

Jatsí

Nafn							
Ásar							
Tvistar							
Þristar							
Fjarkar							
Fimmur							
Sexur							
Summa							
Bónus fyrir 63 eða meira							
1 par							
2 pör							
3 eins							
4 eins							
Lág röð 1-2-3-4-5							
Há röð 2-3-4-5-6							
Fullt hús 3 eins + 2 eins							
Áhætta							
Jatsí							
Summa							

Heilabrot I

Á þremur dögum gekk Björn 17 km samtals.
Hann gekk jafnt langt fyrstu tvo dagana
en síðasta daginn gekk hann 2 km lengra
en hina dagana.

Hve marga km gekk hann hvern dag
þessa þrjá daga?



Á fimm dögum gekk Birna 28 km.
Hún gekk jafn langt alla dagana
nema fyrsta daginn.
Þá gekk hún 3 km lengra
en hina dagana.

Hve marga km gekk Birna hvern dag
þessa fimm daga?



Heilabrot 2

Sif og Kári hjálpa ömmu að sjá um garðinn.

Kári vinnur í 4 klst. og

Sif í 2 klst.

Þau fá samtals

3000 kr.

Hvernig eiga þau að skipta peningunum milli sín?



Fríða og Finnur gæta litla frænda síns.

Fríða passar hann í 3 klukkutíma

og Finnur í 1 klukkutíma.

Saman fá þau 6000 kr.

fyrir pössunina.

Hvernig eiga þau að skipta peningunum

milli sín?



Fatíma, Tómas og Elín passa hund nágrannans.

Fatíma passar hundinn í 5 klst.,

Tómas í 1 klst. og Elín í 4 klst.

Þau fá samtals 5000 kr. fyrir verkið.

Hvernig eiga þau að skipta peningunum

milli sín?



Heilabrot 3

Setja á eitt tonn af sandi í poka sem taka 25 kg.

Hver poki selst á 200 kr.

Hve mikils virði er allur sandurinn?



Setja á þrjú tonn af sandi í poka sem taka 40 kg.

Hver poki selst á 300 kr.

Hve mikils virði er allur sandurinn?



Heilabrot 4 – Verðlaunapeningar

Íþróttafélagið í Fljótsbæ á að skipuleggja íþróttadag fyrir börn.

Alls skráðu sig 234 börn. Öll börnin eiga að fá verðlaunapening.

Verðlaunapeningarnir eru seldir í pökkum með 12 peningum í hverjum.

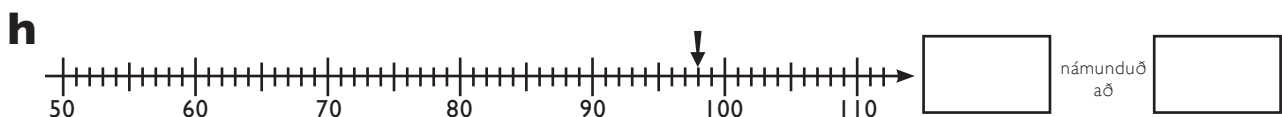
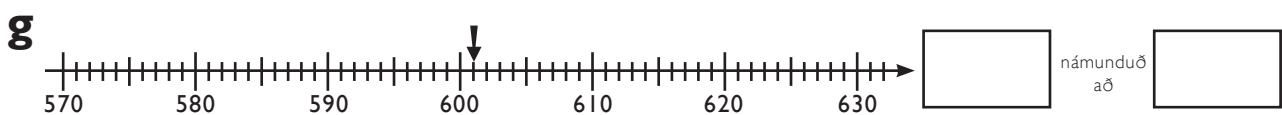
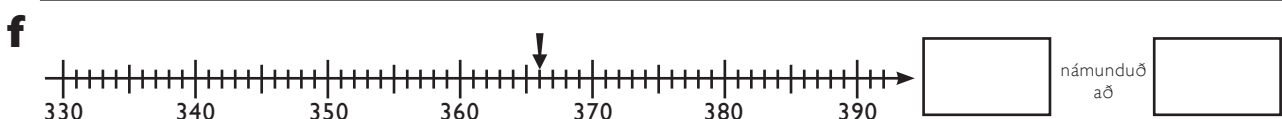
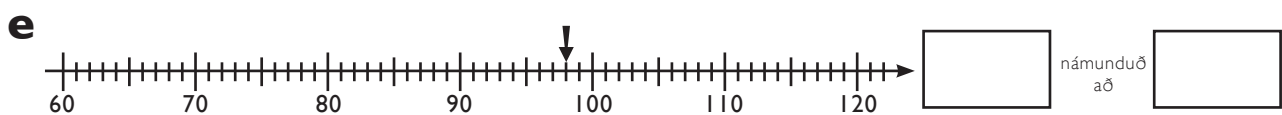
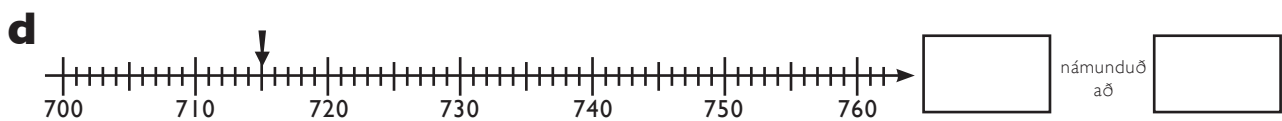
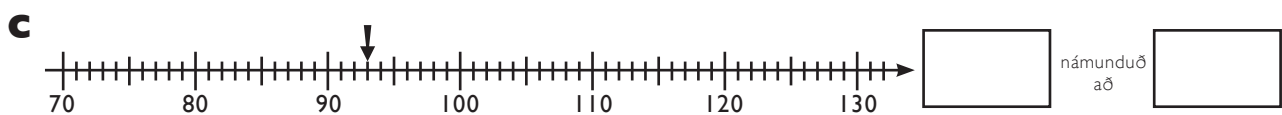
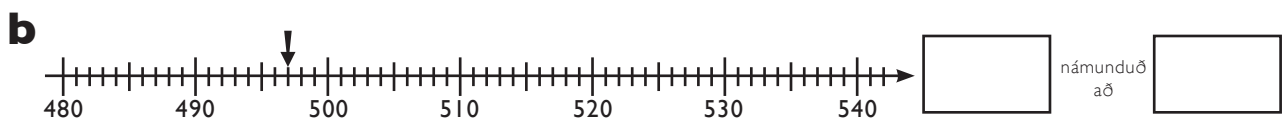
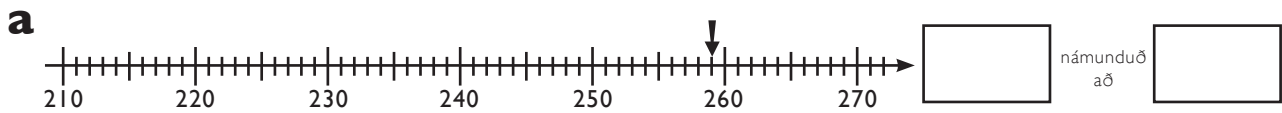
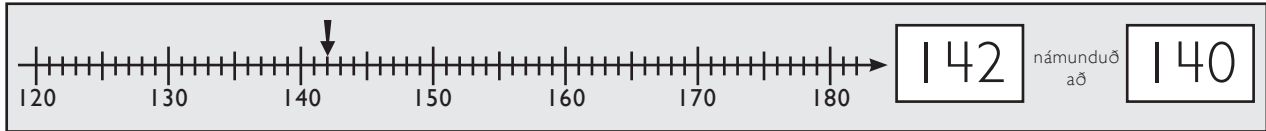
Hver pakki kostar 360 kr.



