

Pizza

Økt 3-4

TID

90 min
inkl. pauser



Kunsten å lære

TEMA
17



OPPVARMING: «PIZZA, PIZZA, PIZZA» - LIKER IKKE PÅ ENGELSK/EGNE IDEER

Dette skal skje:	Stå i sirkel og leke «pizza, pizza, pizza». Økt 3: krype fram på det du ikke liker (engelsk), Økt 4: Egne ideer.
Du trenger:	En pizzaboks, PPP-kortstokker (norsk og engelsk), nye kort (fra blanke kort i «T17Ø1 PPP oppvarming norsk» eller «T17Ø2 PPP warm up English»), kartong/tykt papir.
Forbered i forkant:	Lag nye pizzakort basert på elevenes ideer fra økt 2, enten på engelsk eller norsk. Print og klipp ut. Bland med resten.
Forbered i rommet:	
Slik ser rommet ut:	Åpent rom inne eller utendørs

VEILEDNING:

Alle står i en sirkel med en pizzaeske i midten. Kortet med pizza skal alltid ligge i bunn av kortbunken.

Økt 3:

- Fortell at vi skal leke «pizza, pizza, pizza» igjen, men at det også denne gangen er engelske ord, og at de skal krype fram når de ikke liker ingrediensen.
- Veileder velger en elev som setter i gang leken. Spill flere runder.

Økt 4:

Lek på samme måte som i økt 1, men velg selv måten å bevege dere mot midten, og pizzakokkene kan selv velge hvilke ingredienser de vil rope ut. Kortstokken er tilgjengelig som støtte, for dem som ønsker/trenger hjelp. Oppfordre til å komme på nye ingredienser framfor å repetere ting som er sagt. (Notér ned nye ingredienser, som kan bli til nye kort til de neste rundene av «pizza, pizza, pizza»)

REFLECTION: PIZZASTYKKE-REFLEKSJON

Dette skal skje:	Elevene tar stilling til påstander ved å velge rødt/gult/grønt klistremerke, som festes i hvert av pizzastykkene på en papirpizza.
Du trenger:	Et stort papirark – fra rull. Røde, gule, grønne klistremerker (minst like mange av hver farge som antallet pizzastykker).
Forbered i forkant:	Lag papirpizzaen: Av stort papirark. Tegn en pizza delt i X antall deler. Nummerer stykkene. Forbered utsagnene.
Forbered i rommet:	
Slik ser rommet ut:	Åpent rom eller klasserom

VEILEDNING:

- Be elevene forklare øvelsen: Elevene skal nå få høre noen påstander, og feste klistremerker på den store pizzaen etter om de er enige (grønt klistremerke), uenige (rødt klistremerke) eller midt mellom/usikre (gult klistremerke).
- Gå gjennom påstandene, en etter en. For hver påstand: Be elevene tenke seg om, velge et klistremerke, og feste sitt klistremerke på pizzastykket.

NOTATER

Pizza

Økt 3-4

TID

90 min
inkl. pauser



Kunsten å lære

TEMA
17



FORSLAG TIL HOVEDAKTIVITETER

- **Pizzabud-robot** (trenger: kommando-kort fra ressursbanken og maskeringstape + elektriktape i ulike farger) Forklar at pizzakokken har et nytt problem. At hjemleveringen til kundene er i krise, siden den helt nye pizzabud-roboten som er kjøpt inn ikke fungerer så godt, og at selv med kommandoer den forstår, ender den opp med å levere pizzaer til feil hus. Kan dere hjelpe pizzakokken med å løse robot-problemet, og forbedre roboten?

Lag et rutemønster på golvet 4x4 ruter, markert med tape. Dersom gruppa er stor, lag to rutenett.

Del 1: I par: Hver elev i paret designer og tester en pizzaleveringsrute, basert på kort med ulike symboler/kommandoer. (Se mal i ressursbanken, og kopier mange av disse til hvert par). Bytt på rollene, slik at den ene eleven er pizzakokken, og den andre er pizzabud-roboten, og så bytte. Den som er pizzakokk lager en rute av minst 5 kort, og plasserer dem i riktig rekkefølge, fra topp til bunn. Dette er pizzabud-roboten sin test-rute. Roboten tester ut ruten, og følger kommandoene fra kortene, fra topp til bunn. Test ut begge rutene, og bytt på å være robot.

Del 2: Diskuter i parene: Hva fungerer, hva mangler i systemet? Hva gjorde vi feil, hvordan kan vi gi bedre og mer presise instruksjoner?

