

## 4D

## Vad kan hända?

FÖRA, FÖLJA OCH VÄRDERA MATEMATISKA RESONEMANG – SANNOLIKHET

## Avsikt och matematikinnehåll

Innebörden i sannolikhet är en viktig kunskap för alla. Det finns gott om exempel på att sannolikhet används allt mer i vår vardag. I väderprognoser anges risken för regn ofta i procent, sannolikheten att lyckas i spel formuleras väldigt positivt i reklamen, vi blir översköjda med siffror om hur mycket risken för olika sjukdomar ändras beroende på livsstilsfaktorer.

Har jag någon *chans* att vinna simtävlingen på lördag? Hur stor är *risken* att jag blir förkyld när så många på bussen hostade? Hur *troligt* är det att det snöar i morgon? Ska vi singla slant och låta *slumpen* avgöra? Tror du det är *möjligt* att jag kan se filmen hos dig ikväll?

Vad är säkert? Vad är osäkert? Vad är slump? När använder elever sannolikhet i sin vardag? Detta är några av de frågor som behandlas i denna aktivitet om grundläggande sannolikhet. Eleverna får öva på att uppmärksamma skillnaden mellan händelser som antingen är säkra eller omöjliga och vad som är slumpmässiga händelser.

## Förkunskaper

Aritmetik och mycket grundläggande bråk- och procenträkning.

## Material

Enkronor, tärningar, kortlekar, häftstift, glasspinnar ... beroende på vilken del av aktiviteten som väljs.

## Beskrivning

Aktiviteten är uppdelad i fyra huvuddelar. Den inledande delen tar upp viktiga och grundläggande ord. I första hand är den delen tänkt som underlag för samtal med en grupp elever. Samtalen kan föras på olika nivåer beroende på elevernas ålder, kunskaper och förutsättningar. Det finns även elevsidor att använda som komplement eller ersättning till samtalet i de fall det passar bättre. Därefter kan förslagen under de tre följande huvuddelarna väljas och anpassas så varje elevgrupp börjar där de befinner sig och sedan får utmaningar som för deras lärande framåt.

- *Om viktiga och grundläggande ord* som chans, risk, slump, troligt, möjligt och sannolikt.
- *Teoretisk sannolikhet.* Att använda mynt, tärning och kortlek är klassiska inkörsporier till (teoretisk) sannolikhet. På elevsidorna ges förslag på inledande aktiviteter med att kasta *ett* mynt, *en* tärning eller att dra *ett* kort ur en kortlek. Samtliga varianter kan enkelt utökas till frågeställningar om vad som händer om man istället kastar två mynt, slår en tärning och ser efter hur många gånger det blir ett jämnt antal prickar etc.
- *Experimentell sannolikhet* finns här som två olika förslag: med osymmetriskt material eller med glasspinnar.
- *Subjektiv sannolikhet* behandlas genom ett praktiskt problem på en skola.

Läs mer om sannolikhet i häftet *Blå strävor*, sidorna 53–54.

## Introduktion

Aktiviteter bör inledas med introduktioner så att eleverna ”kommer på spåret”. De behöver få veta något om vad som ska hända och varför, så att de blir nyfikna och får förväntningar på att veta mer. Eftersom denna aktivitet är uppdelad har, där det varit möjligt, den första punkten i varje del formulerats så den kan användas som introduktion. Brodera gärna ut ännu mer och anknyt så mycket det går till elevernas intresse och erfarenheter samt er verksamhet.

Inled arbetet med att samtala i gruppen om orden *helt säkert*, *helt omöjligt*, *chans*, *risk* och *slump*. Uppmuntra eleverna att berätta och fantisera med hjälp av följande inledningar:

