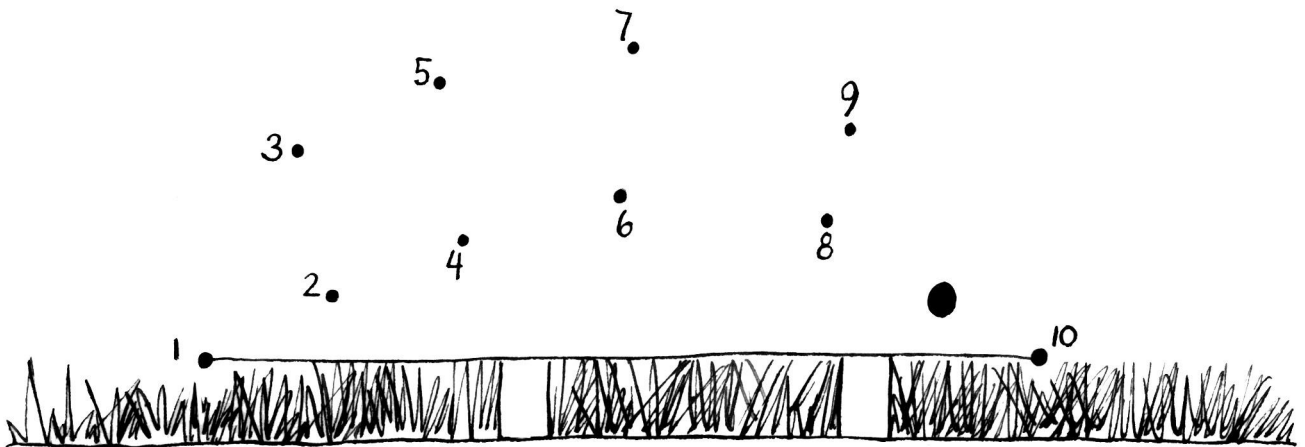
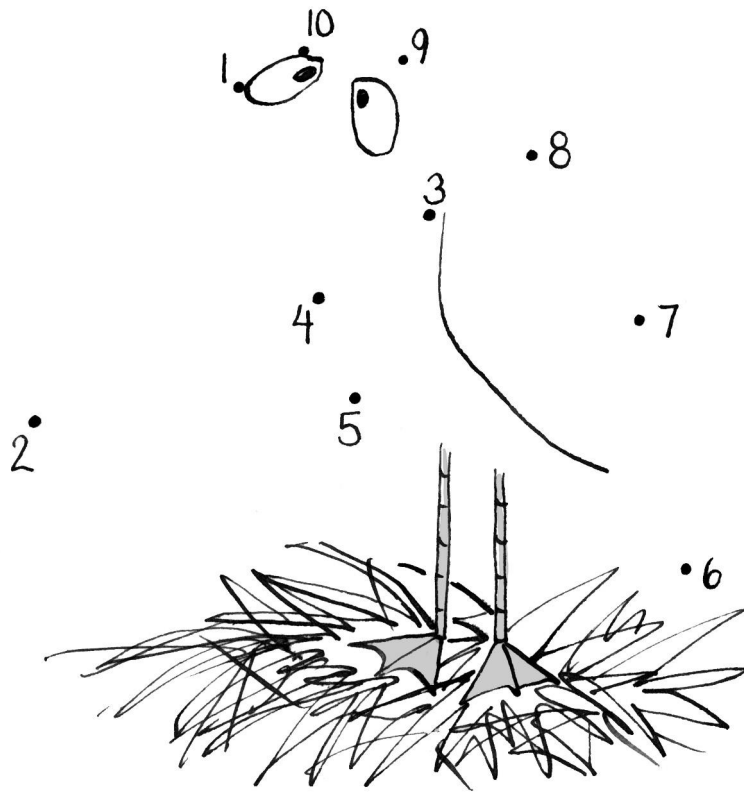
 8

