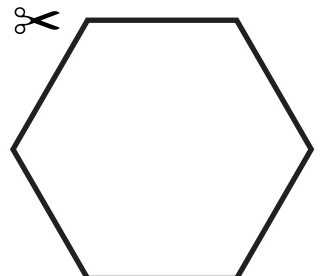
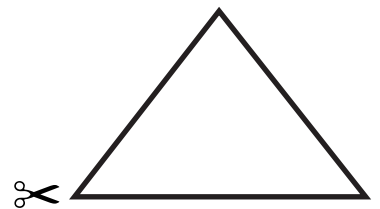
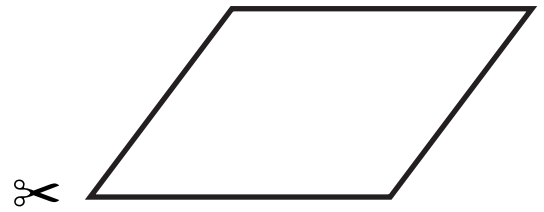
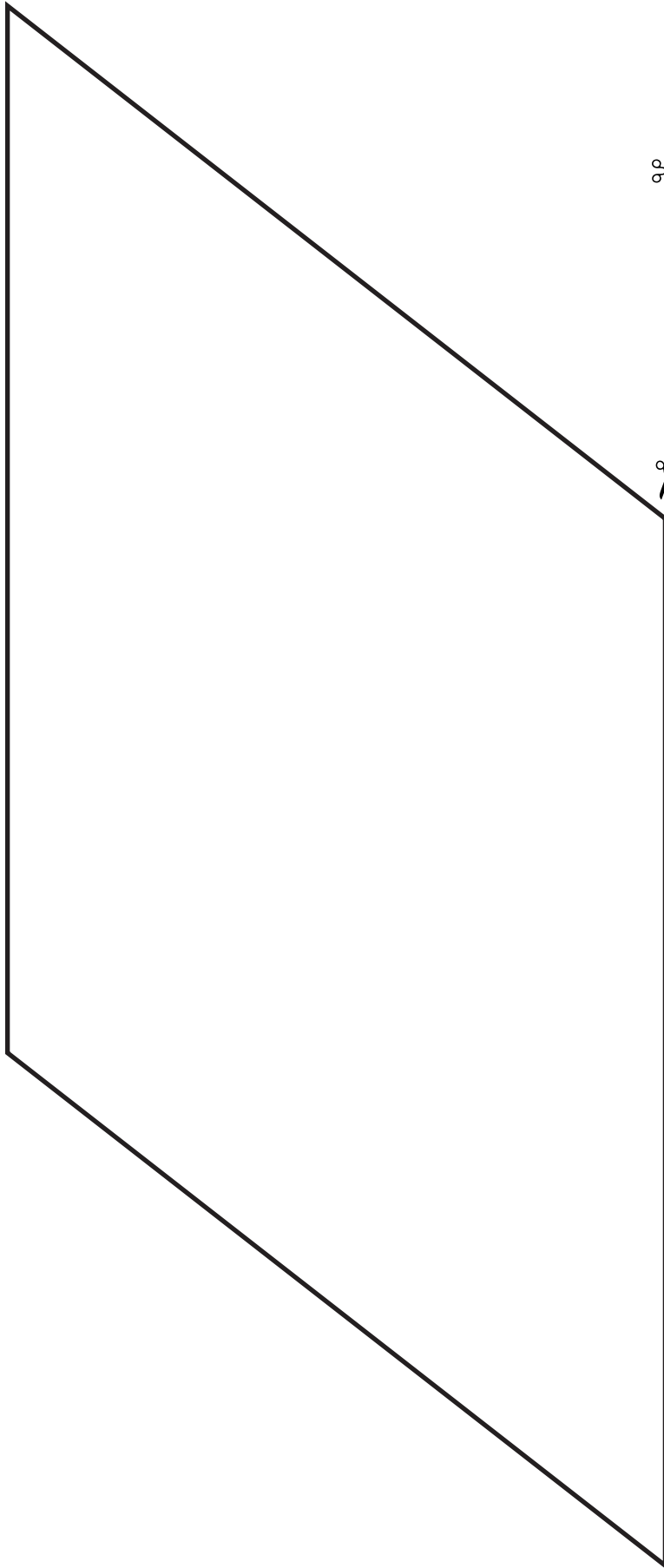