- ”Berätta om något som du är *helt säker* på kommer att hända senare idag/i morgon/nästa vecka/om ett år ... Vad är det som gör att du är helt säker? Fantisera om vad som skulle kunna hända för att det inte längre skulle vara helt säkert ... Vad säger ni andra – är det helt säkert att detta kan hända?” Låt var och en berätta, rita, skriva ...
- ”Berätta om något som *absolut inte* kan hända senare idag/i morgon/nästa vecka/om ett år ... Vad är det som gör att detta är *helt omöjligt*? Fantisera om vad som skulle kunna hända för att det inte längre skulle vara helt omöjligt ... Vad säger ni andra – är det helt omöjligt?” Låt var och en berätta, rita, skriva ...
- ”Berätta om något som *kanske* kan hända senare idag/i morgon/nästa vecka/om ett år ... Vad är det som gör att det finns en *chans* eller *risk* att det händer? Fantisera om vad som skulle kunna hända för att det ska, eller inte ska, inträffa ... Vad säger ni andra – kan detta kanske hända?” Låt var och en berätta, rita, skriva ...  
Jämför orden *chans* och *risk*. Berättar eleverna om andra sorters händelser om det finns en chans istället för att det finns en risk att något särskilt ska hända? Diskutera vad som är positivt och negativt, bra eller dåligt.
- Fortsätt på samma sätt med orden *möjligt/omöjligt*, *troligt/inte troligt*, *vanligt/ovanligt*. Låt hela tiden eleverna hämta exempel från sin vardag och låt dem också fantisera om vad som skulle kunna hända om något *ovanligt*, *otroligt*, *osannolikt*, *omöjligt* inträffar.
- Begreppet *slump* är mycket abstrakt. Det finns ingen entydig definition men de flesta har en intuitiv känsla för vad det är. Ge exempel från tillfällena då du tyckte att det var något slumpmässigt som hände. Låt eleverna ge exempel och motexempel. Vad är slump? Vad är inte slump?

## Uppföljning

Samla orden, förklaringarna och berättelserna. Låt eleverna skriva i egna böcker, anslå på väggen eller använda de tekniska lösningar som passar bäst.

Avsluta med att själv berätta om en fantastisk, osannolik, otrolig men aktuell händelse som du varit med om, som du har snappat upp från en tidning, tv-program eller som någon har berättat för dig om. Diskutera vad det var som gjorde att händelsen fick uppmärksamhet.

## Skrivbara pdf:er med blå eller grön kant

Observera att elevsidorna är skrivbara pdf:er, avsedda för elever som arbetar mot dator istället för att skriva för hand. Sidorna kan som vanligt skrivas ut på papper.

Sidorna med blå kant längst upp är i första hand tänka för elever som behöver ta mycket små steg i sitt matematiklärande, medan de med grön kant är tänkta för elever som kan gå lite snabbare fram och dessutom klarar att arbeta i par eller smågrupper.

# Är du helt säker?

Berätta om något som du är *helt säker* på kommer att hända *senare idag*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att du är *helt säker*?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det inte längre är helt säkert.



# Är du helt säker?

Berätta om något som du är *helt säker* på kommer att hända *i morgon*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att du är *helt säker*?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det inte längre är helt säkert.



# Är du helt säker?

Berätta om något som du är *helt säker* på kommer att hända *nästa vecka*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att du är *helt säker*?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det inte längre är helt säkert.



# Är du helt säker?

Berätta om något som du är *helt säker* på kommer att hända *om ett år*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att du är *helt säker*?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det inte längre är helt säkert.



# Det kan absolut inte hända

Berätta om något som *absolut inte* kan hända *senare idag*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att det är *helt omöjligt*?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det inte längre är helt omöjligt.



# Det kan absolut inte hända

Berätta om något som *absolut inte* kan hända *i morgon*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att det är *helt omöjligt*?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det inte längre är helt omöjligt.





# Det kan absolut inte hända

Berätta om något som *absolut inte* kan hända *nästa vecka*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att det är *helt omöjligt*?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det inte längre är helt omöjligt.



# Det kan absolut inte hända

Berätta om något som *absolut inte* kan hända om ett år.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att det är *helt omöjligt*?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det inte längre är helt omöjligt.



# Kanske händer det

Berätta om något som *kanske* kan hända *senare idag*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att det finns en *chans* eller *risk* att det händer?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det ska (eller inte ska) hända.



# Kanske händer det

Berätta om något som *kanske* kan hända *i morgon*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att det finns en *chans* eller *risk* att det händer?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det ska (eller inte ska) hända.



# Kanske händer det

Berätta om något som *kanske* kan hända *nästa vecka*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att det finns en *chans* eller *risk* att det händer?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det ska (eller inte ska) hända.