 9

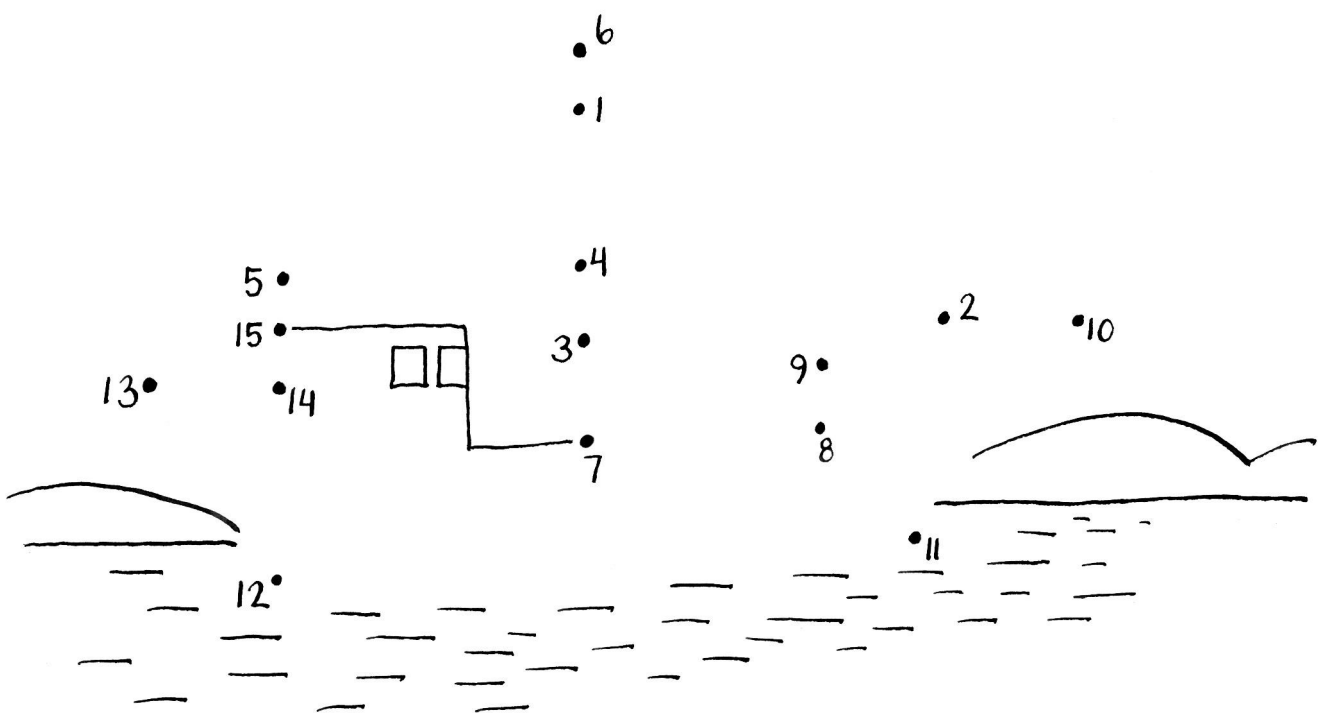
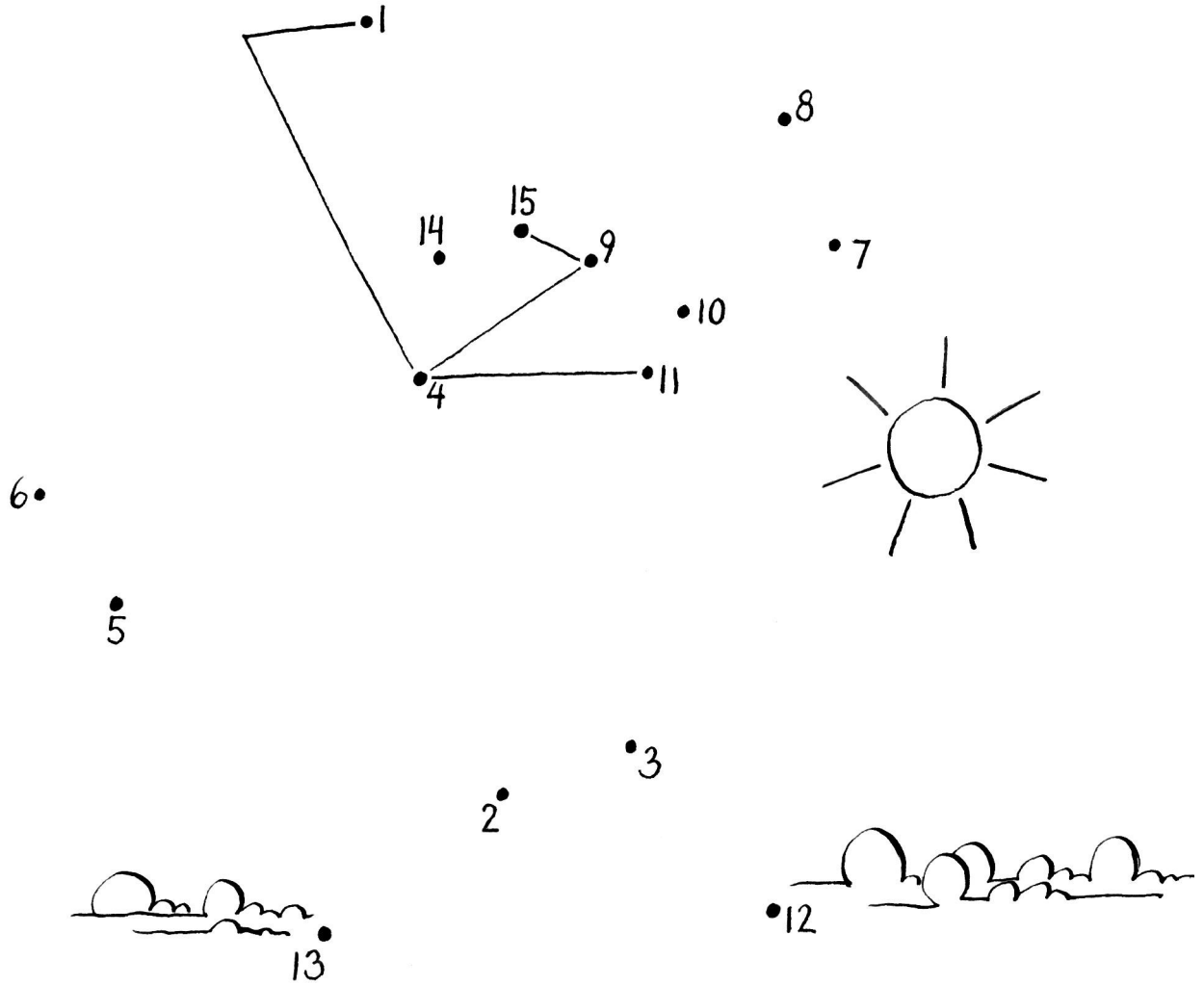
 10