Solbrillerne

Kopiark 13

TIL OPGAVE 6



På opdagelse efter pi

Kopiark 14

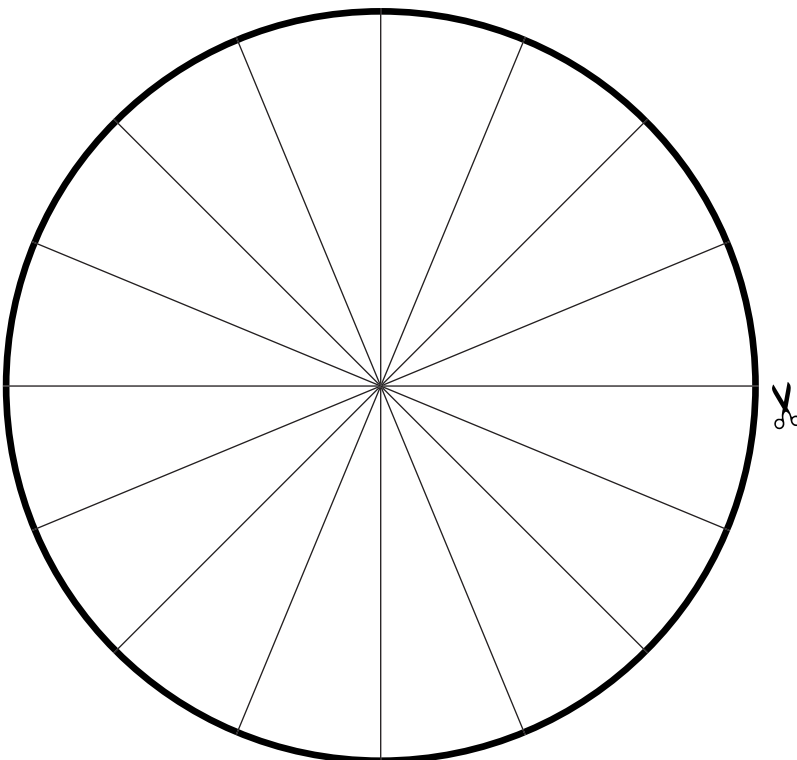
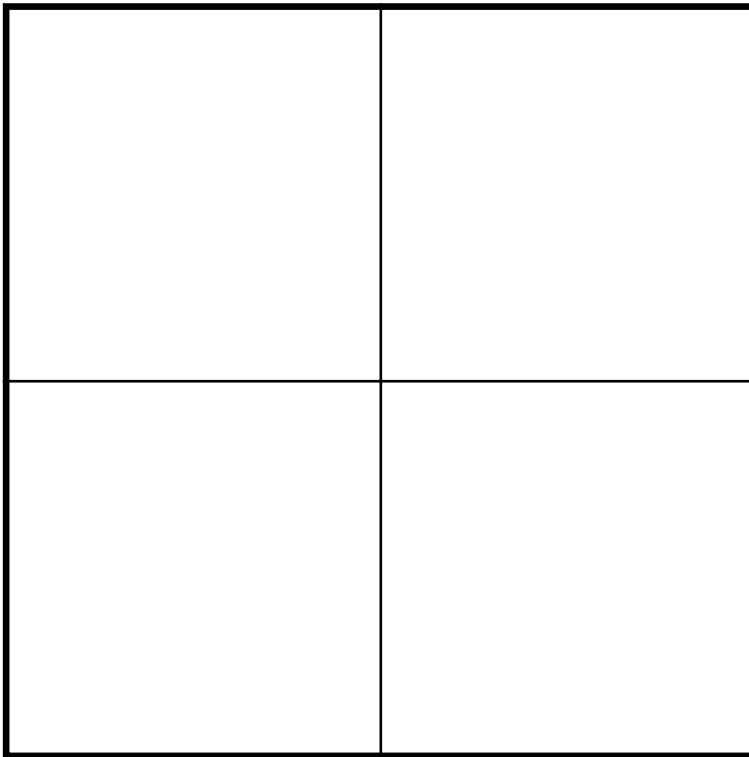
Beskriv radius og siderne i hver af de fire små kvadrater.