# Kanske händer det

Berätta om något som *kanske* kan hända *om ett år*.  
Rita och skriv:

Vad är det som gör att det finns en *chans* eller *risk* att det händer?

Fantisera om vad som *skulle kunna hända* så att det ska (eller inte ska) hända.



# Kasta mynt

## En lärarledd gruppuppgift



### Diskussion

Inled med att diskutera myntkastning i gruppen. *Vad är det? När används det? Har ni använt det? När kan ni tänka er att använda det?*

Titta tillsammans på en enkrona och bestäm vad som är krona och klave. Eller är det enklare att kalla sidorna något annat? Kronorna och Kungen? Ettan och Kungen?

### Gör så här

1. Bestäm gemensamt hur ett kast ska genomföras.
2. Titta på hur varje kast ska bokföras i tabellen nere till höger.
3. Sammanlagt ska ni göra åtminstone 100 kast, men ju fler gånger ni kastar desto säkrare blir resultatet. Bestäm tillsammans hur många gånger var och en ska kasta.
4. Var och en gör det bestämda antalet kast och bokför.
5. Vad är möjligt att utläsa ur varje tabell? Jämför med varandra.
6. Sammanställ alla kast i *en* gemensam tabell.
7. Vad är möjligt att utläsa ur den gemensamma sammanställningen?
8. Diskutera hur stor *chans* det är att få krona i ett kast.
9. Kan man någonsin vara *säker* på vad det blir i nästa kast? Varför? Varför inte?

### Redovisa

Vad kom ni fram till?



# Kasta mynt

## Material

En enkrona.

## Några frågor

Vad är "att kasta mynt"?

När används det?

Har du kastat mynt?

När kan det vara bra att kasta mynt?

## Gör så här

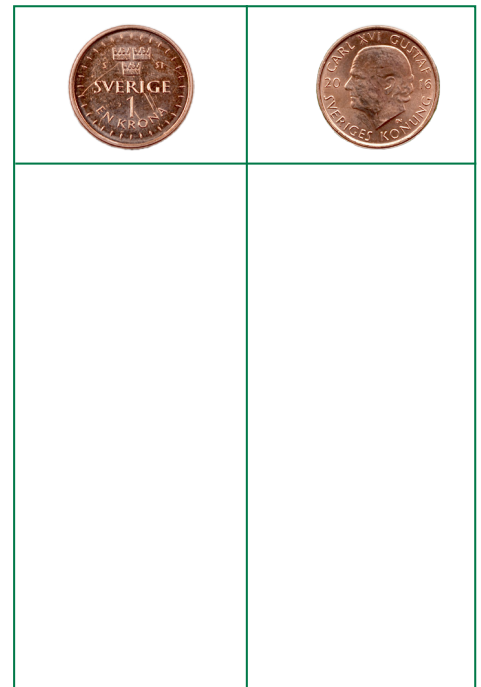
Titta på en enkrona och bestäm vad varje sida ska heta.

Bestäm hur ett kast ska göras.

Tillsammans med dina kamrater ska det bli *minst* 100 kast.

Kasta myntet och sätt ett streck under rätt bild.  
Fortsätt tills du har kastat \_\_\_\_\_ gånger.

Jämför din tabell med dina kamraters tabeller.  
Vad ser ni?





# Tärningskast

## En lärarledd gruppuppgift

### Material

Flera olika tärningar och minst en vanlig sexsidig pricktärning till varje elev.

### Diskussion

Titta på några olika tärningar.

- Vad är lika? Vad är olika?
- Vad används tärningar till? Varför?
- När använder ni tärningar?

### Gör så här

Använd en vanlig sexsidig pricktärning.

- Vilka *olika* tal kan ni få när ni slår tärningen?  
Det kallas för tärningens *utfallsrum*.
- Diskutera hur stor *chansen* är att få en 4:a vid nästa slag.
- På matematikspråk kan man skriva att det är  
*en chans av sex möjliga*  $\Rightarrow$  en av sex  $\Rightarrow$  1 av 6  $\Rightarrow$   $1/6$ .
- Hur kan ni beskriva chansen att få en 2:a? Eller en 5:a?
- Var och en ska göra många kast med en tärning. *Tillsammans* ska det bli minst 100 kast.  
Hur många kast måste var och en göra?
- Innan ni börjar kasta måste ni bestämma hur ni ska *bokföra* varje tärningskast, alltså hur ni ska skriva eller på annat sätt komma ihåg vad ni har slagit.
- Kasta och bokför varje kast.