 11 eða 12

Punktamyndir I

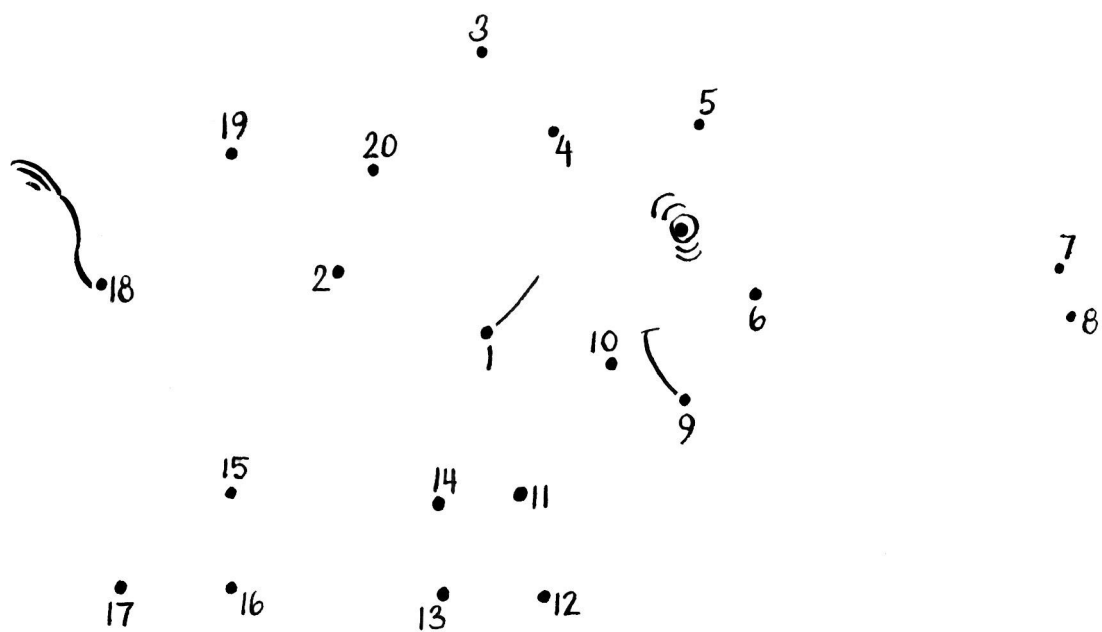
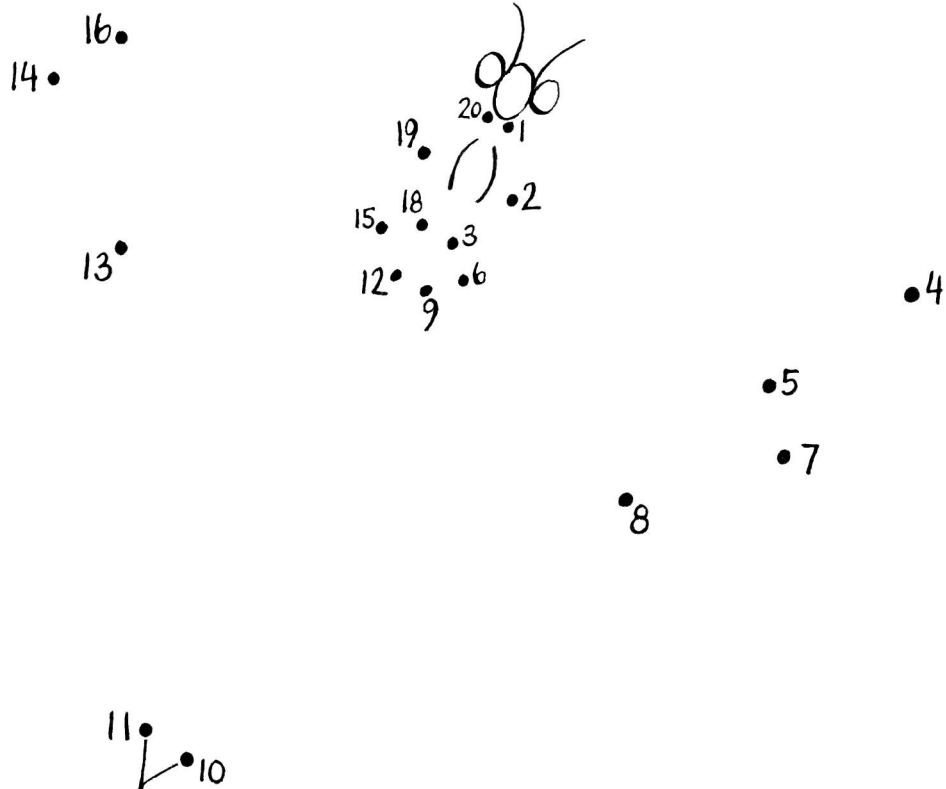


