



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

**IDETYPE:**

Aktiv læring

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

Kegler med tal og tegn (1 stk.) ,regneopgaver, farveblyanter, bingoplader.

**ANTAL:**

1 el. flere

**VARIGHED:**

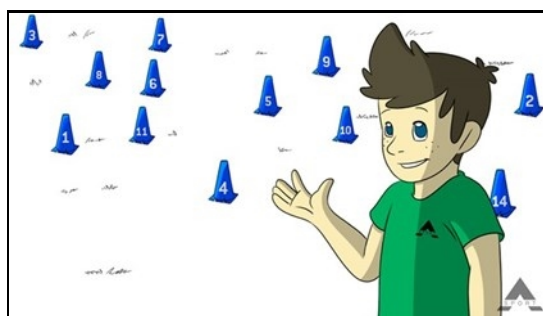
Fra 15 minutter

**Banko:**

Eleven får udleveret en bankoplade med 5 tal mellem 1 - 15. Regnestykker og farveblyanter placeres under kegler, som er fordelt i lokalet/på området. Eleven skal nu rundt og vippe kegler og regne opgaver ud. Hvis opgavens facit er på pladen, sætter man et mærke med den farveblyant, der ligger under keglen. Når pladen er fyldt, får man en ny.

**Variation:** Intensiteten øges ved at indføre en fanger. Når man bliver rørt af en fanger, skal man aflevere sin bankoplade. Rollerne bliver byttet rundt mellem fanger og opgaveløser. **HUSK!** Til banko-rygsækken skal der printes/skrives 10 matematikopgaver, som er tilpasset målgruppen og en bankoplade med tal, der er facit til matematikopgaverne. Desuden skriveredskaber (12). Udover det første bekendtskab med aktiviteten er det oplagt at fremstille de faglige relevante matematikopgaver sammen med børnene og dermed gøre aktiviteten til en skabelonleg, der kan bruges igen og igen, men med nye opgaver. Arkene kan fx fremstilles forud for den kropslige aktivitet på stolen ved bordet.

**SÅDAN GØR DU:**



**Kegleområde**

I fordeler keglerne rundt på området.



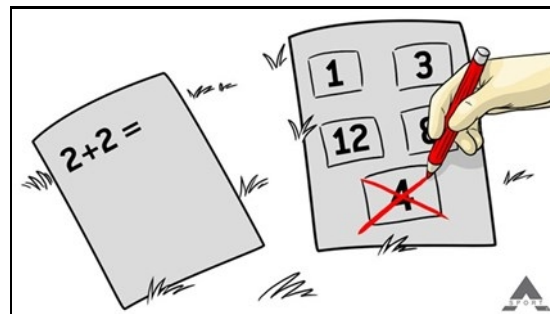
**Under keglen**

Under keglen ligger en regneopgave og en farveblyant.



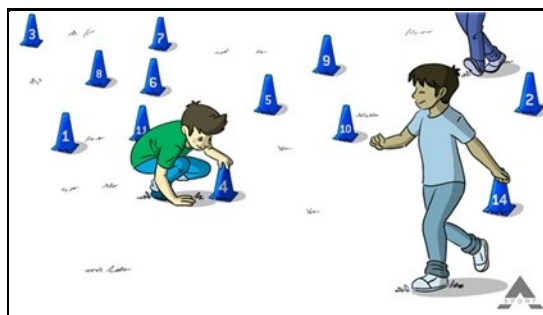
**Find en kegle**

Du finder en kegle og vipper den. Under keglen ligger en regneopgave og en farveblyant.



**Regn opgaven**

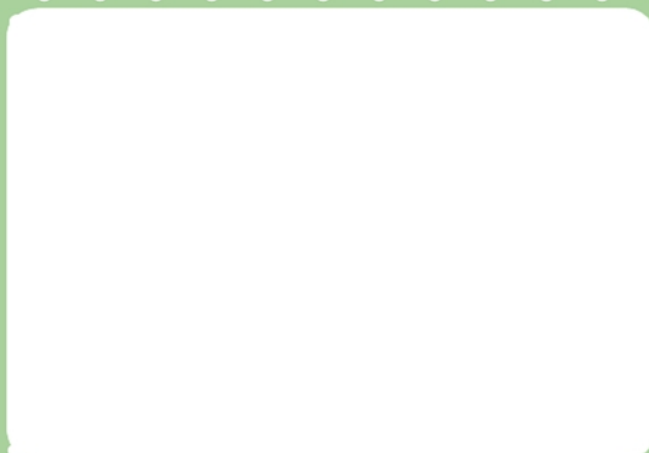
Du regner opgaven. Du streger regneopgavens facit (tallet) ud på bankopladen med farveblyanten.



**Løb videre**

Du løber videre, regner opgaven til bankopladens tal er streget ud.

# BANKOPLADE



# BANKOPLADE

