

Årsplan matematik 7 kl. 2026-2027

Tirsdag: 1-2 modul (dobbeltektion): Geometri og Statistik og sandsynlighed

Onsdag: 5 modul (enkelt lektion): Blandede godter: Strategier "Tænk og regn", grublere, undersøgende matematik mm. RegnCraft

Torsdag: 3 modul (enkelt lektion): Tal og algebra.

4 afleveringer i løbet af året (Mattip) + ca. 17 færdighedsregninger "RegnCraft"

Uge	Mandag	Tirsdag (dobbeltektion)	Onsdag (enkelt) Trine er støtte	Torsdag (enkelt)
33	Matematik-bogen og tessellationer	Når matematik bliver til kunst	Udskolingstur	
34		Når matematik bliver til kunst	RegnCraft 1 udleveres og startes	Ugens tal Regnestrategier Addition
35	Escape room Potenser	Når matematik bliver til kunst	Grubler: "addition" RegnCraft 1 rettes RegnCraft 2 startes	Ugens tal Regnestrategier Addition - tallinje
36		Når matematik bliver til kunst Aflevering 1: "Problemregning 1" startes 2 og 2	Tangramgrubler: H.C. Andersen RegnCraft 2 rettes RegnCraft 3 startes	Ugens tal Regnestrategier Subtraktion
37		Vinkler og linjer	Grubler: "Forsky" RegnCraft 3 rettes RegnCraft 4 startes	Ugens tal Regnestrategier Multiplikation

38		NN er på tur med 9. linjer og vinkler	NN er på tur med 9. RegnCraft 4 rettes RegnCraft 5 startes	NN er på tur med 9. Multiplikation Boksmetoden
39		Vinkelsum "Tape et bord"	Grubler: "division" RegnCraft 5 rettes RegnCraft 6 startes	Ugens tal Regnestrategier Division
40		Problemregning 1 afleveres Færdighedsregning	Forklar en figur og tegn i geogebra: RegnCraft 6 indsamles	Ugens tal Regnestrategier Division
41	Featureuge: Liv i det fri – vind og vejr			
42	Efterårsferie			
43		Fra piberensere til programmering: Firkanters egenskaber	Delelighedsregler	Brøker grundlæggende + forlænge og forkorte
44		Fra piberensere til Programmering: Firkanters egenskaber	Domino med brøker RegnCraft 7 startes	Brøker addition
45		Aflevering 2: udleveres og vi starter op individuelt.	Krystalspillet RegnCraft 7 rettes RegnCraft 8 startes	Brøker subtraktion
46		Fra piberensere til Programmering: Geometriens Algoritmer	Tangramgrubler: Svanen RegnCraft 8 rettes RegnCraft 9 startes	Brøker Multiplikation (noter)
47		DTK opgave: Fra piberensere til programmering	Tip 12 om brøker	Brøker multiplikation

48		Problemaflevering 2: Færdighedsregning	Krig med brøkkortene RegnCraft 9 rettes RegnCraft 10 startes	Sammenhæng mellem brøker, decimal og procent
49	Juleklippedag	Tegne julestjerner i geogebra	Tip 13 om brøker RegnCraft indsamles	Sammenhæng mellem brøker, decimal og procent
50	Dansk: Escaperoom Koder	Escaperoom Koder		
51	Fordybelses- dag	Julestatistik	Julestatistik	Julestatistik og afrundning.
52	Juleferie			
53	Juleferie			
1	Juleferie	Problemaflevering 3 Konstruktion af trekanter i hånden	Fisk med brøkkortene RegnCraft 11 startes	Statistik og deskriptorer Husk legoklassen
2		Konstruktion af polygoner (3kanter og 4kanter) i hånden + deres navne	Koordinater og 4 på stribet i geogebra RegnCraft 11 rettes RegnCraft 12 startes	Statistik og deskriptorer
3		Konstruktion af polygoner i geogebra	Sudoku RegnCraft 12 rettes RegnCraft 13 startes	Statistik og deskriptorer - omvendte opgaver
4		Problemaflevering 3 afleveres Omkreds og areal Typer af figurer og deres formler	Algebra galopbane RegnCraft 13 rettes RegnCraft 14 startes	Statistik Hyppighedstabel og excel

5		Omkreds og areal Typer af figurer og deres formler	Positionssystemet og afrunding RegnCraft hæfter indsamles	Statistik Hyppighedstabel og excel
6	Fordybelsesdag: Mat-test	Omkreds og Areal Måling af O og A i geogebra	Positionssystemet og afrunding	Kombinatorik
7	Vinterferie			
8		DTK: Hvem står hvor? (Heltal/decimaltal)	RegnCraft 14 startes Geometriens algoritmer: Difinition af vinkler	Regnehierakiet
9		Geometriens algoritmer: Definition af firkanttyper og konstruktion af dynamiske firkanter	DTK: Decilinedans RegnCraft 14 rettes	Regnehierakiet
10		Pi.dag på søndag: derfor cirkler i geogebra	Featureuge: Teater	
11	Featureuge: Teater			
12	Påskeferie			
13		Overfaldeareal	Sandsynlighed	Sandsynlighed og spil
14		Overfaldeareal	Sandsynlighed	Sandsynlighed og spil
15		DTK: Nuggets	Sandsynlighed	Sandsynlighed og spil
16	Spil og programmering (Kasino)	Figur- og talfølger	RegnCraft 15 startes	Ligninger

17		Figur- og talfølger	RegnCraft 15 rettes	3D tegning i geogebra Ligninger
18		Linjer i trekanter	Ligninger RegnCraft 16 startes	Kristi himmelfart
19	Projektuge			
20		Aflevering 4 startes Procent opgavejagt	Tal og regnestrategi- løb	Procent grundlæggende "Hvor mange procent er"
21		Procent grundlæggende "Hvor mange procent er"	Uden at regne.. RegnCraft 16 rettes RegnCraft 17 startes	Procent "Lægge % til og trække fra"
22	Undersøgen-de mat: Pandekager	Færdighedsregning	Procent "Lægge % til og trække fra" Samle RegnCraft sammen	Drømmeværelset (opstart)
23		Aflevering 4 afleveres: Rumfang	Drømmeværelset (matematikprojekt)	Drømmeværelset (matematikprojekt)
24		Rumfang	Drømmeværelset (matematikprojekt)	Drømmeværelset (fremlæggelse)
25		Rumfang (DTK-opgave)	Opsamling og evaluering	Opsamling og evaluering

Med forbehold for ændringer i løbet af skoleåret (fx grundet spændende tilbud i faget/til klassen, aktualitet/nyheder og lign.)