

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 8 år

**REKVISITTER:**

Papir, blyant, stopur og evt. et videokamera/mobil.

**ANTAL:**

En gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 50-70 minutter

**Boldspil og statistik:**

Den ene halvdel af klassen spiller et boldspil, f.eks. fodbold. Under kampen tildeles forskellige opgaver til hver af de elever, der ikke spiller. De kunne være som følgende:

- Registrering af hvor lang tid spiller x har bolden under hele kampen.
- Registrering af hvor lang tid hold A/B har bolden.
- Løbepensum hos den enkelte spiller (her kan både registreres tid og intensitet).
- Registrering af skud på mål, mål, redninger, hjørnespark, frispark m.m.

Når analysearbejdet er overstået, vil der være mulighed for at bearbejde data og dermed blandt andet arbejde med simpel statistik, sandsynlighedsregning, procent, funktionsbegrebet og diagrammer.

**Variation:** Sværhedsgraden af indsamlingen og den anvendte matematik på datamaterialet kan varieres. Aktivitetens varighed vil variere afhængigt af kampens varighed og de tilknyttede opgaver.

**Formål:** 1. Anvende faglige redskaber, herunder tal, grafisk afbildning og statistik, til læsningen af matematiske problemstillinger fra dagligliv, familieliv og den nære samfundsliv. 2. Beskrive og tolke data og informationer i tabeller og diagrammer. 3. Indsamle og behandle data samt udføre simuleringer, bl.a. ved hjælp af computer.

**SÅDAN GØR DU:****Step 1****Del klassen**

Start med at dele klassen i to.

**Step 2****Boldspil**

Det ene hold starter med at spille et boldspil, dette vælges af underviseren.

**Step 3****Data**

Det andet hold skal indsamle data. Dette gøres ved, at eleverne har fået forskellige fokuspunkter de skal holde øje med og nedskrive.

**Step 4****Fokuspunkter**

Fokuspunkterne kunne være: registrering af hvor lang tid spiller x har bolden under hele kampen, registrering af hvor lang tid hold A/B har bolden, registrering af skud på mål, mål, redninger, hjørnespark, frispark m.m.

## Step 5

**Bytte**

Byt roller så eleverne som registrerer nu skal spille boldspillet, og omvendt.

## Step 6

**Statistik**

Nu har I en masse data, som først skal organiseres, eventuelt på computeren. Derefter kan I bruge den indsamlede data til forskellige statistikker.

