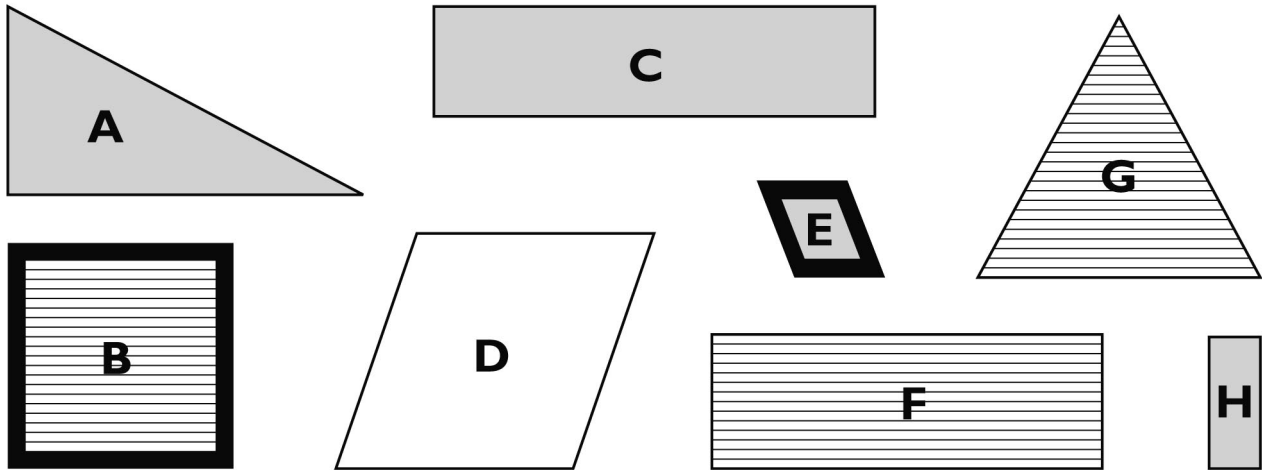


Hve stór hluti?

Hér fyrir neðan er lýst nokkrum einkennum forma.
Hve stór hluti af formunum á við hverja lýsingu?



- Með röndum $\frac{3}{8}$
- Rétt horn _____
- Samsíðungur _____
- Með þykkum ramma _____
- Rétthyrningur _____
- Lítið form _____
- Stórt form _____

- Grátt form _____
- Ferningur _____
- Hvítt form _____
- Með þunnum ramma _____
- Með samsíða hliðum _____
- Rétthyrndur þríhyrningur _____

Verkefni fyrir brotalottó

LEIKREGLUR

Spilið er fyrir 3–4 leikmenn. Leikmenn búa sér til spilaborð sem er rúðunet með 3x3 reitum. Í reitina skrifa þeir tölur frá 1 til 6.

Einn leikmaður er þulur og les upp eitt brotaverkefni úr safninu hér fyrir neðan. Hann velur verkefni af handahófi. Leikmenn eiga að finna svarið og krossa yfir rétta tölu á spilaborðinu sínu. Aðeins má krossa yfir eina tölu í hverri umferð. Sá vinnur sem er fyrstur að krossa yfir þrjár tölur í röð – eða yfir allt spilaborðið.

Hvað er ...

1	2	3
<ul style="list-style-type: none"> – sjötti hluti af sex – þriðjungur af þremur – tíundi hluti af tíu – einn fjórði af fjórum – fimmti hluti af fimm – tuttugasti hluti af tuttugu – hundraðasti hluti af hundrað 	<ul style="list-style-type: none"> – þriðji hluti af sex – helmingur af fjórum – fimmtungur af tíu – fjórðungur af átta – einn tíundi af tuttugu – sjötti hluti af tólf – áttundi hluti af sextán 	<ul style="list-style-type: none"> – helmingur af sex – einn fimmti af fimmtán – þriðjungur af níu – tíundi hluti af þrjátíu – fjórði hluti af tólf – einn sjötti af átján – einn hundraðasti af þrjú hundruð
4	5	6
<ul style="list-style-type: none"> – þriðjungur af tólf – helmingur af átta – fimmtungur af tuttugu – einn fjórði af sextán – tíundi hluti af fjörutíu 	<ul style="list-style-type: none"> – helmingur af tíu – einn þriðji af fimmtán – fjórði hluti af tuttugu – tíundi hluti af fimmtíu – fimmti hluti af tuttugu og fimm 	<ul style="list-style-type: none"> – þriðji hluti af átján – helmingur af tólf – einn fjórði af tuttugu og fjórum – fimmti hluti af þrjátíu – einn tíundi af sextíu