- a** Hve marga pakka þarf íþróttafélagið að kaupa?
- b** Hvað kosta allir verðlaunapeningarnir?
- c** Hvað kostar einn verðlaunapeningur?

Námundun I

Skrifaðu töluna sem örin bendir á. Námundaðu hana síðan að næsta tug.



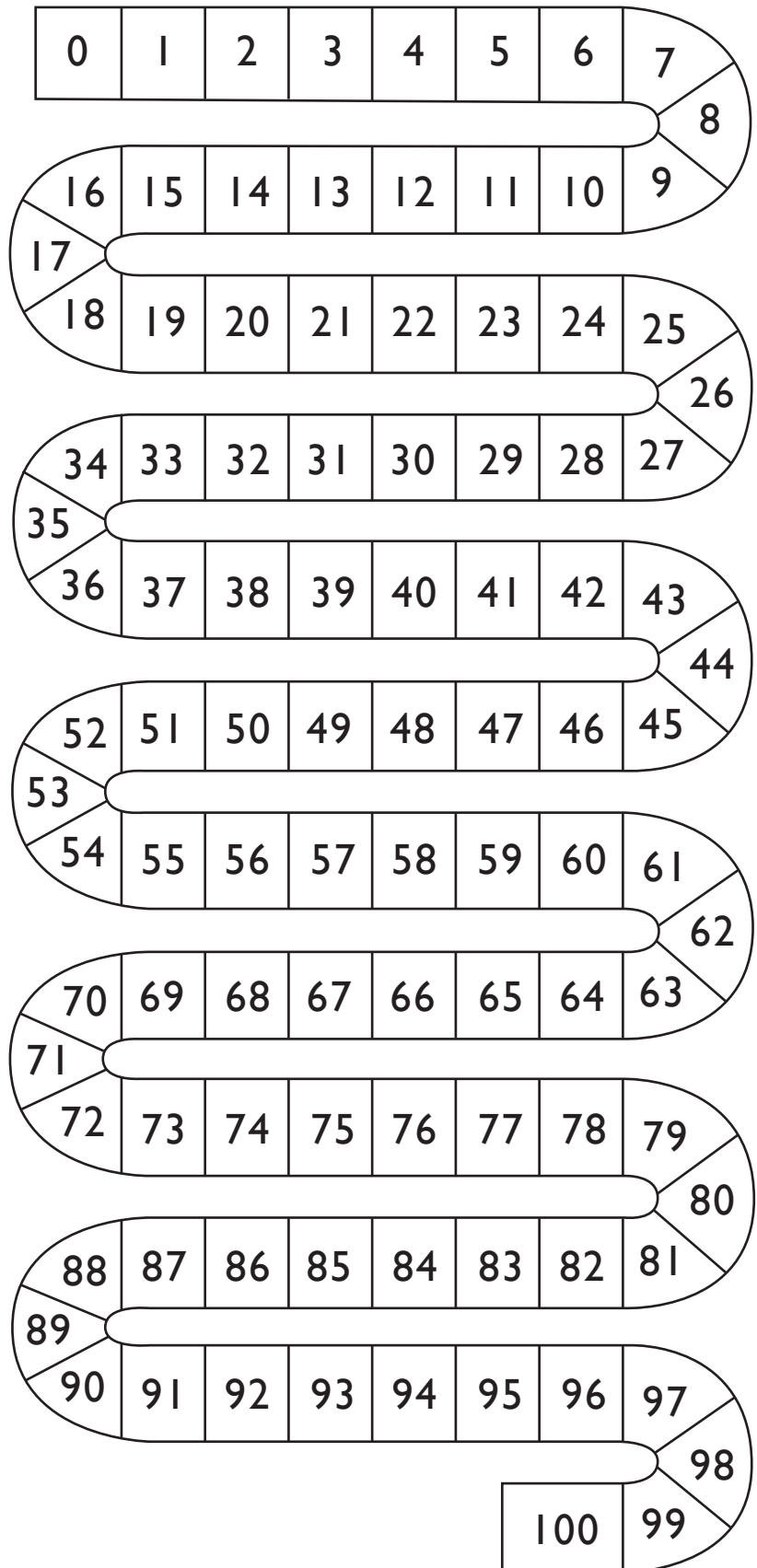
Upp og niður

LEIKREGLUR

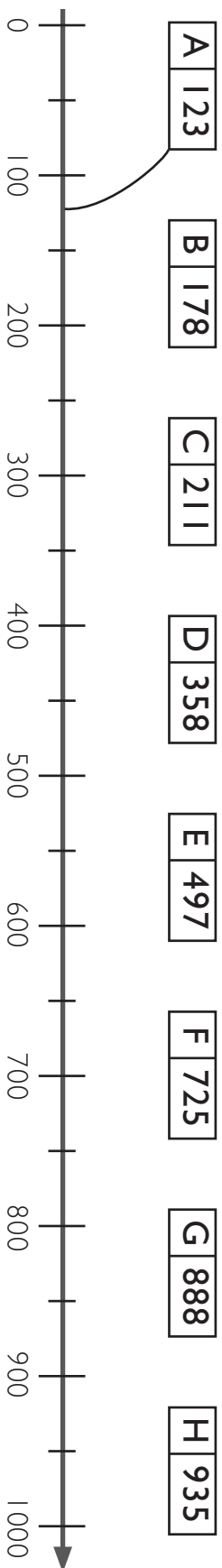
Spilið er fyrir 2–4 leikmenn. Leikmenn byrja í 0 og kasta teningi til skiptis. Leikmaður færir spilapening sinn eins og talan á teningnum segir til um. Ef leikmaður lendir á tölum sem enda á 1, 2, 3 eða 4 flytur hann spilapeninginn til baka að næsta tug fyrir neðan. Lendi hann hins vegar á tölu sem endar á 5, 6, 7, 8 eða 9 flytur hann spilapeninginn áfram að næsta tug fyrir ofan.

DÆMI

Lendi leikmaður t.d. á tölunni 3 flytur hann spilapeninginn til baka niður í 0; lendi hann á 25 flytur hann spilapeninginn áfram upp í 30. Sá vinnur sem er fyrstur að að komast upp í 100.



1a Tengdu tölurnar við talnalínuna.



