

## Leke og oppdage

Animasjoner - hva, hvorfor og hvordan? | Animasjoner og matematikk | Leke og oppdage

Lek og friere utprøving kan føre til at vi oppdager sammenhenger, finner strukturer og interessante spørsmål eller konstruerer noe.

Animasjoner kan gi eksperimenterende øving, og vi får anledning til å prøve forskjellige arbeidsmåter. Vi kan få nye erfaringer som kan føre fram mot læring av et begrep, oppdagelse av et prinsipp eller tilegnelse av en ferdighet.

Alle kulene er like store og ser like ut. Bortsett fra 1 kule har de samme vekt.

**Finn kulen som er noe lettere eller tyngre**  
med færrest mulig veivinger

Med en veivling menes at du legger kuler på begge skålene i skålvekten, trykker på gullknappen og ser etter om skålene er i likevekt eller hvilken side som er lettest eller tyngst.

Velg antall kuler:

Den ene kulen skal være  
lettere eller tyngre  
lettere tyngre  
enn de andre kulene



### Finn strukturer

Simulering kan tilhøre kategorien eksperimenterende lek. Den kan oppfordre til å finne et mønster.

Eksempel (t.v.): Kule-problemet. Vis [større](#). Evt. også [kommentarer](#) til aktuelle problemstillinger.

### Oppdag egenskaper

En animasjon eller interaktiv webside kan gi noen føringer eller regler, men også oppmuntre til å bruke egen fantasi.

Eksempel (t.h.): Tangram. Vis [større](#).

Tangram egner seg godt til å snakke om forskjellige geometriske former. Her bruker vi enkle geometriske former som rettvinklede trekanter, likebeinte trekanter, kvadrater, rektangler, parallelogram og romber til å lage sammensatte figurer.

Vi kan arbeide etter en forminskert tegning av en klassisk Tangram-figur som "programmet" foreslår, eller mer fritt etter andres og egne figurer.