### Redovisa

Sammanställ alla kast i en gemensam tabell. Diskutera hur stor chans det är att få ett visst resultat i ett kast. Kan ni någonsin vara säkra på vad det blir i nästa kast? Varför? Varför inte?



# Tärningskast



Ta fram en vanlig sexsidig pricktärning.

- Vilka olika tal kan du få när du slår tärningen?
- Hur många olika tal kan du slå med tärningen?
- Hur stor är *chansen* att du får en **4:a** (fyra) vid nästa slag? Gissa!
- På matematikspråk kan man skriva att det är *en chans av sex möjliga*  $\Rightarrow$  en av sex  $\Rightarrow$  1 av 6  $\Rightarrow$   $1/6$
- Hur kan du beskriva chansen att få en **1:a** (etta)?

Hur kan du beskriva chansen att få en **2:a** (tvåa)?

Hur kan du beskriva chansen att få en **3:a** (trea)?

Hur kan du beskriva chansen att få en **5:a** (femman)?

Hur kan du beskriva chansen att få en **6:a** (sexan)?

- Hur många av tärningens tal är *jämna*?
- Hur många av tärningens tal är *udda*?



- Hur stor är *chansen* att du får ett jämnt tal vid nästa slag? Gissa!
- Kasta många gånger. Bokför varje kast i tabellen.

1	2	3	4	5	6

- Hur många gånger har du kastat? Hur vet du det?
- Stämde din gissning?
- Vad har du lärt dig?

# Dra ett kort

## En lärarledd gruppuppgift

### Material

En vanlig kortlek utan Joker.

### Diskussion

Titta på de olika korten.

- Vad är lika? Vad är olika?
- Vad används en kortlek till?
- När använder ni en kortlek?



### Gör så här

Använd en vanlig kortlek som blandas väl.

- Hur många kort finns det i en kortlek?  
På vilka olika sätt går det att ta reda på det om man inte redan vet?
- Vilka *olika* slags kort finns det i en kortlek?
- Diskutera hur stor *chansen* är att man får just kortet **Spader åtta** när man drar ett kort.
- På matematikspråk kan man skriva att det är *en chans av 52 möjliga*  $\Rightarrow$  en av femtiotvå  $\Rightarrow$  1 av 52  $\Rightarrow$   $1/52$ .
- Hur kan ni beskriva chansen att få kortet **Hjärter Dam**? Eller **Ruter två**?
- Hur kan ni beskriva chansen att få ett kort med ett **Ess**? Eller en **Kung**?
- Hur kan ni beskriva chansen att få ett kort som är ett **Hjärter**? Eller ett **Klöver**?

- Hur stor är chansen att man får ett **klätt kort** (knekt, dam eller kung) när man bara drar ett kort ur kortleken?
- Prova om det stämmer! Blanda kortleken väl, dra ett kort och sätt ett streck i tabellen om det är ett klätt eller inte klätt kort. Lägg tillbaka kortet, blanda och dra ett nytt kort. Upprepa många gånger!

Klätt kort	Inte klätt kort

## Redovisa

1. Hur många kort drog ni?
2. Vilken sorts kort blev det flest av? Klädda eller inte klädda?
3. Skriv resultatet som tal i bråkform.
4. Stämmer resultatet av ert försök med det ni hade räknat ut att det skulle bli? Varför? Varför inte?

# Dra ett kort

## Material

En vanlig kortlek utan Joker.

## Gör så här

- Hur många kort finns det i en kortlek?
- Vad kallas de olika korten i en kortlek?
- Tror du *chansen* är stor eller liten att du får kortet **Spader åtta** om du drar ett kort från kortleken? Gissa!
- På matematikspråk kan man skriva att det är *en chans av 52 möjliga*  $\Rightarrow$  en av femtiotvå  $\Rightarrow$  1 av 52  $\Rightarrow$   $1/52$ .
- Hur kan du beskriva *chansen* att få kortet **Hjärter Dam**?