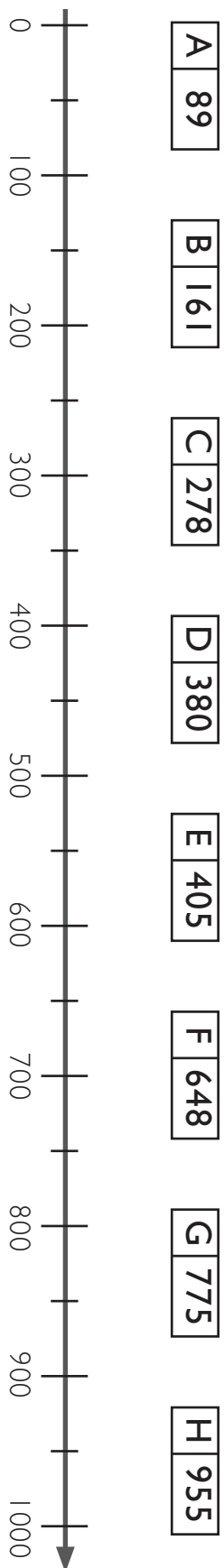
- A 123
- B 178
- C 211
- D 358
- E 497
- F 725
- G 888
- H 935

b Námunðaðu að næsta hundraði.

A 123 ≈ 100 C _____ ≈ _____ E _____ ≈ _____ G _____ ≈ _____

B _____ ≈ _____ D _____ ≈ _____ F _____ ≈ _____ H _____ ≈ _____

2a Tengdu tölurnar við talnalínuna.



- A 89
- B 161
- C 278
- D 380
- E 405
- F 648
- G 775
- H 955

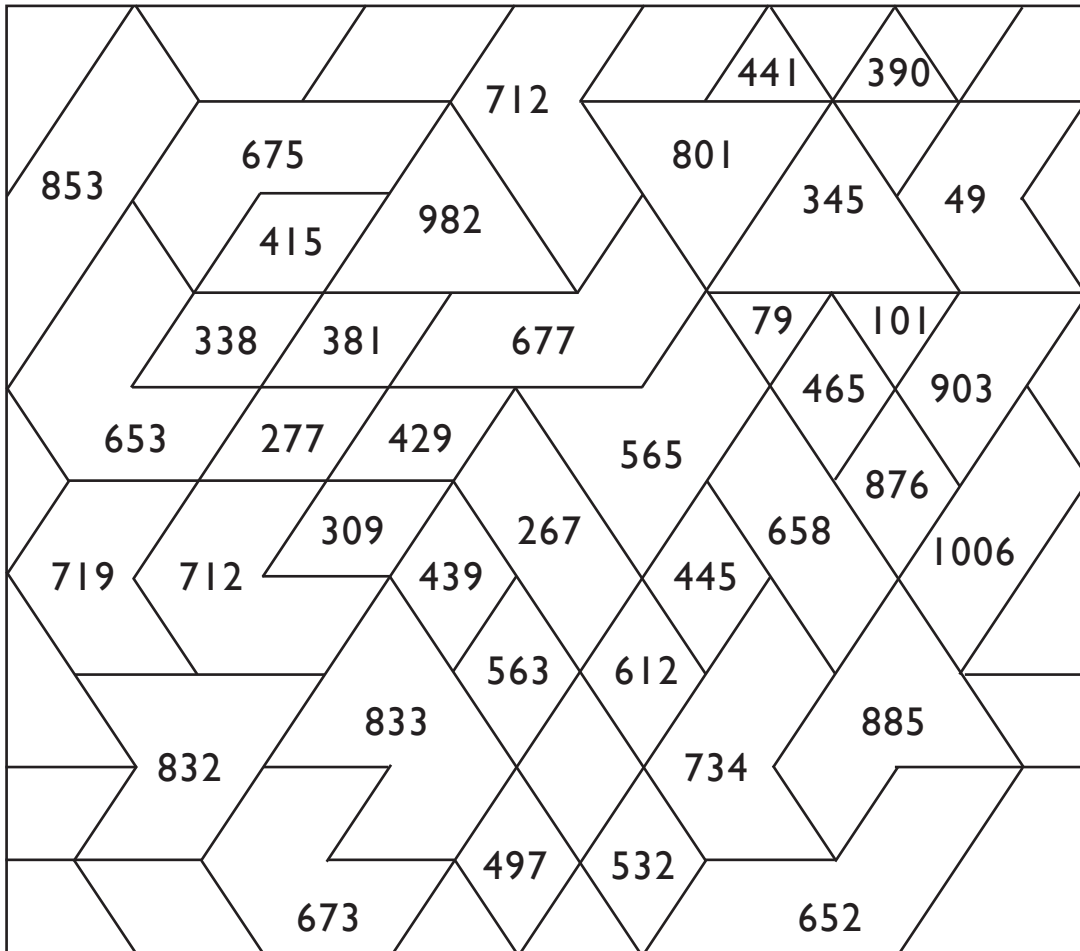
b Námunðaðu að næsta hundraði.

A 89 ≈ _____ C _____ ≈ _____ E _____ ≈ _____ G _____ ≈ _____

B _____ ≈ _____ D _____ ≈ _____ F _____ ≈ _____ H _____ ≈ _____

Námundun 2

Námundun 3



Námundaðu tölurnar í reitunum.

Tölur sem námundaðar eru að

- 100 eiga að vera gular
- 300 eiga að vera grænar
- 400 eiga að vera rauðar
- 500 eiga að vera appelsínugular
- 800 eiga að vera bláar

Búa til hlut úr pappa

Þannig ferðu að:

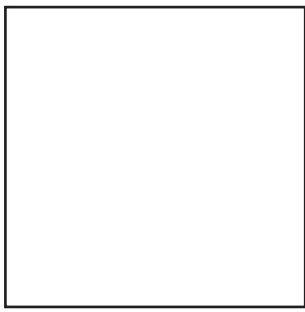
- 1** Gerðu uppkast að því hvernig hluturinn á að líta út. Teiknaðu á blað.
 - 2** Skráðu málin, það er að segja hve hár, hve breiður og hve langur hluturinn á að vera.
 - 3** Teiknaðu myndina á pappa og skerðu hana út með hníf. *Gættu þín á hnífnum!*
 - 4** Límdu hlutana saman með sterku límbandi.
 - 5** Skreyttu hlutinn þinn, t.d. með silkipappír eða litum.
-

Spurningar sem þú skalt svara í reikningsheftið þitt:

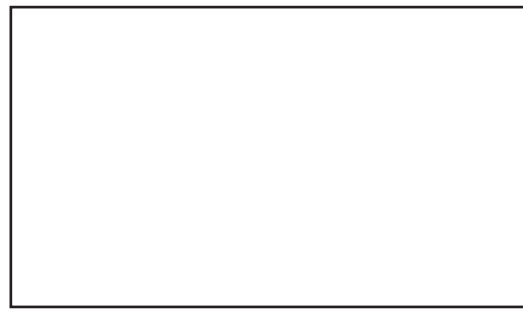
- a** Þú hefur nú búið til þrívíðan hlut. Hve mörg horn eru á hlutnum?
- b** Hve margar hliðarbrúnir eru á hlutnum?
- c** Hve margar hliðar eru á hlutnum?
- d** Hvað færðu út ef þú tekur fjölda horna mínus fjölda hliðarbrúna og leggur svo við fjölda hliða (horn – hliðarbrúnir + hliðar = ?) Berðu saman við niðurstöður bekkjarfélaga.

