

Information om Morfis kod på Vetamix

Morfis kod är fem stycken 13 minuter långa matematikavsnitt som innehåller problemlösning och förklarande fakta. Det är lekfulla program för åk 3-6.

Programmen handlar om tre barn som har blivit indragna i ett spel av Morfis som utmanar dem. Varje avsnitt är en ny värld och alla avsnitt bygger på samma struktur. Barnen får ett uppdrag och för att klara av uppdraget använder de matematik. Om de klarar av att lösa uppdraget kommer de till nästa nivå i spelet och är ett steg närmare att komma ut ur spelet.

För att eleverna i klassen ska få vara aktiva och själva få pröva utmaningarna har jag gjort material som läraren kan använda då klassen tittar på programmen. Dels finns en sida med förslag när man som lärare kan pausa filmen och fundera över något eller utföra en liknande aktivitet som barnen i filmen. Därtill har jag för vissa avsnitt bifogat de övningar barnen gör så läraren i förväg kan kopiera övningen och låta klassen använda den.

Innehållet i de fem avsnitten är följande:

Morfis kod 1

❖ vikt, talmystik, tidsuppfattning, skala, längd och sträckor

Morfis kod 2

❖ mönster, labyrint, längd, kroppsått, area, kvadrat och rektangel

Morfis kod 3

❖ volym, liter, tabeller, uteslutningsmetod, kombinatorik och sudoku

Morfis kod 4

❖ siffra-tal-tecken, kod, mönster, olika talsystem, multiplikation och bråk

Morfis kod 5

❖ sifferkombinationer, noter, addition, lägesord, medelvärde och dolda budskap

Här följer lärarmaterial för det tredje avsnittet.

Mycket nöje i matematikens värld!

önskar Kerstin Sandén

Morfis kod 3 – Vem har ätit upp tårtan?

Innehåll: volym, liter, tabeller, uteslutningsmetod, kombinatorik och sudoku

Du behöver:

- kopiera upp frukt-sudoku

TID:	pausa och gör/fundera över följande:						
01:21	Pausa filmen och fundera tillsammans över på hur många olika sätt de kan dekorera bordet med hjälp av en blomma, en ljusstake och en duk.						
04:50	Pausa filmen och låt eleverna pröva att lösa uppgiften. På nästa sida finns motsvarande frukt-sudoku.						
07:21	Hur sannolikt är det att tjuven är 220 cm? Har du någon idé om hur barnen kan ta reda på tjuvens längd?						
09:30	Pausa filmen och låt eleverna lösa problemet med hjälp av bilden som finns i filmen (09:12). Anteckna de olika volymerna och hjälps till exempel åt att förvandla alla till samma enhet (dl). <table><tr><td>1 dl</td><td>200 cl</td><td>50 cl</td><td>1,5 dl</td><td>1000 ml</td><td>5 dl</td></tr></table>	1 dl	200 cl	50 cl	1,5 dl	1000 ml	5 dl
1 dl	200 cl	50 cl	1,5 dl	1000 ml	5 dl		

12:03	Pausa och fundera: Kan vi stryka någon på grund av längd?
12:21	Pausa och fundera: Kan vi stryka någon på grund av vikt?
12:38	Pausa och fundera: Kan vi stryka någon på grund av skostorlek?

Sudoku

Morfis kod 3

Hjälp barnen att lösa detta sudoku.

Det ska finnas en frukt av varje slag både vågrätt och lodrätt.

A = **A**vokado

B = **B**anan

C = **C**itron

D = man**D**arin

E = äpple

F = päron

F			E	A	C
D	E		F		
	F			E	B
		F	A	D	
	D	A		B	F