Dýrahótelíð

<p>BYRJA ▶</p>	 <p>1 dagur</p>		 <p>3 dagar</p>
	<p>LEIKREGLUR</p> <p>Leikmenn vinna á dýrahótelí. Hvað geta þeir unnið sér inn í spilinu? Leikmenn kasta teningi til skiptis og flytja spilapeninginn eins og teningurinn segir til um. Leikmenn fá borgað fyrir verkin í hverjum reit sem þeir lenda á. Þeir spila í ákveðinn tíma og fara margar umferðir. Sá vinnur sem á hæstu upphæðina í lokin. Notið kennslupeninga eða skráið niður upphæðirnar á blað.</p>		
 <p>8 dagar</p>		 <p>6 dagar</p>	
 <p>2 dagar</p> <p>3 dagar</p>		<p>VERÐLISTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passa kött, 1 dag kr. 100 • Fara út með hund kr. 50 • Passa páfagauk, 1 dag kr. 40 • Fóðra kött kr. 30 • Bursta hund kr. 20 	
	 <p>6 dagar</p>		
 <p>4 dagar</p>	 <p>9 dagar</p>		

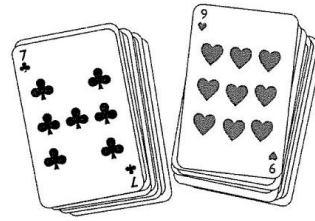
Margföldunarbingó

Spjald 1

40	36	81	18	27
48	16	8	56	15
12	21	35	42	24
54	30	64	14	28
45	20	32	36	64

Spjald 2

28	20	36	24	50
48	25	56	27	10
18	45	21	49	40
30	6	36	80	63
72	42	16	24	32

**LEIKREGLUR**

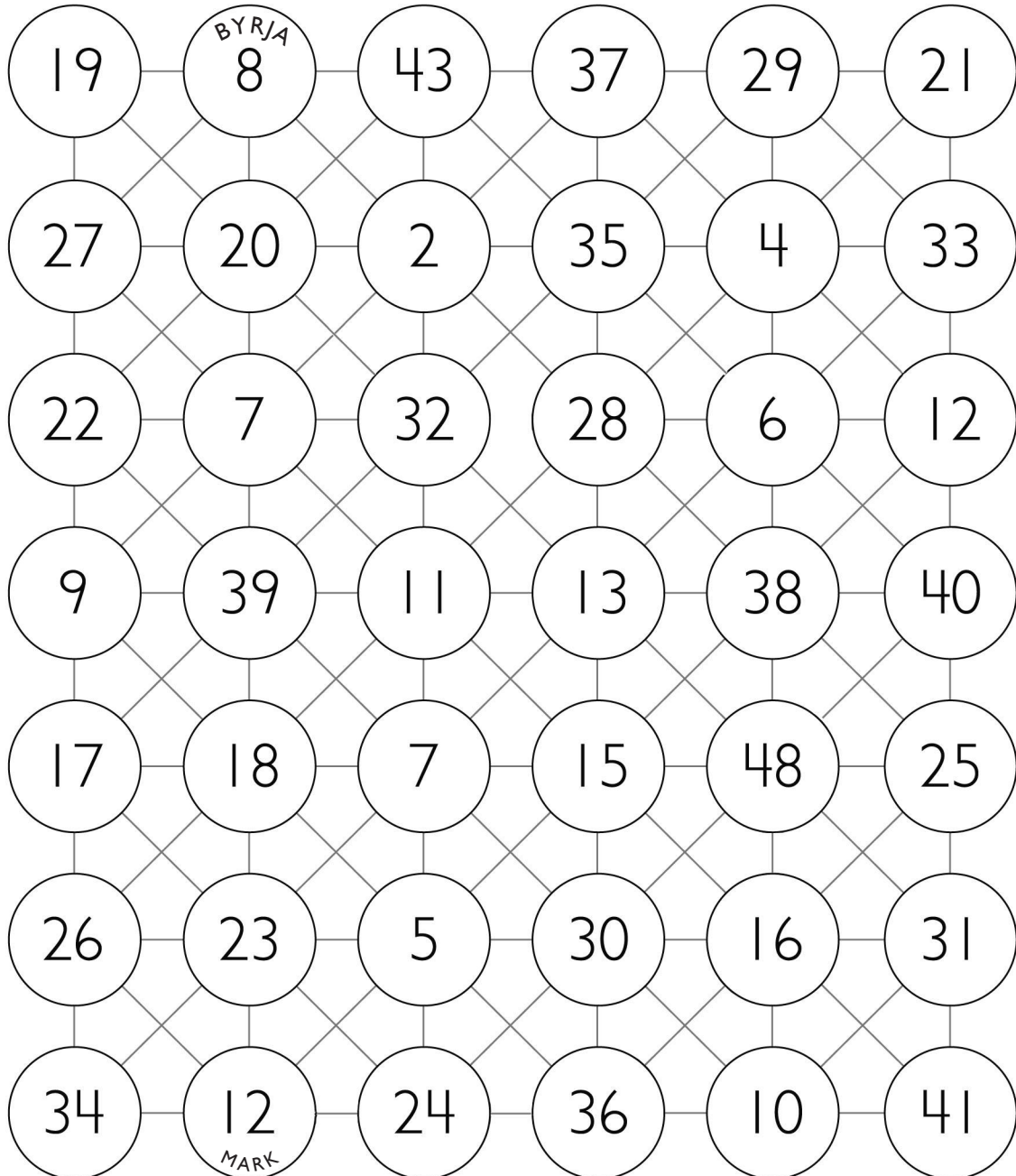
Mannspilin eru fjarlægð úr spilastokki. Stokknum er skipt í tvo bunka sem settir eru á hvolf á borðið. Leikmenn draga eitt spil úr hvorum bunka. Þeir margfalda tölurnar saman, finna svarið á spilaborðinu sínu og krossa yfir það.