Hvað kemur í ljós?

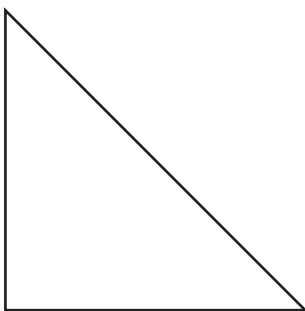
Rúmfræðispjöld



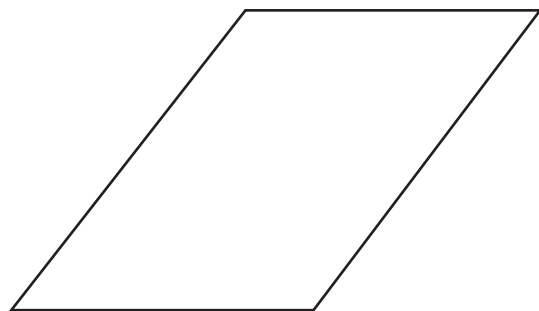
Ferningur



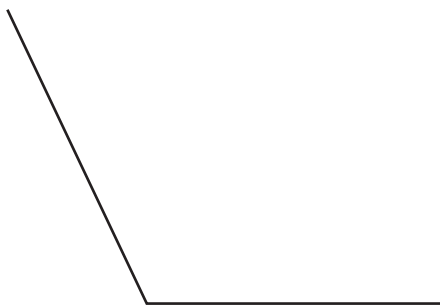
Rétthyrningur



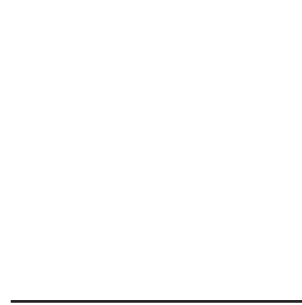
Rétthyrndur þríhyrningur



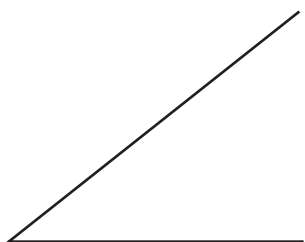
Samsíðungur



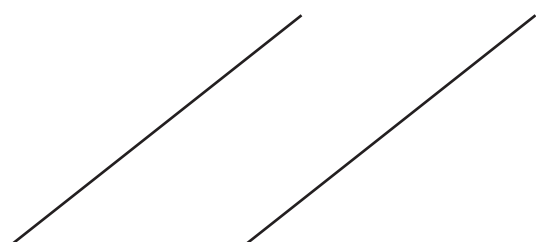
Gleitt horn



Rétt horn



Hvasst horn



Samsíða línur

Form úr tveimur þríhyrningum

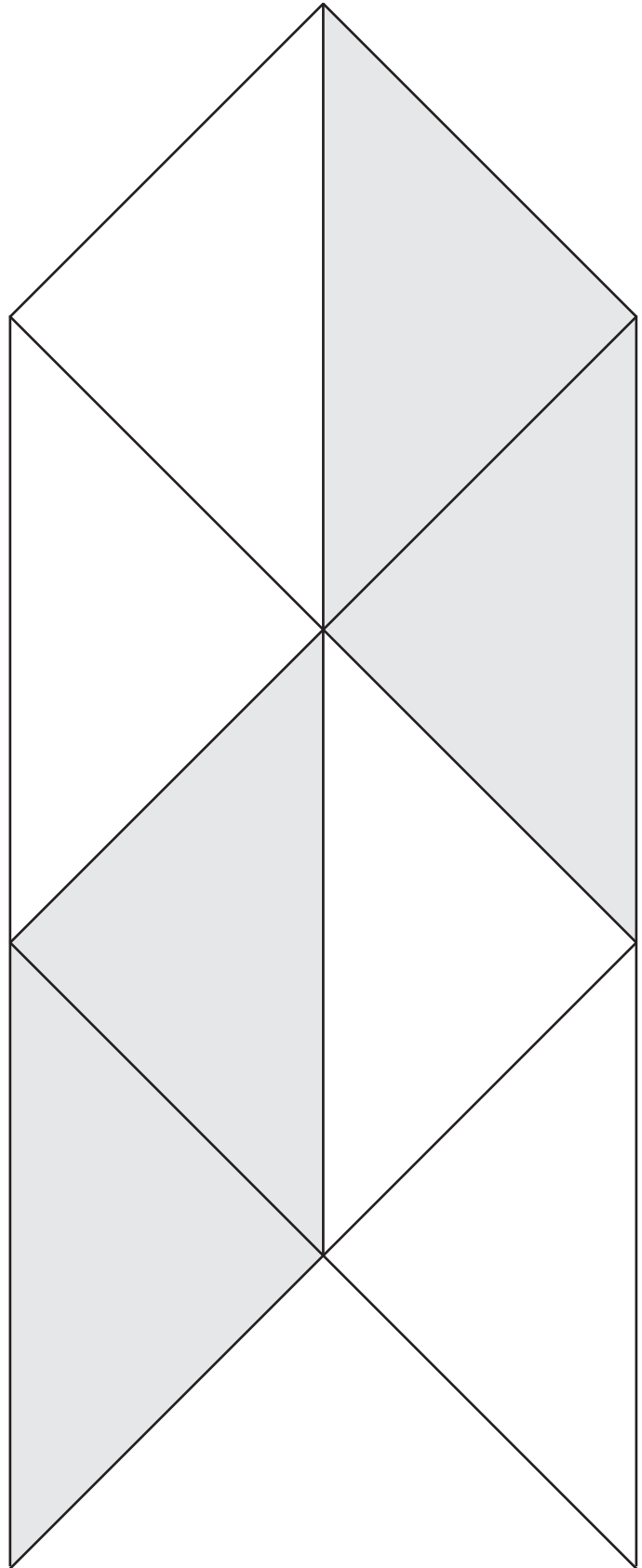
Klipptu þríhyrningana út.
Búðu til ýmsar myndir
með því að raða saman
tveimur þríhyrningum.

Geturðu búið til
ferning?