Klip cirklen ud i de 16 små cirkeludsnit.

Lim cirkeludsnittene ind på kvadratet. Se tegningen.

Undersøg, hvor meget cirkeludsnittene dækker af de fire små kvadrater.

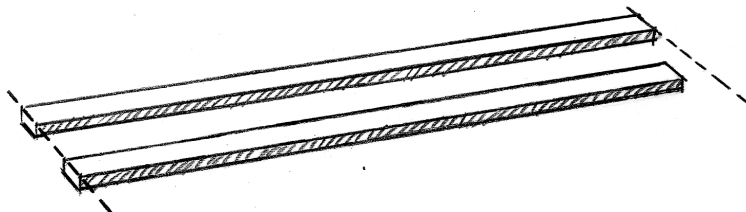
Forklar, hvorfor man kan sige, at "arealet af en cirkel er ca. 3 gange radius gange radius".



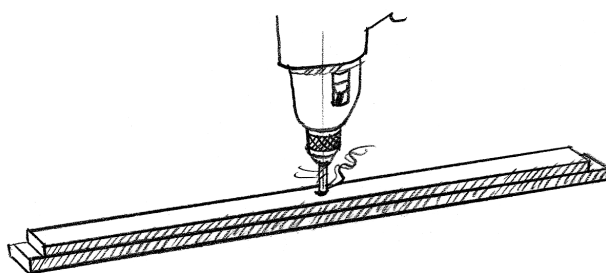
Vinkler og figurer omkring dig 1

Kopiark 15

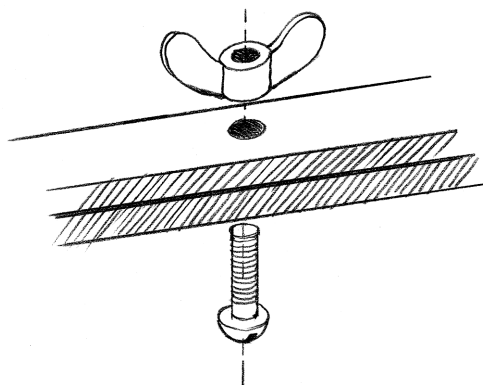
Byg en vinkelmåler



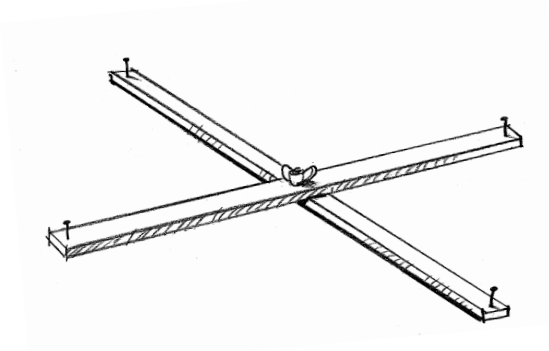
1. Skaf to trælister – den ene skal være 2 cm længere end den anden.