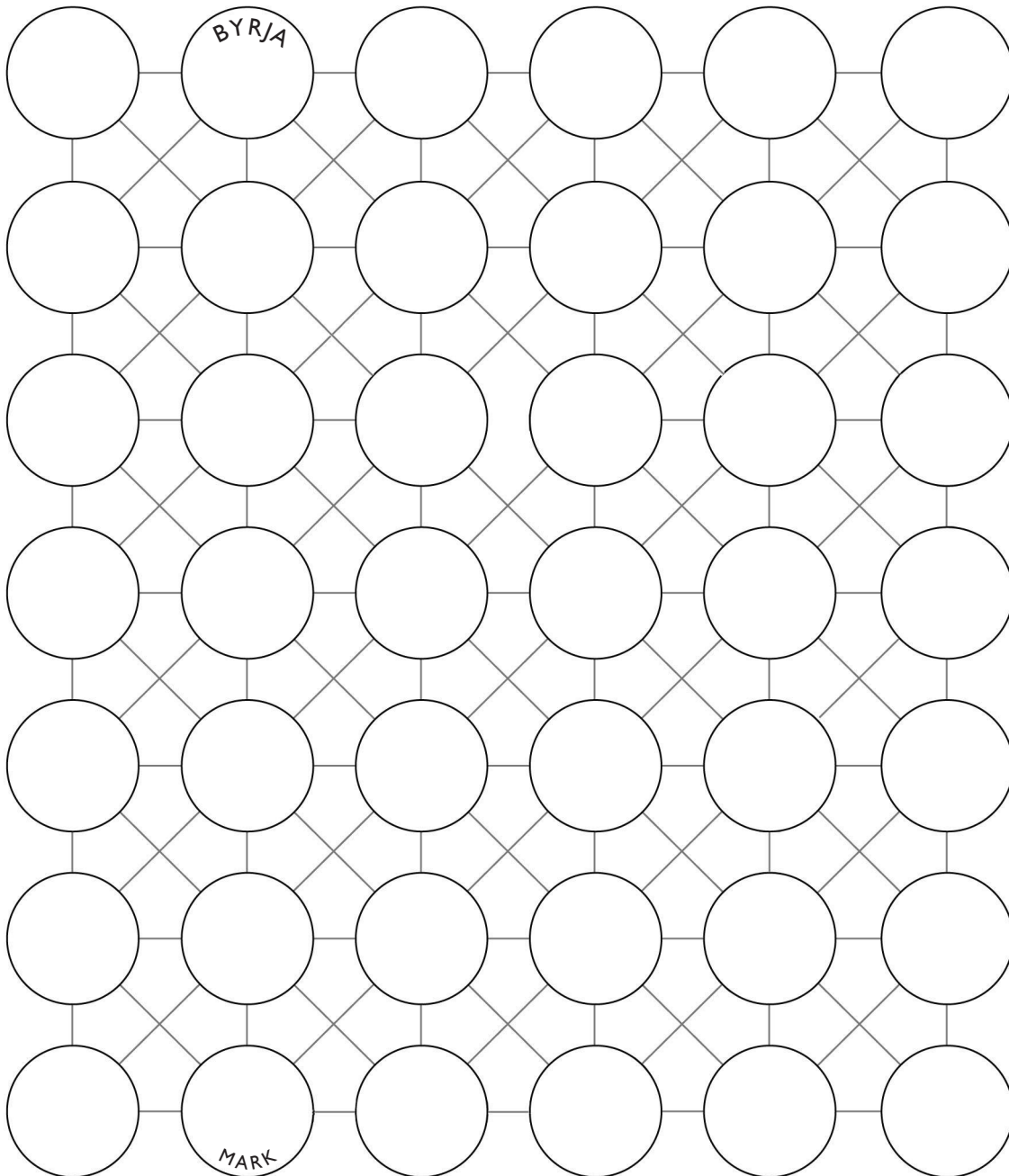
Sá vinnur sem er fyrstur að fá 5 krossa lóðrétt, lárétt eða á ská.

