

Rubiks Race

Spel - Rastverksamhet, Årskurs 4-6

Syfte

Eleverna ska kopiera ett mönster och lösa uppgiften steg för steg.

Metod

Förberedelser: Två spelplaner med identiska former (antal och färger). I exemplet på filmen är det nio rutor på varje spelplan och åtta figurer som ska placeras.

<https://media.lektionsbanken.se/2024/02/Rubiks-Race.mp4>

Så här gör man: En elev lägger ett mönster på sin spelplan. Den som ska återskapa mönstret tittar bort under tiden. När mönstret är klart får eleven på sig en given tid att skapa ett identiskt mönster på sin spelplan utan att lyfta på bitarna. Det är enklast att återskapa mönstret sett från samma håll (spegelvänt blir väldigt svårt). Vi har kört med maximalt två minuter och det har fungerat bra. När tiden gått ut eller uppgiften är löst byter man roller.

Reflektioner från pedagoger

En snabb och lätt aktivitet att sätta igång. Den går att komma och gå till. Yngre barn kan köra mot äldre barn på någorlunda lika villkor. Om man vill göra aktiviteten mer utmanande kan antalet rutor på spelplanen utökas.

Reflektion från elever

Eleverna gillar verkligen den här aktiviteten.

Lgr 22

Normer och regler i elevernas vardag, till exempel i lekar och spel, och varför regler kan behövas. Initiera, organisera och delta i lekar av olika slag.