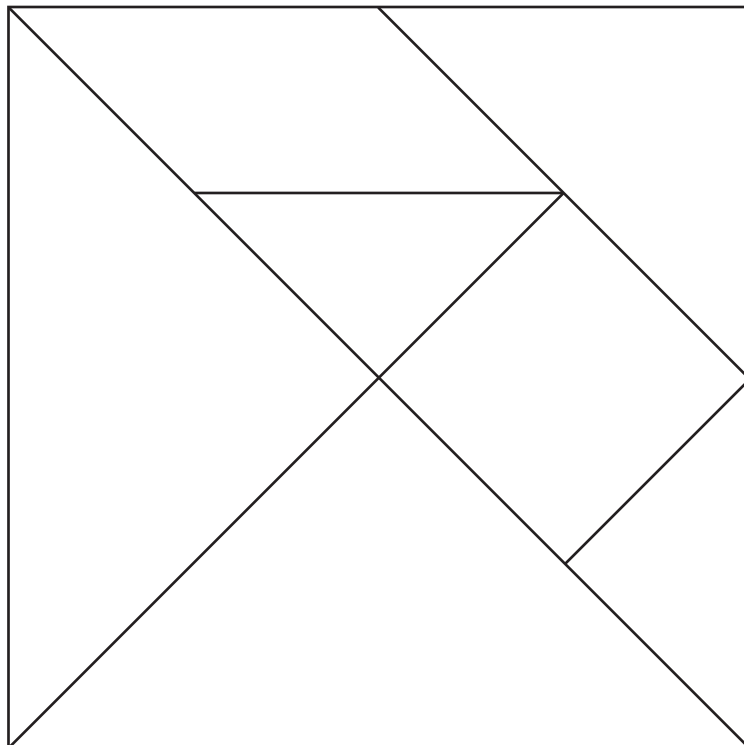
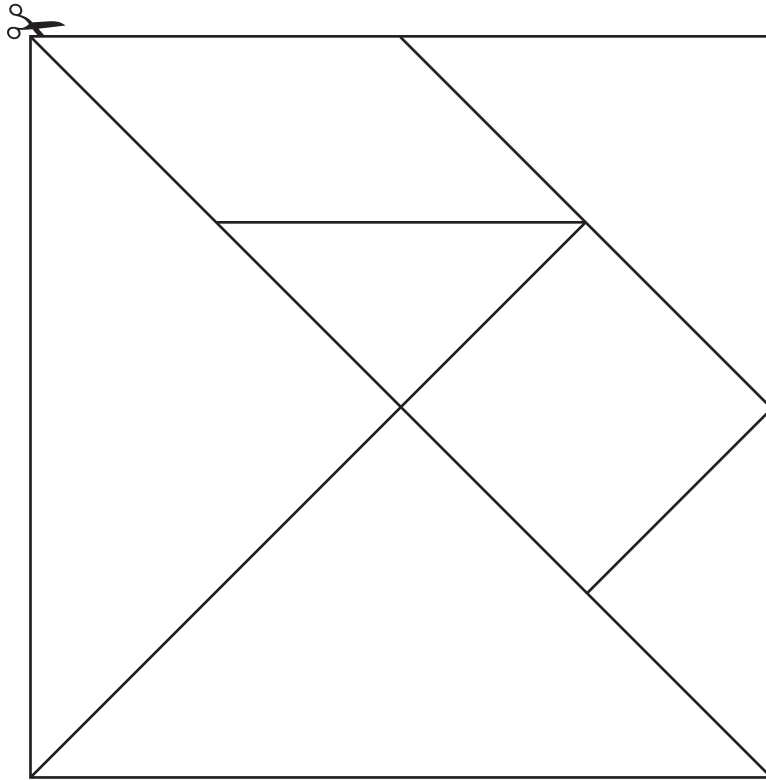
Geturðu búið til
þríhyrning?

Hvaða form
geturðu búið til?

Límdu formin
á blað.

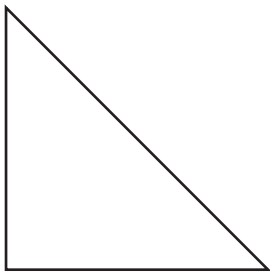
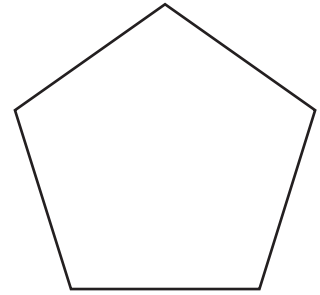


Tangram

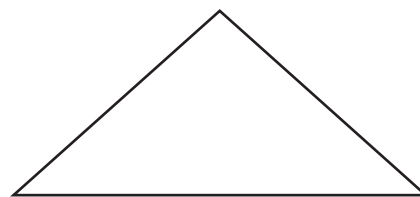
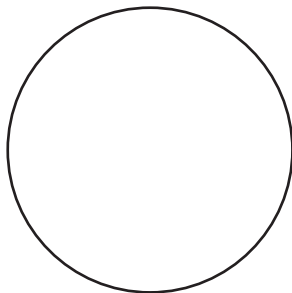
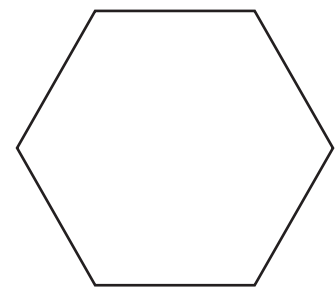
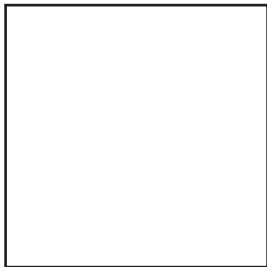
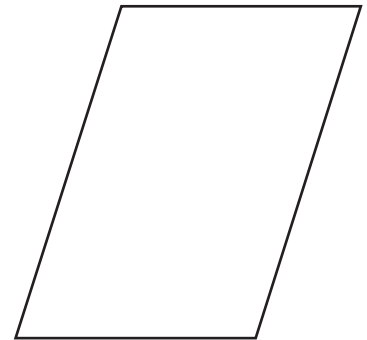


Tengja saman heiti og form

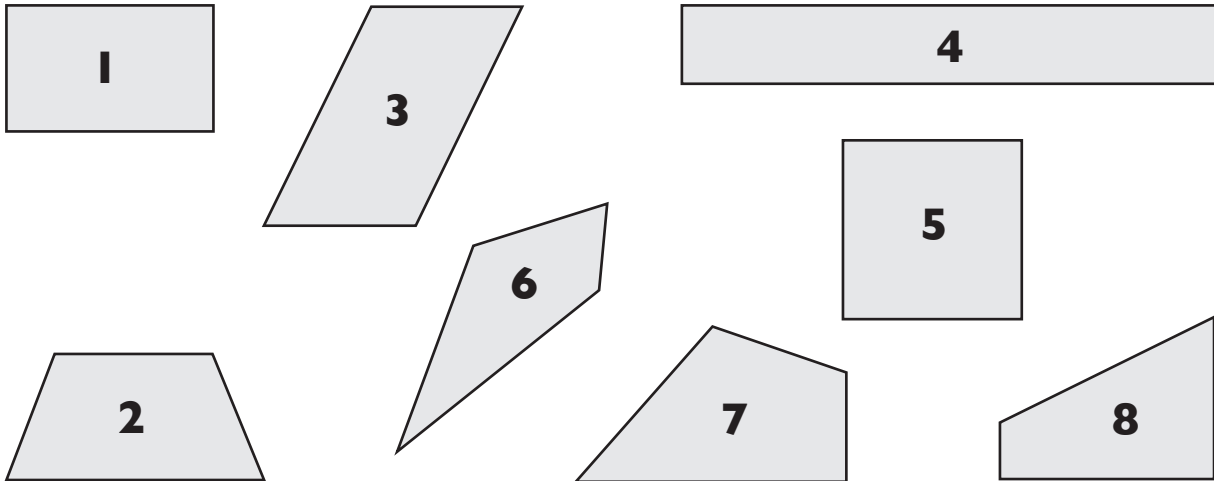
Dragðu strik milli heitis og forms.