2. Bor hul gennem midten af listerne fx 3 mm.



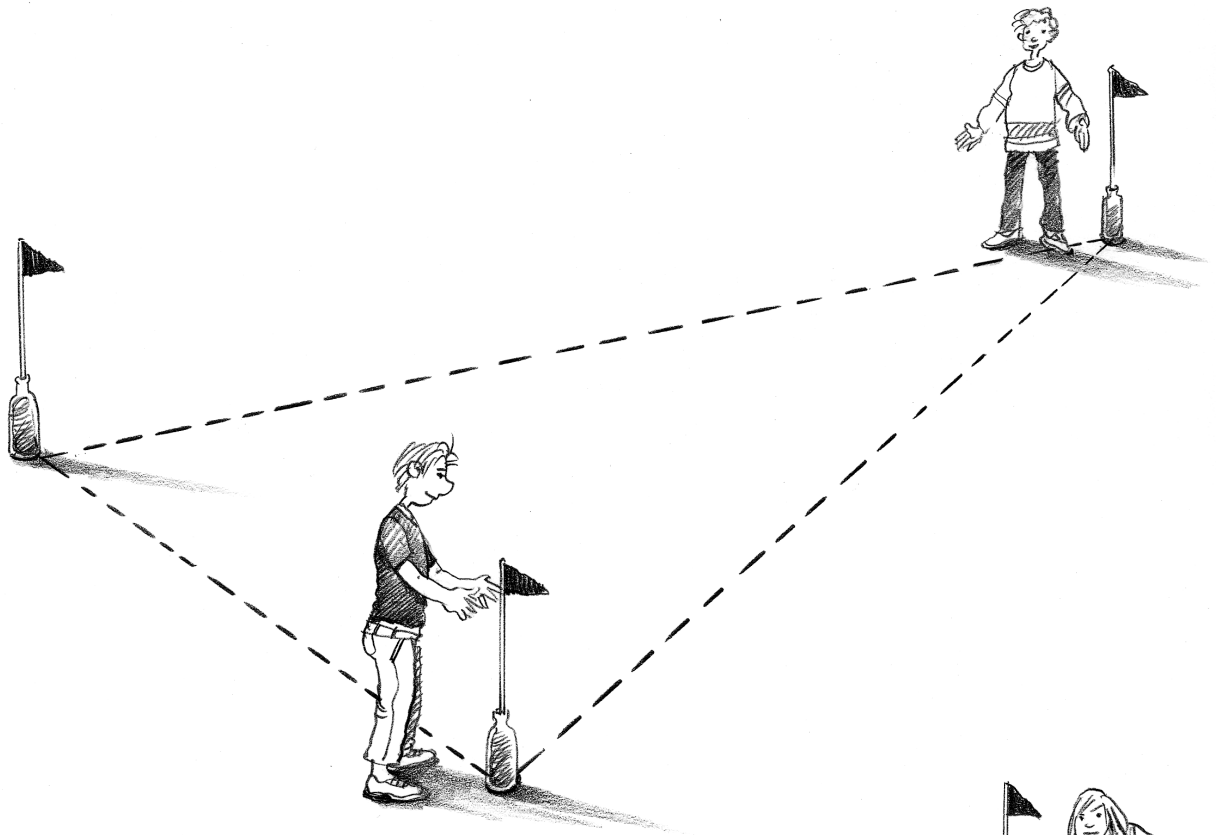
3. Saml de to lister med fx en 3 mm bolt med vingemøtrik.