Punktamyndir 2

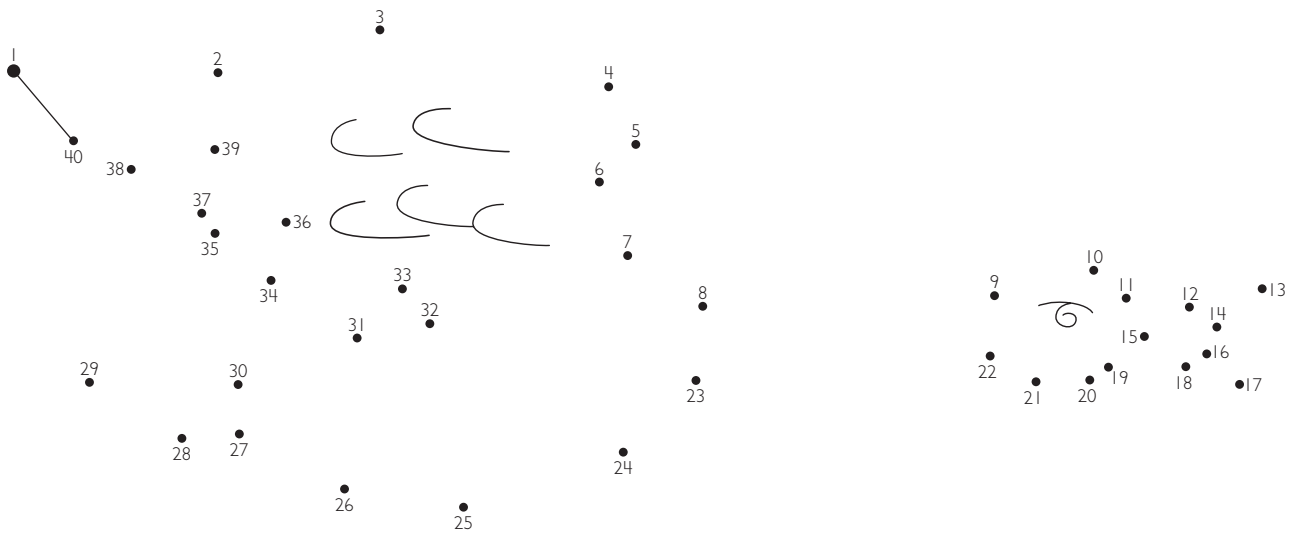


Punktamyndir 3

17.



