Kongen befaler

Kompetansemål

Matematikk 2. trinn: lage og følgje reglar og trinnvise instruksjonar i leik og spel.

Programmering

Algoritmer, gi og følge instruksjoner

Beskrivelse av aktiviteten

Utstyr

Trenger ikke utstyr. Egner seg utendørs.

Gjennomføring

Begynn med å leke tradisjonell kongen befaler:

Du er konge og gir befalinger som de andre skal følge dersom du starter befalingen med å si «Kongen befaler». For eksempel «Kongen befaler hink på ett ben.» Elevene skal holde på med aktiviteten til du kommer med en ny befaling. Dersom du ikke starter befalingen med å si «Kongen befaler» skal de andre ikke lystre. De som lystrer likevel, går ut og må vente.

Lek kongen befaler noen runder og la også elevene få være konge.

Etterarbeid

Etter noen runder samler du elevene og snakker om hvordan datamaskiner fungerer. De gjør akkurat som de får beskjed om, slik elevene gjorde da de lekte «Kongen befaler». Nå var dere datamaskiner som bare reagerte når dere hørte «Kongen befaler». Slik er datamaskiner også. Vi må si ting i akkurat riktig rekkefølge for at datamaskinen skal gjøre det vi vil.