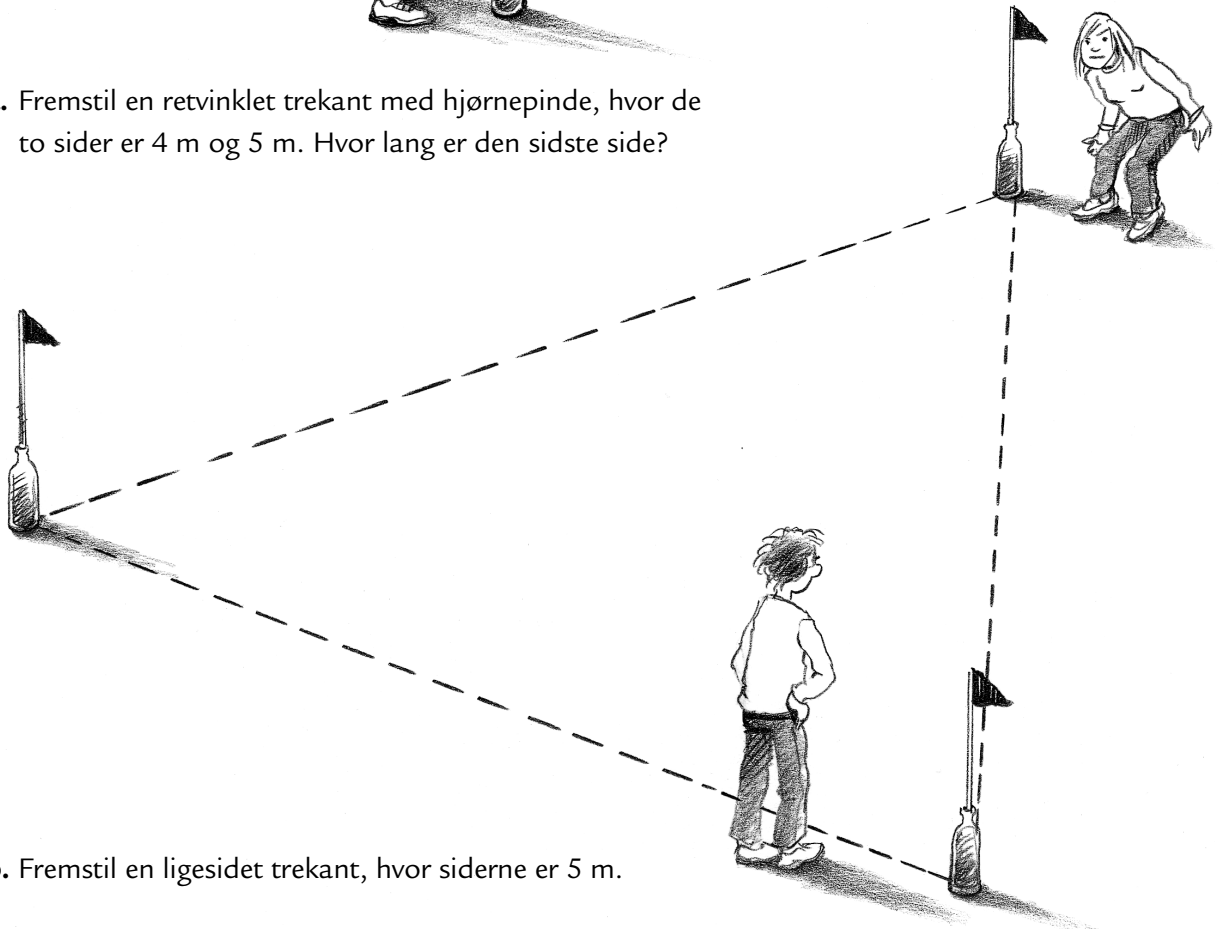
4. Slå søm i forenden af hver liste. Sømmene skal bruges til at pejle efter.