Punktamyndir 4



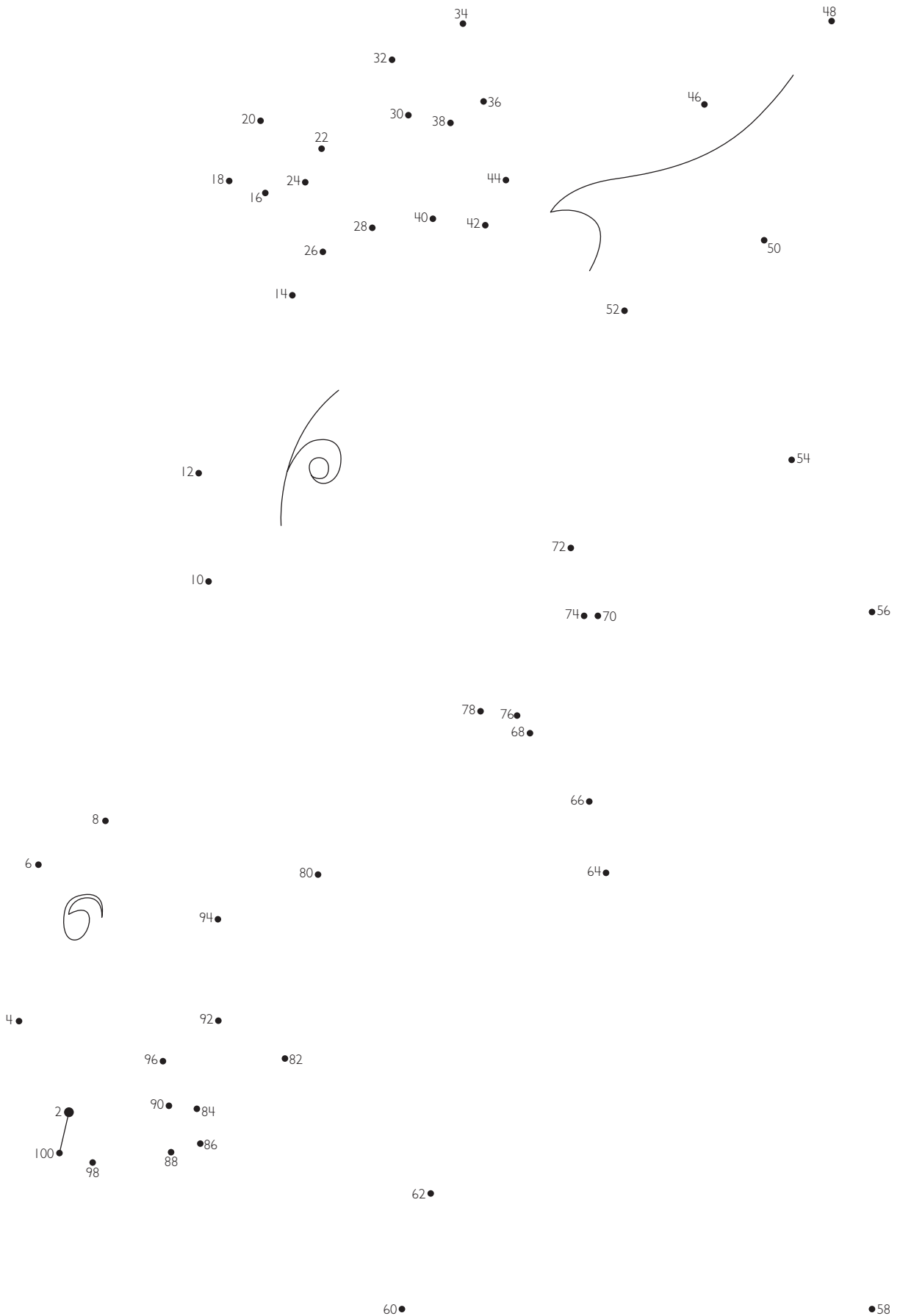
Punktamyndir 7

Byrjaðu á tölunni 50.