Ferningur
Rétthyrningur
Rétthyrndur
þríhyrningur
Samsíðungur
Fimmhyrningur
Sexhyrningur
Hringur
Þríhyrningur



Eiginleikar tvívíðra forma



1 Hvaða ferhyrningar hér fyrir ofan hafa ...

a einungis rétt horn? _____

b tvö rétt horn? _____

c engin rétt horn? _____

2 Hvaða ferhyrningar hér fyrir ofan hafa ...

a tvær og tvær samsíða hliðar? _____

b einungis tvær samsíða hliðar? _____

c engar samsíða hliðar? _____

3 Hvaða ferhyrningar hér fyrir ofan hafa ...

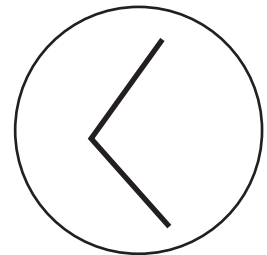
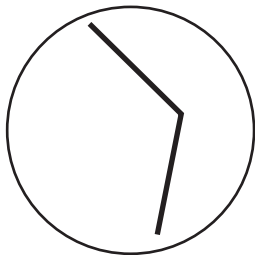
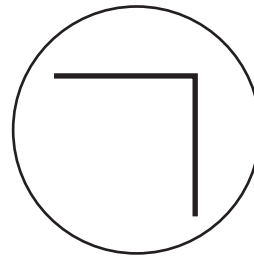
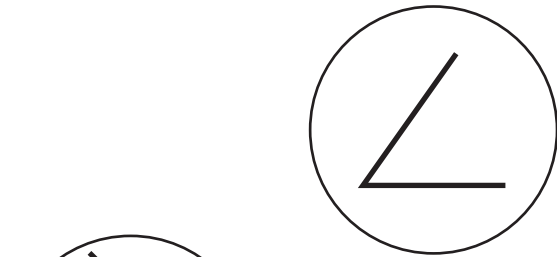
a engar hliðar jafn langar? _____

b einungis tvær hliðar jafn langar? _____

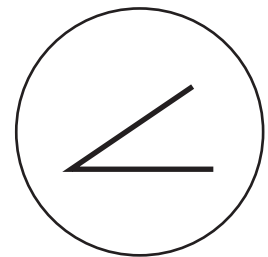
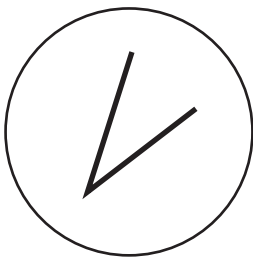
c fjórar hliðar jafn langar? _____

Hvöss, gleið og rétt horn I

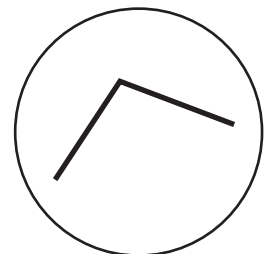
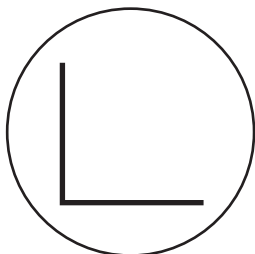
Dragðu strik frá hornunum í rétt heiti.



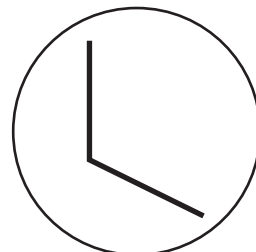
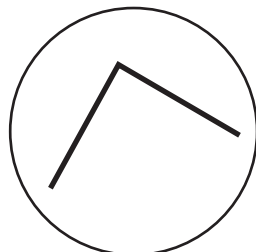
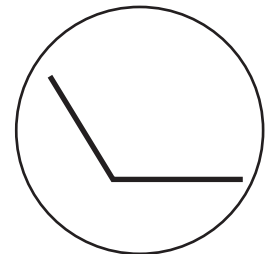
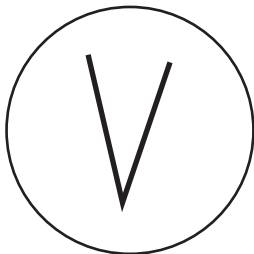
Gleið
horn