Vinkler og figurer omkring dig 2

Kopiark 16



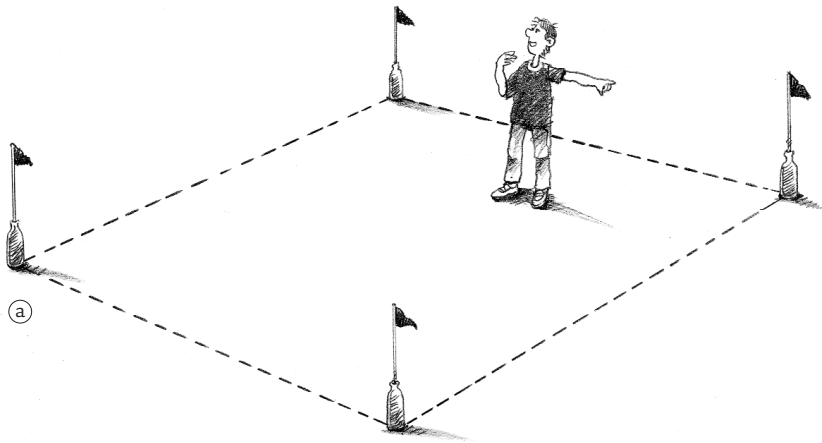
- a. Fremstil en retvinklet trekant med hjørnepinde, hvor de to sider er 4 m og 5 m. Hvor lang er den sidste side?



- b. Fremstil en ligesidet trekant, hvor siderne er 5 m.

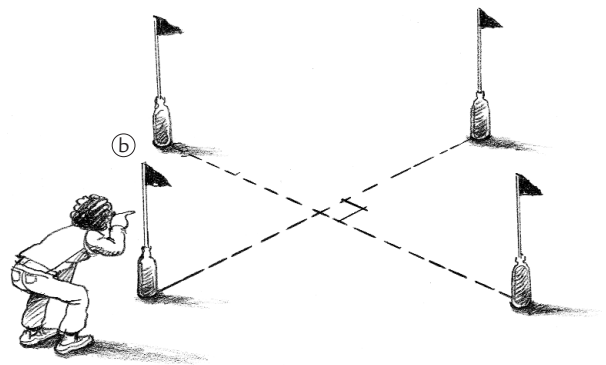
Vinkler og figurer omkring dig 3

Kopiark 17

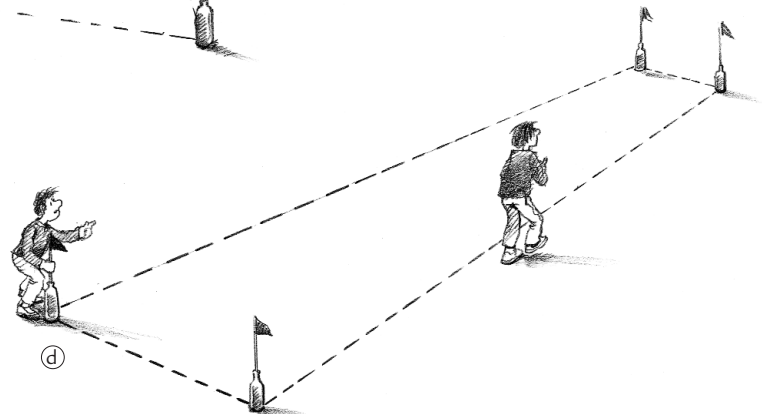
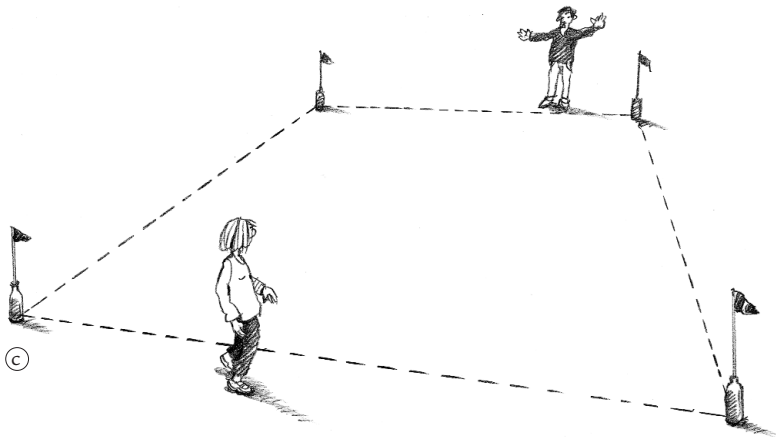


a. Fremstil et kvadrat med siden 4 m.

b. Fremstil en firkant, hvor diagonalerne er vinkelret på hinanden og 3 m lange. Hvilken slags figur bliver det?