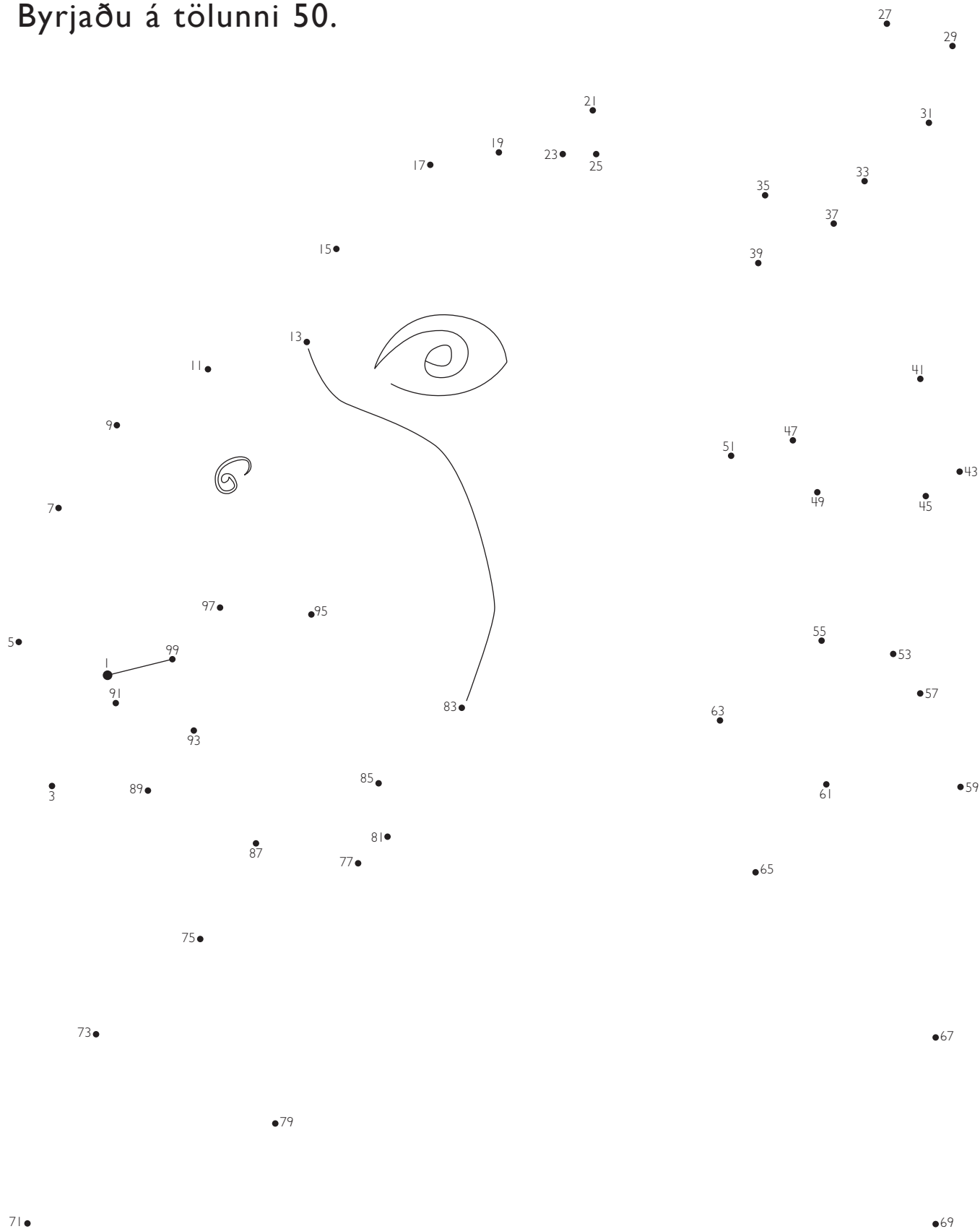
Punktamyndir 8

Byrjaðu á tölunni 50.



