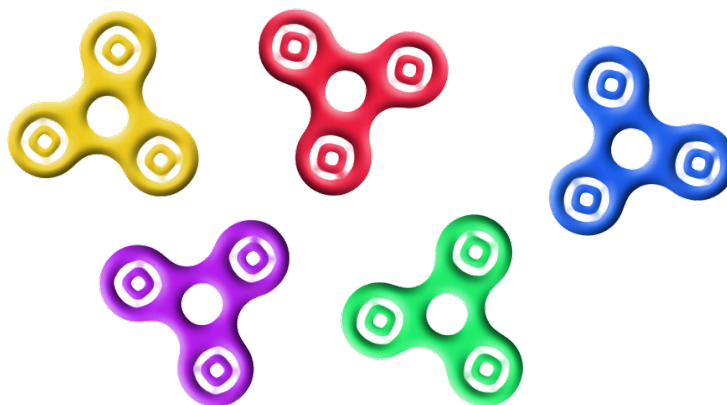


Ta' chancen med din fidget spinner

Elevark

Materialer

- Papir
- Passer
- Karton
- Saks
- Lim
- Blyant
- Fidget spinner



Selve øvelsen

- I spillet skal du designe og udvikle en spilleplade, lykkehjul eller hvad nu du synes kan være en sjov idé.
- Din spinner skal være det, der afgør udfaldet af, om du vinder eller taber.
- Spinneren skal fungere som pilen på et lykkehjul.
- Du skal lave et spil, hvor det er muligt at lave et sats.
- Du skal lave en klar beskrivelse af reglerne for spillet.
- Du skal på forhånd have regnet ud, hvor der er størst chance for at vinde, eller hvor der er størst risiko for at tabe.
- Du skal spille dit eget spil 20 gange og føre regnskab med dine observationer, beregne hyppighed og frekvens.
- Efterfølgende kan du lade andre prøve dit spil, og du kan prøve deres.
- Du kan lave en tabel som denne til at føre regnskab i:

observation	Hyppighed	Som brøk	Frekvens

