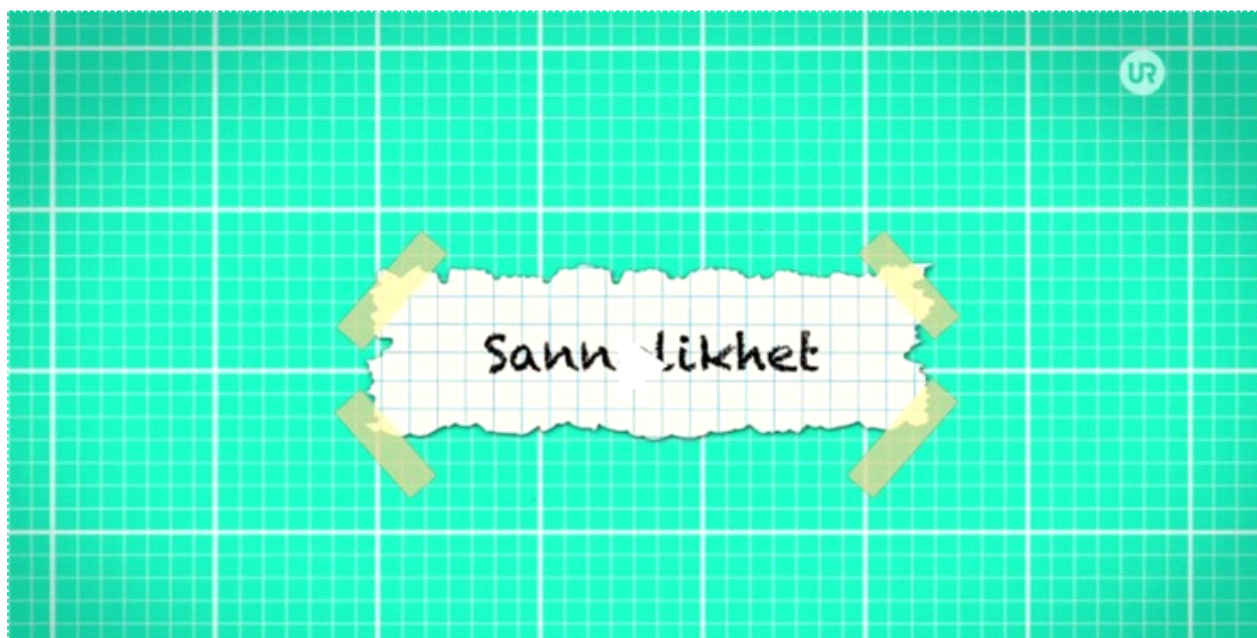


Kalkyl



Kalkyl

Målgruppe: 5. til 6. klasse.

Beskrivelse

Sabine Louvet tager matematikken i brug for at løse diverse problemer. Hvad er sandsynligheden for at en ko skider et bestemt sted? Sabine får hjælp af Erik og Mackan til at beregne sandsynligheden.

Pædagogisk note

I dette afsnit af Kalkyl arbejder Sabine med sandsynlighed. Hun beder Erik og Mackan om at spille ko-bingo og inden da forholde sig til sandsynligheden for, at koen skider i et bestemt felt på "spillepladen" på græsmarken. Undervejs forklarer hun formelen for sandsynlighed og eleverne kan undervejs arbejde med. Hun benytter et spil kort, men andre ting som terninger, mønter og lign. kan benyttes til at arbejde med sandsynligheder.

Kapiteloversigt og kapitelindhold

Kapitelsæt: Kalkyl - sandsynlighed

- | | |
|--|-----------------|
| 01: Intro | 00:00:00 |
| Dagens afsnit handler om sandsynlighed. | |
| 02: Ko-bingo og sandsynlighed | 00:00:33 |
| En sandsynlighed beskriver, hvor stor en chance, der er for at en hændelse sker. Ko-bingo forberedes. Felterne tegnes op, farves og ko, spiller og dommer er klar. Find eksempler på sandsynlighed i klassen. Start fx med stor, lige og lille. Overvej, hvordan man kan beregne en sandsynlighed. | |
| 03: Reglerne for ko-bingo | 00:01:42 |
| Sabine ridsler reglerne op for kobingo. Prøv selv at forklare, hvad spillet går ud på. Hvorfor er felterne farvet? Prøv at formulere sandsynligheder for, at en kolort lander i de enkelte farver. | |
| 04: Udtryk for sandsynlighed | 00:02:57 |
| Hvordan udtrykker man sandsynlighed? Fx "1 til 3". Hvor stor er sandsynligheden for at du trækker præcist det kort du tænker på? (af et sæt spillekort på 52 kort) | |
| 05: Formlen for sandsynlighed | 00:03:41 |
| Hvordan udtrykker man matematisk en sandsynlighed? Hvordan ser formelen ud? Prøv at udtrykke sandsynligheden for at slå en 6'er med en terning. Og plat med en mønt. Sabine gennemgår, hvordan hun beregner sandsynligheden for at trække hjerter dame af et spil kort. | |

-
- 06: Beregn sandsynlighed** **00:04:33**
Prøv at finde sandsynligheden for at trække en 5'er i et spil kort. Eller et sort kort. Eller et billedkort.....
Hvad sker der, hvis man lægger jokerne til kortet?
- 07: Sandsynligheder i ko-bingo** **00:05:25**
Spillerne skal vælge hvilken farve felter, de tror, koen skider i. Beregn sandsynlighederne for hhv. de røde, hvide og blå felter og argumenter for, hvilken farve felter, du ville vælge. Er der andre faktorer der spiller ind? Er man sikker på gevinst, hvis man tager de felter, der har størst sandsynlighed? Hvor stor er sandsynligheden for, at koen ikke skider i blå?
- 08: Overvejelser** **00:07:53**
Spillerne gør sig deres overvejelser for valg af farve. Sammenlign dem med jeres.
- 09: Spillet spilles** **00:09:18**
Koen Freja hentes og spændingen stiger... Nye overvejelser: vil en ko undersøge hegnet? Vil en ko søge mod hegnet for at finde mere græs? Hvad betyder det for sandsynligheden? Kan man indregne sådanne faktorer i sandsynlighed?
- 10: Opsamling** **00:12:42**
Sabine runder af - gentager formelen for sandsynlighed og åbner op for flere undersøgelser i klasseværelset.

Links

Inspiration på emu

<https://emu.dk/grundskole/matematik/sproglig-udvikling/hvor-stor-er-chancen>