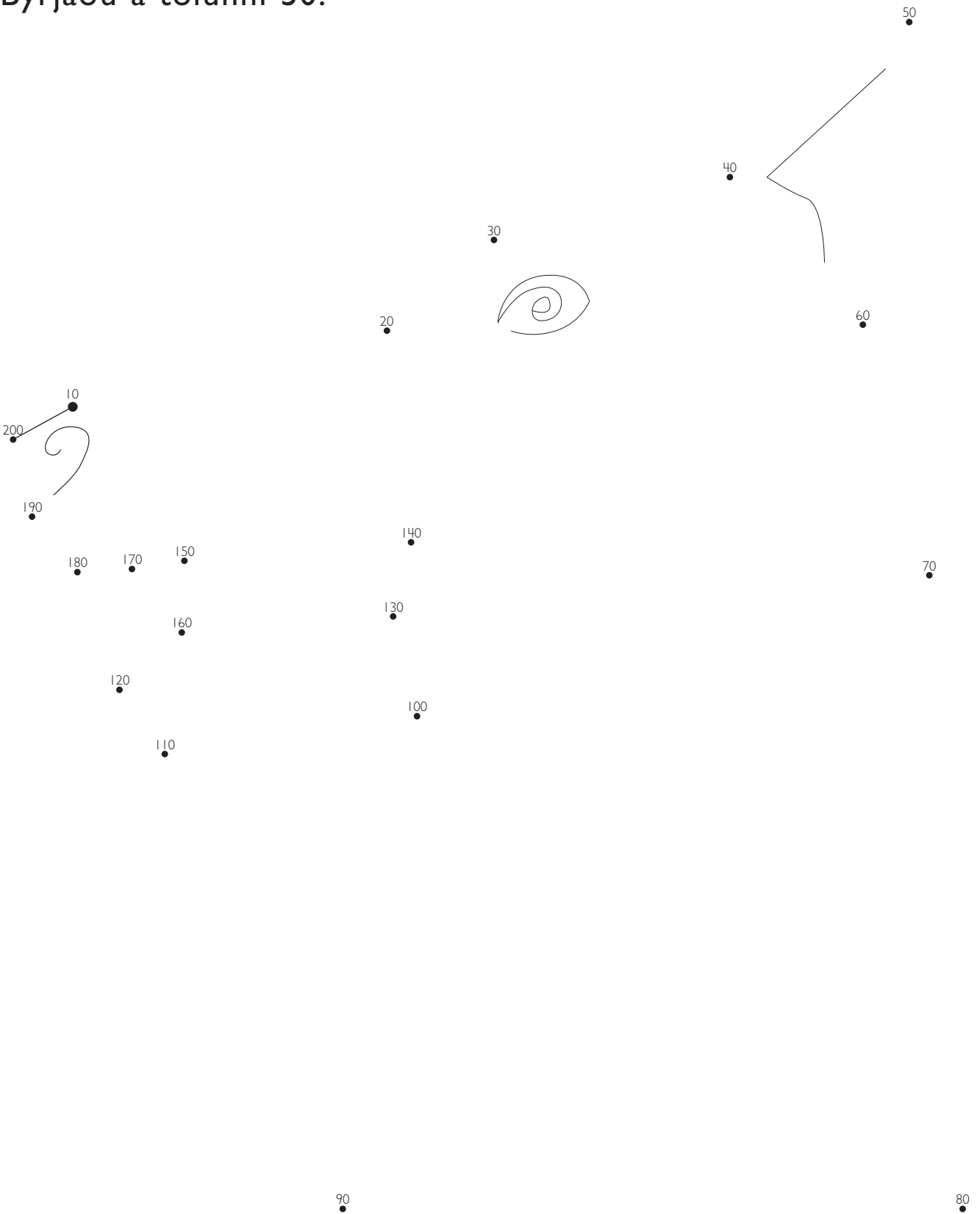
Punktamyndir 9

Byrjaðu á tölunni 50.



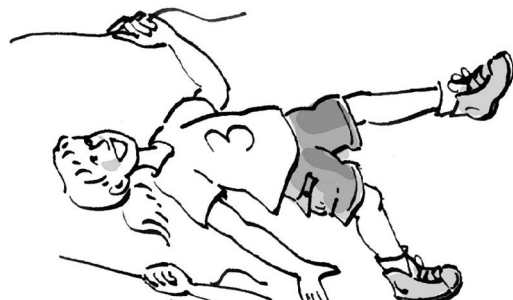
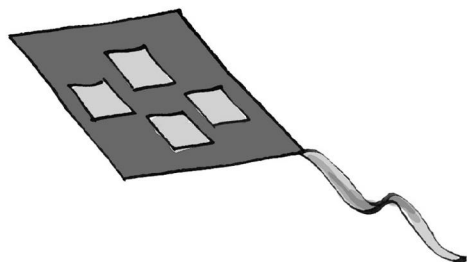
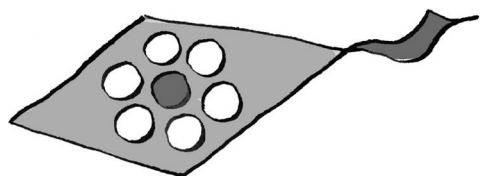
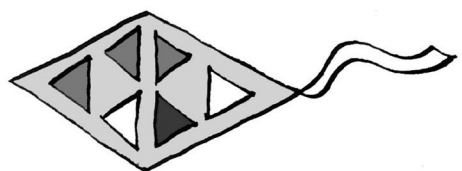
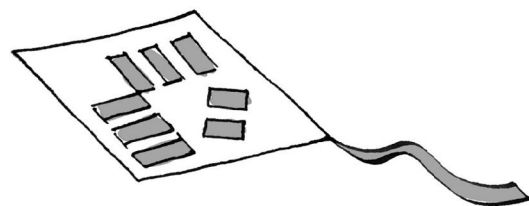
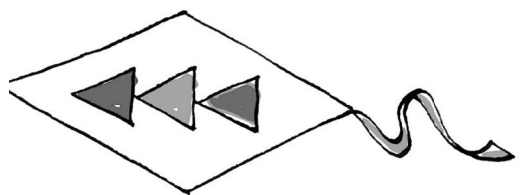
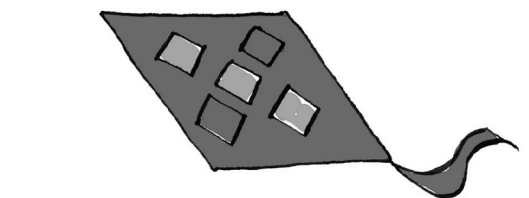
Punktamyndir 10