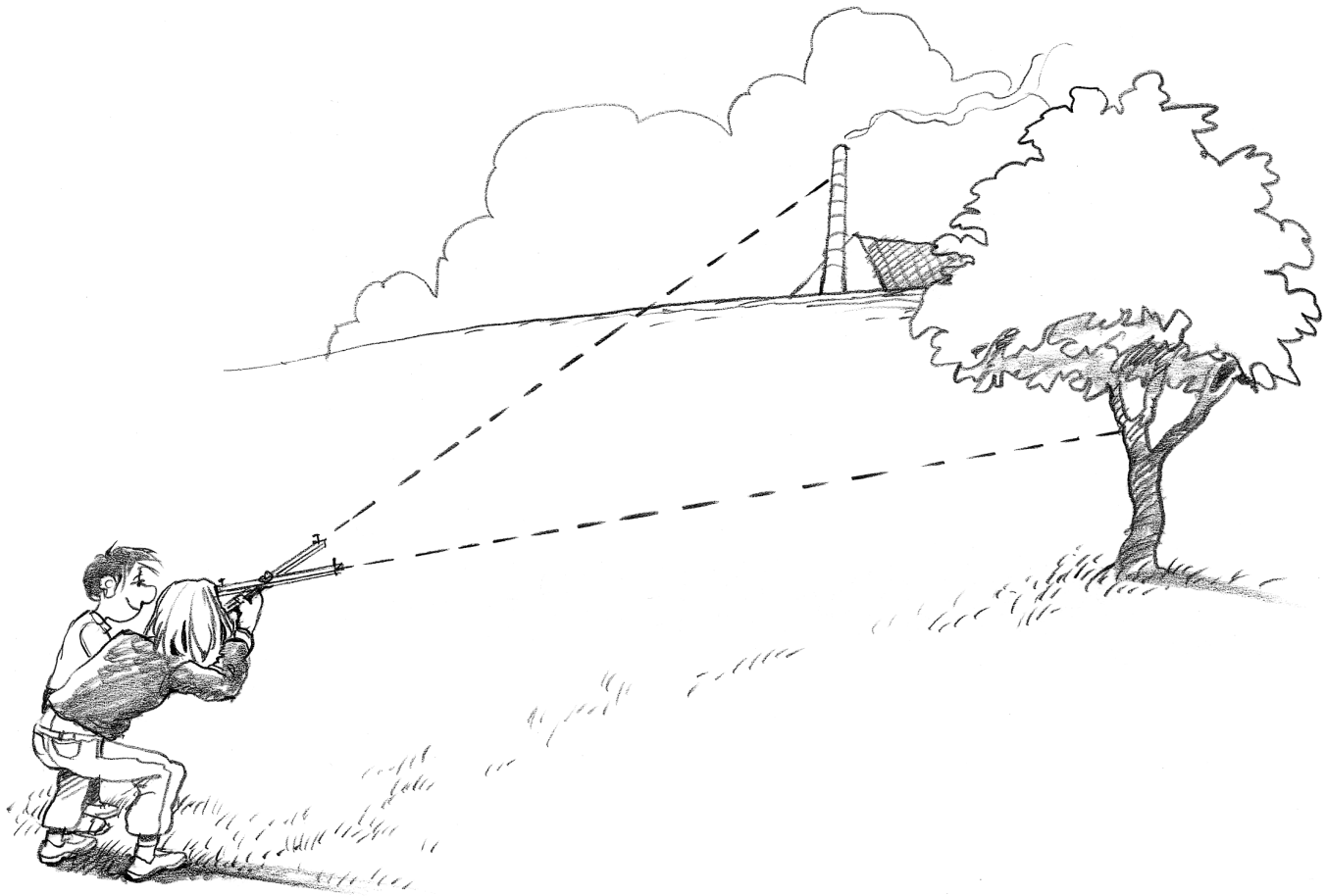


c. Fremstil en firkant med omkredsen 40 m. Mål diagonalernes længde og sammenlign. Fremstil to nye firkanter med samme omkreds og undersøg længden af diagonalerne.