Del 3: Hør fra de ulike parene hva de fant ut, og hvilke ideer de har. (inkluder, ved behov: Hvor starter rutene? Hvordan kan vi få robotene til å gå flere steg i samme retning, eller gjenta kommandoer? Hvor skal pizzaen leveres til – dette vil være ulikt hver gang, hvordan markere ulike leveringssteder?) Bli enige om nye kort, som elevene kan tegne opp, eller skrive inn tall eller andre detaljer på eksisterende kort. Foreslå at enkelte ruter i rutenettet kan markeres med farget elektriktape, for å markere startpunkt og sluttpunkt (kan være flere ulike, i ulike farger og med ulike symboler).

Del 4: I samme par, eller nye: Test det nye systemet, med flere elementer inkludert. Denne gangen, prøv å lage en rute som starter og ender på et bestemt sted. Det kan være fint å ha en elev på leveringsstedet som tar imot pizzaene, slik at reisen blir visualisert.

Del 5: Evt. gjenta del 2-4.

Del 6: Avslutt med å beskrive og presentere det nye og forbedrede systemet til pizzakokken, enten ved å skrive noe, sende inn en video, eller på en annen måte.

Leke matbutikk og kjøpe ingredienser til pizza. Fortell at pizzakokken ringte, og at han/hun er helt enige i at barn kommer til å elske pizzaene elevene har foreslått. Men: Kokken har prata med noen foreldre som sier at de helst vil at barna deres skal spise pizzaer med så mange ulike grønnsaker som mulig. Pizzakokken ber derfor elevene komme opp med nye ideer til pizzaer som skal testes på en gruppe barn (hvem dette er til er foreløpig hemmelig). Kokken har gitt hver pizza et budsjett på XX kroner. Del inn i gruppene som skal lage pizza sammen i økt 5, og gi hver gruppe en konvolutt med penger til å kjøpe ingredienser (lekepenger til print i ressursbanken). Åpne pizza-butikken. Elevene kan se prisene på de ulike ingrediensene, men butikken er ikke åpen enda. De går tilbake til gruppa si, blir enige om hvordan de skal løse oppgaven. Del ideer i fellesskap. Åpne pizzabutikken, der gruppene kan kjøpe symbolske ingredienser (f.eks bruke pizza,pizza,pizza-kort) for pengene i konvolutten, som de så kan veksle inn i ekte ingredienser i økt 5.

- **Besøk en pizzarestaurant.** Forbered spørsmål å stille. Fotografer underveis.

- **Gå på butikken og handle inn ingrediensene som skal brukes i økt 5.** Forbered handlelister i gruppene som skal lage pizza sammen i økt 5, og la elevene lede an i å slå sammen handlelistene til en. Fordel ansvar, og la elevene handle.

• Ha pizza-quiz:

1. Hvor kommer pizza fra? a) **Italia** eller b) USA
2. Det er mest populært med ananas på pizza. a) Sant b) **Usant**
3. Hvor lang tid tar det å steke en pizza i ovnen? a) 1-2 minutter b) **7-15 min** c) 30 min
4. Er det forbudt å putte rosiner på pizza? a) ja b) **nei**
5. Hva er verdensrekorden for største antall pizzaer lagd på 1 time? A) 44 B) 104 C) **206. Rekorden ble gjort av Brian Edler, USA.**
6. Det er mest populært med pepperoni på pizza a) **sant** b) usant
7. Hva er verdensrekorden for raskest å spise en hel pizza? a) 45 sekunder b) **1 min, 45 sek** c) 2 min 45 sek. Josh Anderson fra New Zealand har rekorden.
8. Astronaut i verdensrommet har fått pizza levert til seg. **Sant** eller usant.
9. Hvor mange pizzaer veier en kanin? a) **2** b) 4 c) 6
10. Pizza selges ikke i Ungarn. Sant eller **usant.**

- **Smakstest:** Få elevene til å smake på en rekke ulike pizzafyll og ingredienser med bind for øynene. Inkluder ting fra «Aldri på pizza,pizza,pizza» oppvarmingskortene.

- Utforsk andre matematiske konsepter med utgangspunkt i pizza

- Utforsk filosofiske pizza-spørsmål: Bør den som har lagd pizzaen få mest? Bør den som lager pizzaen få velge hva som skal være på? Bør barn kunne spise pizza hver dag?

- Se på en av disse videoene om å lage pizza. Hør med elevene etterpå: hva la du best merke til i filmen? Hvor tror du dette er filmet? Hvor mange pizzaer lager de? Hva slags fyll/ingredienser hadde de på pizzaene? Hva likte du ikke med videoen?
<https://www.youtube.com/watch?v=bwGE1Ggd2kQ> (1), <https://www.youtube.com/watch?v=XNXIFeXavWs> (2)

- Se den engelske barneboka Pete the Cat and the perfect pizza party på youtube. Bruk boka som utgangspunkt for å jobbe med engelsk. https://www.youtube.com/watch?v=Jw0YB_z8fTM (3)

youtube.com (1)



youtube.com (2)



youtube.com (3)

