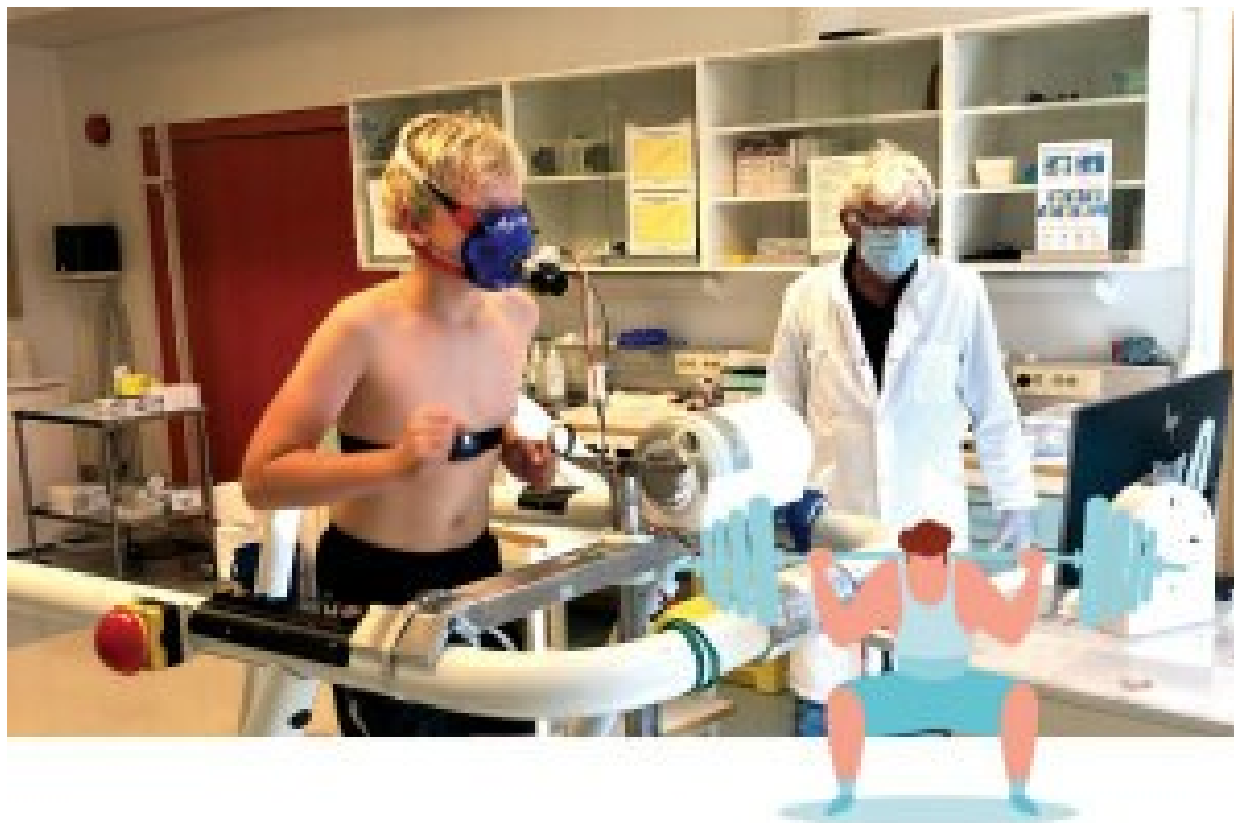


Lesekroken: Memory med ord frå teksten

Artikkelen "Kan du bli best utan blodsmak?" handlar om forskning på ungdom og kondisjon. Her blir det nytta ein del fagomgrep som kan vere vanskelege å forstå. I denne Lesekroken får elevane spele memory for å jobbe med desse orda.



Artikkelen handlar om Jesper (12) som er med på eit forskingsprosjekt på Noregs idrettshøgskole. Foto: Thomas Keilman, illustrasjon: Tank.no

Last ned materialet til utskrift:

- [Lærarrettleiing, oppgåver og memoryspel \(PDF\)](#)
- [Artikkelen "Kan du bli best utan blodsmak?" \(PDF\)](#)

Lærarrettleiing

I artikkelen er det ein del fagomgrep som blir nytta, til dømes kondisjon. For å forstå artikkelen er det avgjerande at ein forstår desse orda. Ein måte å jobbe med dette på er å spele memory, med både ord og forklaringar frå teksten.

I eit memoryspel er det skrive ord eller forklaringar på den eine sida av eit kort. Den andre sida er blank. Det kan vere med frå to til fire spelarar. Ein startar med å leggje korta på eit bord med baksida opp, så ingen av korta ligg over kvarandre. Den fyrste spelaren skal ta opp to kort og finne ut om dei to høyrer saman. Om korta ikkje er eit par, må spelaren leggje begge to tilbake, med baksida opp. Så skal nestemann prøve. Om ein finn eit par, får ein behalde det og får ein ny sjanse.

Det krevjande med denne memoryvarianten er at elevane sjølve må finne ut om ord og forklaring

passar saman. Svaret finn dei i artikkelen "Kan du bli best utan blod- smak?". Det er forklaringane herifrå som er nytta. Det er også gjort litt vanskeleg ved at forklaringa på korta ikkje er formulert nøyaktig som i teksten. Det er for å jobbe med forståing, ikkje berre å søkjelese etter spesifikke ord. Spelaren må difor bevise at dei to korta høyrar saman, ved å syne kor forklaringa står i artikkelen.

Tips: Skriv gjerne ut memoryspelet på farga ark, så elevane ikkje kan sjå teksten gjennom papiret.

Oppgaver til elevane



(Oppgåvene og Memory-spelet finn du på side 2-3 i pdf-fila)

1. Memory

For to–fire spelarar.

- Legg korta med baksida opp.
- Ein spelar trekkjer to kort og finn ut om dei høyrer saman. Svaret finn de i "Kan du bli best utan blodsmak?". Vis kvar i artikkelen du fann svaret.
- Om ein finn eit par, kan ein behalde korta og får ein ny sjanse. Om korta ikkje høyrer saman, må ein leggje dei tilbake. Neste spelar prøver å finne eit par.

2. Test kondisjonen dykkar

Jobb saman to og to. De treng ei stoppeklokke.

Kva trur de krev best kondisjon, å gå opp og ned eit trinn eller spensthopp?

- Finn eit trappetrinn eller ein benk de kan gå opp og ned på.
- Gå opp og ned på trappetrinnet i eit jamt tempo i 60 sekund.
- Ta ein pause i 60 sekund.
- Gjer spensthopp der de tar hendene i bakken og hoppar så høgt de klarer med hendene i veret i 60 sekund.
- Kva kravde best kondisjon? Var det likt for begge? Kvifor blei det sånn?

3. Detektivlesing

- Korleis kan ein elektrode sjå ut?
- Kvifor ville forskarane forske på kondisjon hos akkurat ungdomar?
- Kvifor trur du kondisjonen aukar berre fordi ein veks?

Fasit memory

Elektrode	Noko som kan føre elektriske signal frå til dømes kroppen til ein maskin
Kondisjon	Kor mykje oksygen ein kan puste inn og frakte til musklane
Kontrollgruppe	Personar som blir testa, men ikkje gjer spesielle ting som forskarane ber dei om. Dei skal vere som dei plar vere.
Tredemølle	Løpemaskin
Typisk kondisjonstrening	Lange løpeturar, intervall og stafett
Typiske kondisjonsidrettar	Langrenn, fotball og handball
Ungdomstid	12–15 år