Hvöss
horn

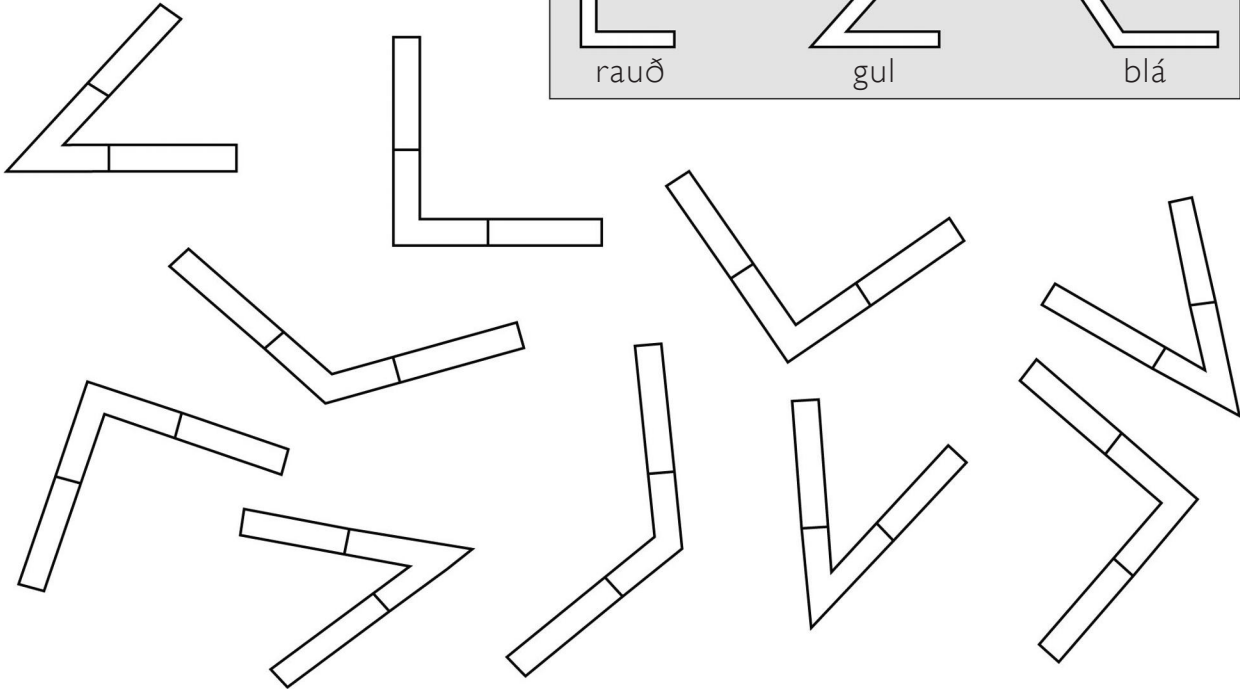


Rétt
horn

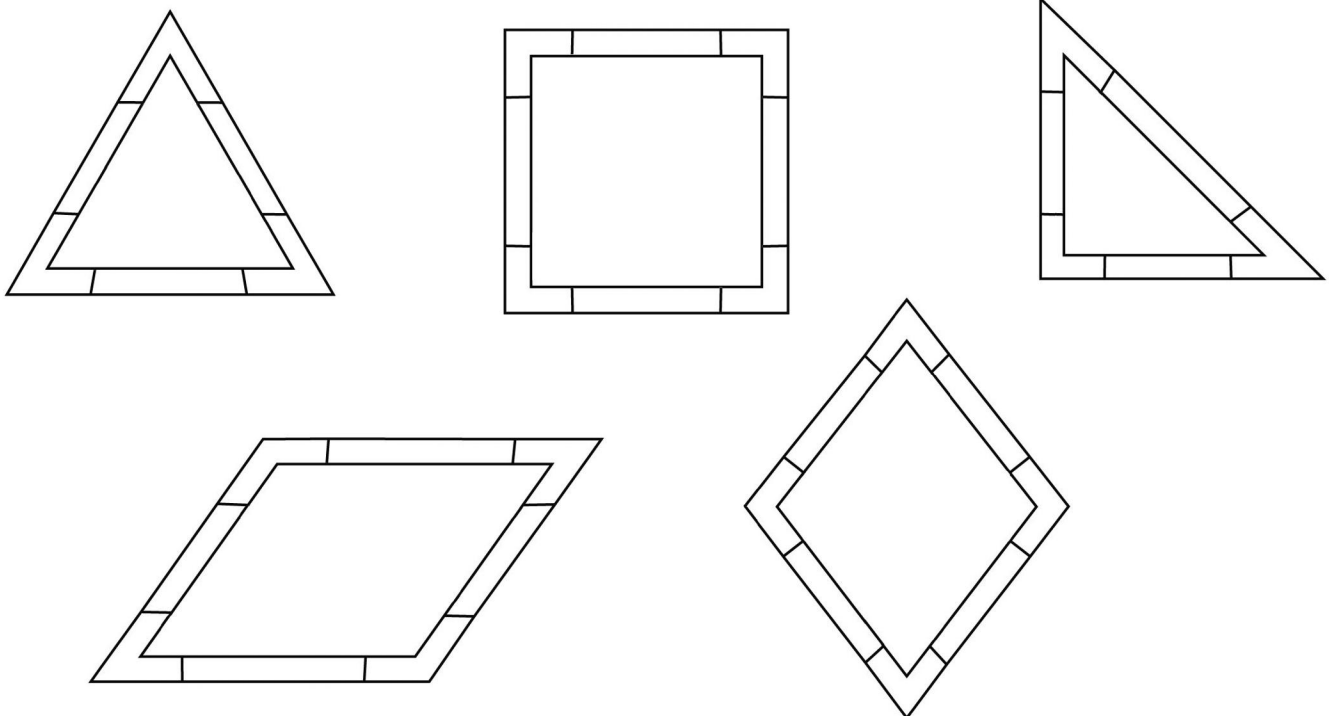


Hvöss, gleið og rétt horn 2

Litaðu hornin.



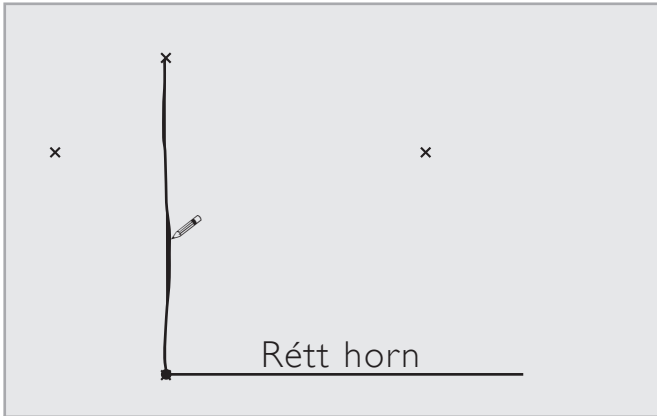
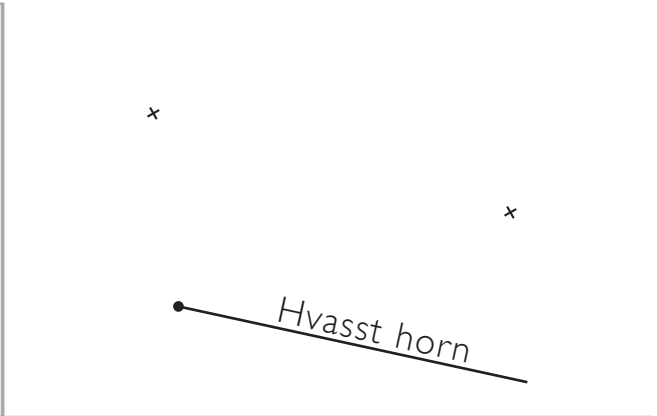
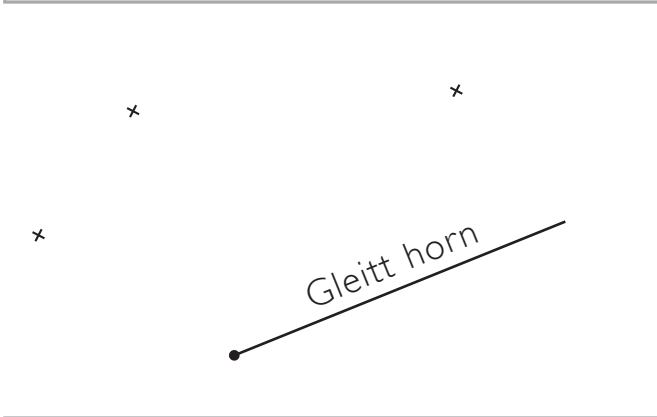
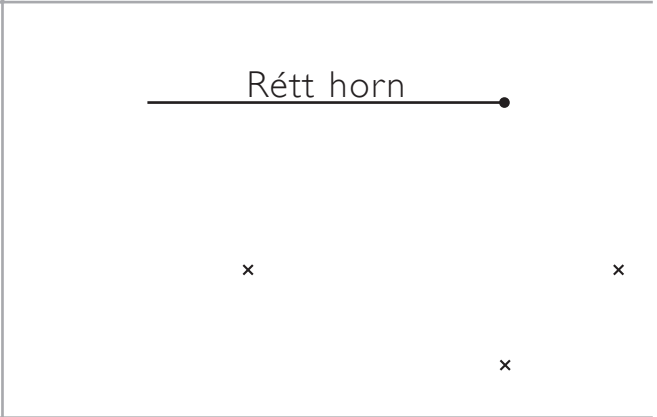
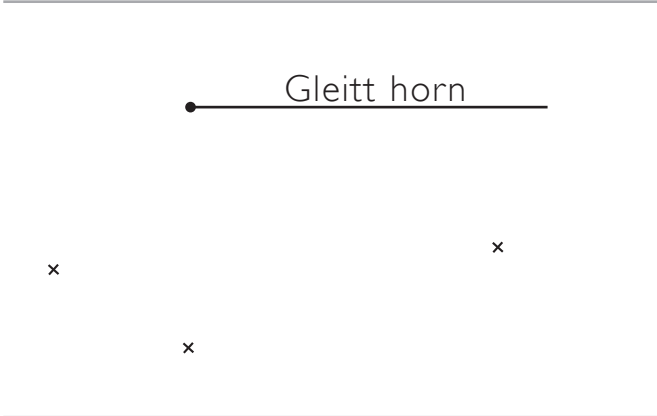
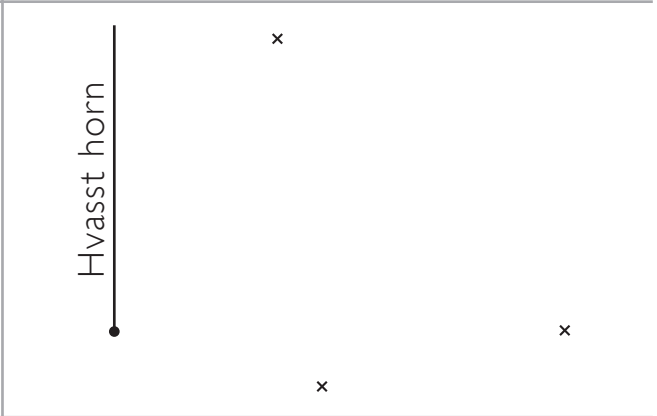
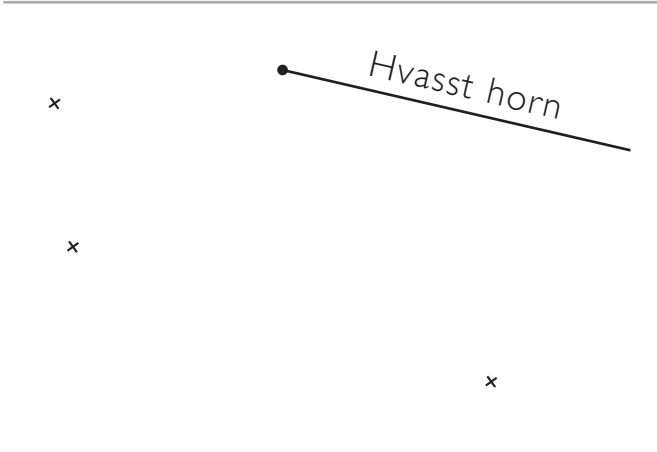
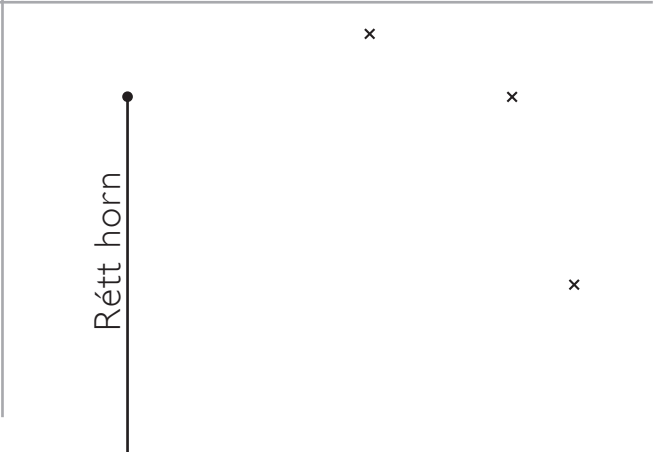
Finndu rétt, hvöss og gleið horn á myndunum.
Litaðu þau í réttum lit.




