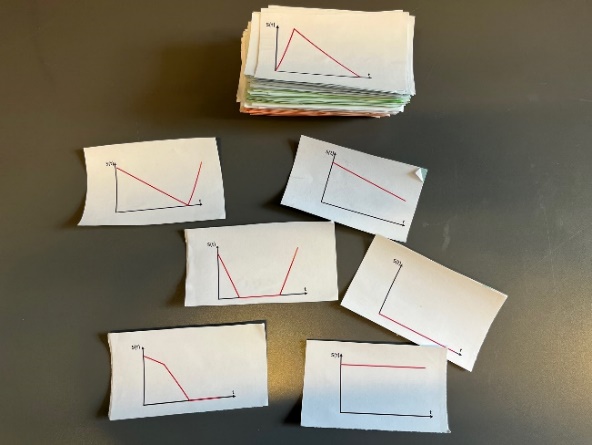
**Gå-og-tegn med stedkurver (uden værdier på akser)**

*Inspireret af Tegn & Gæt*



**Princippet:**

* Forberedelse: Klassen opdeles i grupper a 4 elever og eleverne danner to makkerpar i hver gruppe
* Selve spillet:

1. Den ene person i makkerparret ser en stedkurve på spillekortet (se på billedet ovenfor). Personen skal nu fysisk gå denne stedkurve (dvs. skal definere den orienterede akse (retning og længde) og ellers vise med sin gå-hastighed, hvordan stedkurven forløber.
2. Makkeren skal nu tegne bevægelsens stedkurve ud fra makkerens gang.
3. Det andet makkerpar tjekker om den tegnede stedkurve og stedkurven på spillekortet er ens, og hvis de er ens, udløser det et point, hvis ikke, så får man ikke point.
4. Nu gentages proceduren med det andet makkerpar, og sådan bliver de ved….

**Læringsfokus:**

* Eleverne kan have svært ved at forstå stedkurver, der angiver en genstands position (i forhold til et valgt nulpunkt) som funktion af tiden. Det øver de sig på i denne øvelse samt får bevidsthed om, at man kan aflæse hastigheden for bevægelsen som kurvens hældning.
* Eleverne har ofte svært ved at se, hvorfor det er vigtigt at have styr på akserne (dvs. fortegn), og at man kan have ’negativ hastighed’.

**Erfaringer:**

* Eleverne syntes det var sjovt, og mange fik en ’aha’-oplevelse. De skal have en del instruktioner i starten for at komme godt i gang, men derefter går de op i det og ville spille det færdigt. Dvs. vi brugte omkring 30 minutter i alt på det.

**Forberedelse:**

* Printe stedkurverne og udklippe graferne i det antal, der er nødvendigt, når eleverne i klassen skal opdeles i 4-mandsgrupper og de skal have en stak hver.
* Jeg har limet et farvet stykke papir på bagsiden af graferne, så de holder bedre og har nu brugt mine i over 4 år, og det har mine kolleger også.