Völundarhús fjórtöflunnar

LEIKREGLUR

Leikmaður flytur spilapening sinn eftir strikunum milli hringjanna. Aðeins má fara á hringi sem hafa að geyma tölur í 4-töflunni. Kemst hann út úr völundarhúsinu?



Völundarhús

Tölurnar 1–50

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Uppsett dæmi 3

Hvað borða þau? Reiknaðu dæmin.

Finndu svarið í reitunum neðst á síðunni og skráðu bókstafina í reitina.



	2	3	8	
+	3	4	1	
	5	7	9	B

	4	9	2	
+	1	0	7	
				K

	7	3	5	
+	2	5	3	
				Ó

	8	4	5	
+	1	3	5	
				F

	7	6	3	
+	2	3	5	
				U

	5	3	5	
+	2	4	6	
				A

		3	0	9	
	+	5	7	5	
					R

	5	7	6	
+	4	2	3	
				K

	6	7	8	
+	2	1	6	
				Ð

	2	7	5	
+	6	5	4	
				A

	3	8	0	
+	5	7	9	
				G

	4	8	3	
+	2	3	6	
				L

	7	0	9	
+	1	9	4	
				J

	8	7	6	
+	1	2	4	
				Æ

859	903	988	719	999

579	884	781	998	894

991	959

599	1000	980	929

!

	4	2	3	
+	5	6	8	
				O

	5	8	4	
+	2	7	5	
				M

Stærsta summan



LEIKREGLUR

Spilið er fyrir 2–4 leikmenn. Leikmenn kasta teningi sex sinnum og skrá töluna, sem upp kemur hverju sinni, í einn reit að eigin vali. Þegar allir reitir í einu dæmi hafa verið fylltir út skal reikna dæmið. Sá vinnur sem kemst næst 1000.

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

+			

Uppsett dæmi 4

Lestu dulmálið. Reiknaðu dæmin.
 Finndu svarið í reitunum neðst á síðunni
 og skráðu bókstafina í reitina.



	4	8	5	
-	2	5	3	
				R

	7	2	7	
-	3	1	6	
	4	1	1	R

	9	4	2	
-	5	3	2	
				E

	6	8	5	
-	2	6	5	
				Ð

	9	5	7	
-	6	4	3	
				N

	5	3	8	
-	2	2	7	
				R

	4	3	5	
-	1	3	4	
				Ð

	7	4	1	
-	5	2	0	
				I

	8	0	5	
-	7	8	0	
				Á

	6	9	0	
-	2	8	5	
				U

	4	5	8	
-	1	6	2	
				I

	8	4	0	
-	5	3	8	
				U

	6	5	9	
-	3	6	7	
				Ú

	3	5	1	
-	2	6	1	
				U

	8	8	2	
-	2	2	4	
				Ý

	9	1	5	
-	7	3	4	
				R

	6	4	3	
-	3	3	5	
				F

181	410	221	420	290	292	232

25	308	90	311	301	302

120	658	411	296	314	405

!

	2	0	7	
-		8	7	
				D

	5	6	2	
-	2	7	2	
				T



Stærðfræði fyrir grunnskóla

Sproti 3b er í flokki kennslubóka í stærðfræði fyrir yngsta stig grunnskóla.

Í **Sprotta** er lögð áhersla á margs konar kennsluaðferðir og misþung verkefni.

Markmiðin eru skýr og er hvert viðfangsefni tekið fyrir á fjölbreyttan hátt. Textar eru stuttir og auðlesnir.

Í **Sprotta 3** eru:

- nemendabók 3a og 3b
- æfingahefti 3a og 3b
- verkefnahefti til ljósritunar 3a og 3b
- kennarabók 3a og 3b

Höfundar:

Bjarnar Alseth

Henrik Kirkegaard

Mona Røsseland

Hanna Kristín Stefánsdóttir þýddi og staðfærði.