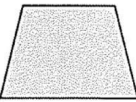
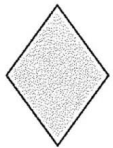

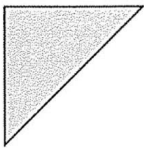
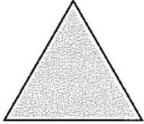


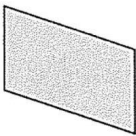
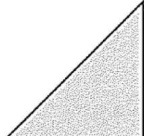
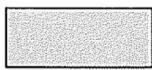
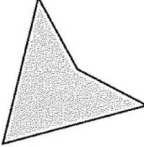
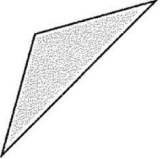

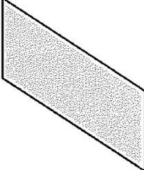
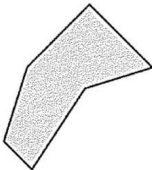
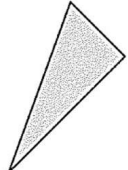
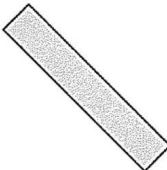

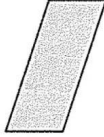


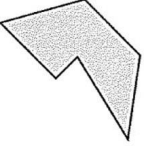
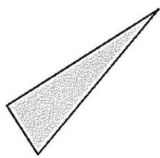
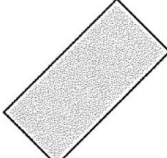
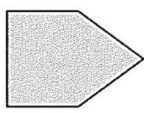


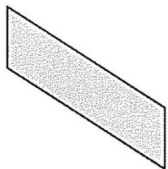
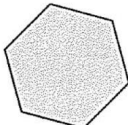
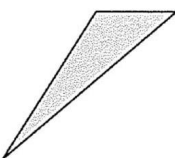

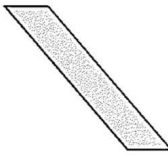
Hvöss, gleið og rétt horn 3

Teiknaðu hornin sem gefin eru upp.

Veldu einn af þremur mögulegum endapunktum fyrir arminn sem vantar.

 <p>Rétt horn</p>	 <p>Hvasst horn</p>
 <p>Gleitt horn</p>	 <p>Rétt horn</p>
 <p>Gleitt horn</p>	 <p>Hvasst horn</p>
 <p>Hvasst horn</p>	 <p>Rétt horn</p>

Rúmfræðikapplaup

					BYRJA
	<p>LEIKREGLUR</p>  <p>Spilið er fyrir 2–3 leikmenn. Þeir kasta teningi til skiptis og flytja spilapeninginn áfram um eins marga reiti og teningurinn segir til um. Leikmenn safna stigum eftir stigakerfinu hér fyrir neðan.</p>				
					
Sá sem kemst fyrstur í mark fær 3 stig aukalega.					
					
	<p>STIGAKERFI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ferningur og rétthyrningur gefa 1 stig • Rétthyrndur þríhyrningur gefur 2 stig • Samsíðungur með engin rétt horn gefur 5 stig • Önnur form gefa 0 stig. 				
					
					
MARK					

Einn heill og almenn brot I

Einn heill											
$\frac{1}{1}$											
$\frac{1}{2}$						$\frac{1}{2}$					
$\frac{1}{4}$			$\frac{1}{4}$			$\frac{1}{4}$			$\frac{1}{4}$		
$\frac{1}{8}$		$\frac{1}{8}$		$\frac{1}{8}$		$\frac{1}{8}$		$\frac{1}{8}$		$\frac{1}{8}$	
$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$	$\frac{1}{12}$

