

Opfind en ny sport eller et nyt spil

Konkurrencen er tredelt, det vil sige en for indskoling (0.-3. klassestrin), en for mellemtrinnet (4.-6. klassestrin) og en for udskoling (7.-10. klassestrin). Udvælg en vinder på jeres skole inden for hvert trin.



Konkurrencebeskrivelse

I må selvfølgelig godt blive inspireret af en eller anden sportsgren, der allerede findes, men der skal være noget, der er anderledes.

Det kan foregå indenfor eller udenfor, men der skal være bevægelse af dem, der deltager.

Det kan være i hold eller individuelt, der kæmper for at finde en vinder eller opnå point.

Der må godt bruges bolde eller andre redskaber.

Regler

Alle sportsgrene har nogle regler, og det skal der selvfølgelig også være i jeres forslag. Fx:

- Hvor mange deltagere er der på et hold?
 - Hvor lang tid?
 - Hvordan får man point?
 - Skal der være et område eller en bane, hvor spillet foregår?
- Og så videre.

Pas på, at reglerne ikke bliver for indviklede!

Husk, jeres opfindelse skal have et navn!

Beskrivelse

Reglerne i jeres sportsgren skal beskrives på højst to sider.

Der må gerne være tegninger eller fotos, som understøtter jeres forklaringer - gerne med matematik eller andre af skolens fag.

Indsend på mail

Jeres vinderprojekt sendes på mail til Danmarks Matematiklærerforening senest den 18. november 2020 til:
indskoling@dkmat.dk
mellem@dkmat.dk
udskoling@dkmat.dk

Mailen skal indeholde følgende

- Navn på by, skole og klasse.
- Navn, e-mail, og telefon til en kontaktlærer.
- Vinderbeskrivelsen for det pågældende trin på højst to sider, navngivet med by-skole-klasse.

Bedømmelse og præmier

Et dommerpanel fra Danmarks Matematiklærerforening vælger vinderen på hvert trin. Der vil også være præmier til 2. og 3. pladsen i indskoling, mellemtrin og udskoling.