Byrjaðu á tölunni 50.



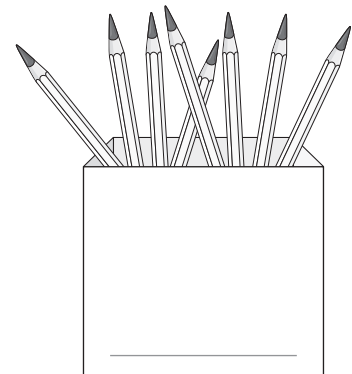
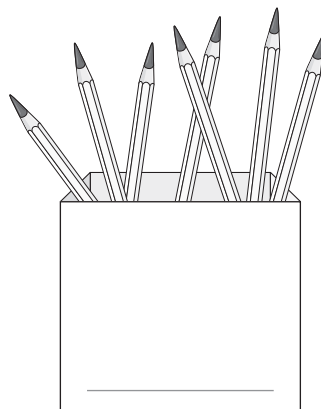
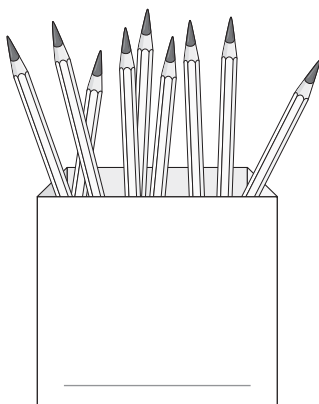
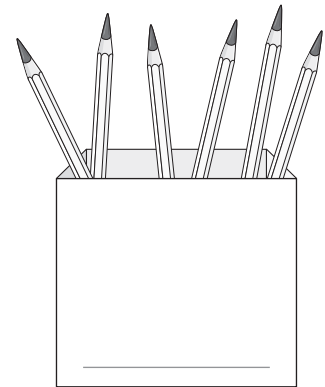
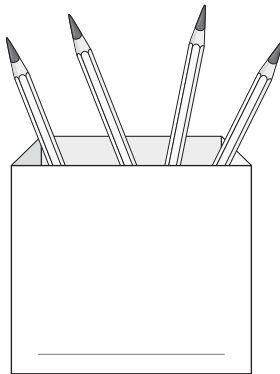
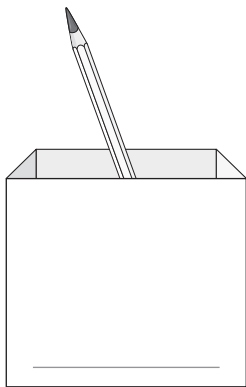
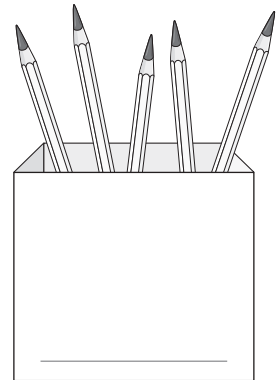
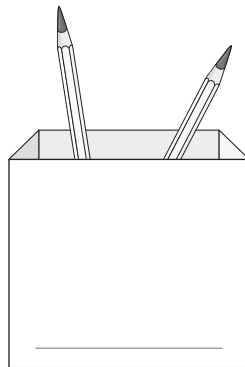
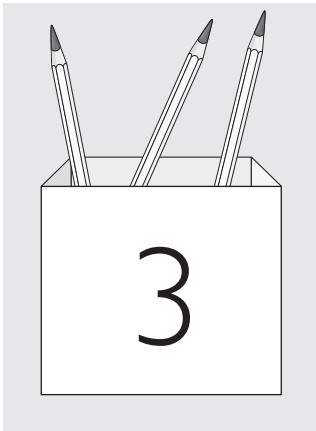
Hver á flugdrekana?

Dragðu strik frá börnunum í réttan flugdreka.



Hve margir?

Teldu blýantana og skráðu fjöldann.



Sproti Stærðfræði fyrir grunnskóla