Vinkler og figurer omkring dig 4

Kopiark 18



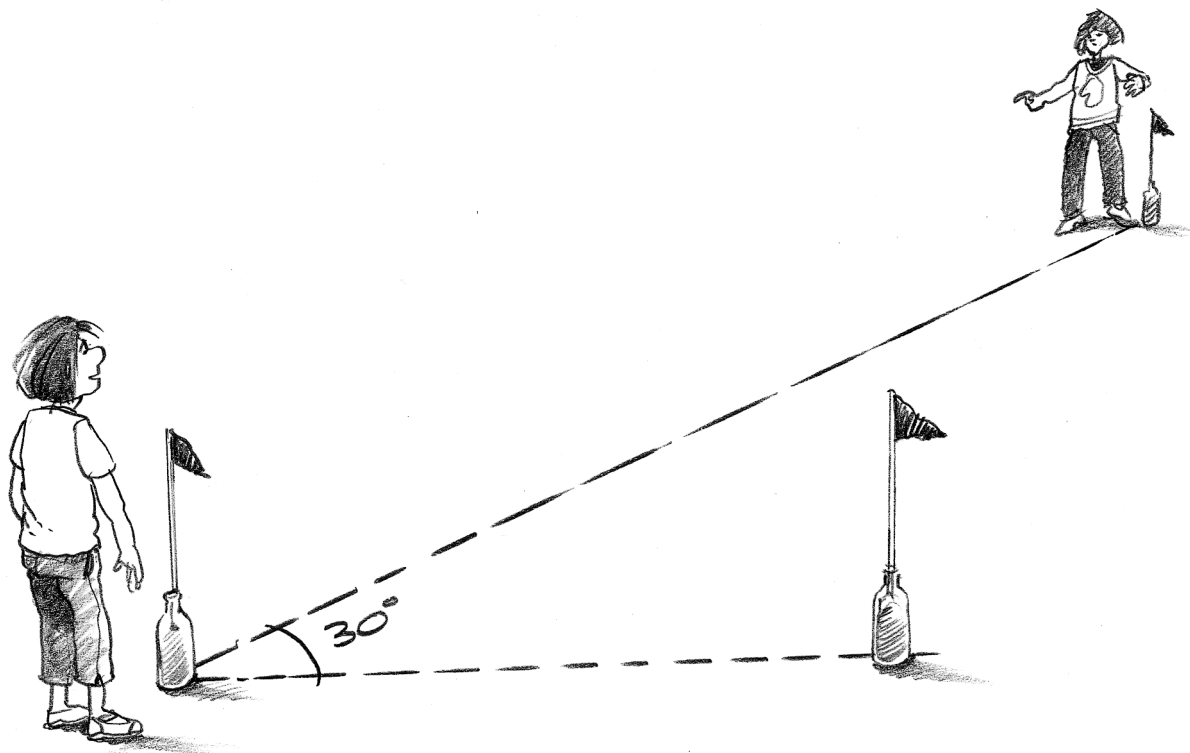
Kontext 6 · Kopimappe · Bestillingsnummer 9024603 · © Forlag Malling Beck

NAVN

KLASSE

Vinkler og figurer omkring dig 5

Kopiark 19



- Vælg et punkt I vil måle fra. Sæt to hjørnepinde, så de danner en vinkel på 30° . Gør det samme igen, men lad nu vinklen være 190° .
- Vælg et punkt I vil måle fra. Sæt to hjørnepinde tilfældigt. Gæt, hvor stor I tror, vinklen er. Mål og find en vinder.