Eller **Ruter två**?



- Hur kan du beskriva *chansen* att få ett kort med ett **Ess**?

Eller en **Kung**?

- Hur kan du beskriva *chansen* att få ett kort som är ett **Hjärter**?

Eller ett **Klöver**?

- Hur stor är *chansen* att du får ett **klätt kort** (knekt, dam eller kung) när du bara drar ett kort ur kortleken?

Tips! Fundera först på hur många klädda kort det finns i en kortlek.

## Redovisa

Vad har du lärt dig om *chansen* att få ett särskilt kort när du drar ett kort ur en kortlek?



# De stora talens lag A

## En lärarledd gruppuppgift

Om man kastar saker som inte är helt regelbundna går det inte att direkt räkna ut hur stor sannolikheten är för att en viss sida ska komma upp. Istället kan man använda något som brukar kallas *De stora talens lag*. Det innebär att man kastar väldigt många kast som man bokför. Sedan undersöker man resultatet och drar slutsatser.

### Material

Plastgrisar som finns i spelet *Kasta gris*, häftstift eller något annat litet föremål som kan landa på olika sätt när man kastar det.

### Gör så här

- Titta på det föremål som ni har valt.  
Vad är lika?

Vad är olika?

Vad används föremålet normalt till?

Brukar ni använda det? Till vad i så fall?

- Kasta föremålet några gånger. Hur landar det?
- Kan det landa på något mer sätt?
- Skriv alla de sätt som föremålet kan landa på.
- Hur många olika sätt är det?
- De olika sätten som föremålet kan landa på kallas tillsammans för *utfallsrummet*.
- Vilket sätt *tror ni* är vanligast att föremålet hamnar på?

Minst vanligt?

Skriv upp sätten i ordning från det ni tror är vanligast till det minst vanliga.





- Ni ska nu kasta föremålet minst 100 gånger sammanlagt. Hur många kast måste varje elev göra?
- Var och en kastar och skriver varje gång vilken sida föremålet hamnar på. Skriv de olika sätten som föremålet kan hamna på och sätt ett streck varje gång föremålet landar på den sidan.
- Sammanställ alla kast i en tabell.


- Vad kan ni se i tabellen?

Vilken sida landar föremålet oftast på?

Finns det någon sida som det nästan aldrig landar på?

Vilken sida skulle vara smartast att välja om man skulle tävla om vem som vinner flest kast?

Varför?

- Vad är det som är bra med *De stora talens lag*?
- Vad har ni lärt er?



# De stora talens lag B

## En lärarledd gruppuppgift

I denna aktivitet går det inte att direkt räkna ut hur stor sannolikheten är för att en viss händelse ska inträffa. Istället kan man använda något som brukar kallas *De stora talens lag*. Det innebär att man kastar väldigt många kast som man bokför. Sedan undersöker man resultatet och drar slutsatser.

### Material

Tio glasspinnar och en spelplan på ett A3-ark med parallella linjer uppritade. Låt avståndet mellan linjerna vara något längre än längden av en halv glasspinne.



### Gör så här

- Håll en bunt med tio glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp alla pinnarna och räkna efter hur många som:
  - inte korsar någon linje
  - korsar en linje
  - korsar två linjer.
- Gör detta på prov några gånger så ni ser vad som händer.
- Bestäm nu tillsammans hur bunten ska hållas och ungefär hur högt över pappret pinnarna ska släppas.
- Bestäm vad som händer med pinnar som hamnar helt utanför spelplanen. Ska de räknas som pinne som inte korsar någon linje eller ska de kastas om?
- Diskutera hur varje "pinnsläpp" ska bokföras.
- Gör en gemensam sammanställning av "pinnsläppen". Vad går att utläsa?
- Diskutera *De stora talens lag*.
- Utveckla aktiviteten genom att ändra på förutsättningarna. Vad händer om linjerna dras tätare eller glesare? Om tändstickor eller blompinna används istället för glasspinnar?

korsar ingen linje	korsar en linje	korsar två linjer

# Släpp tre glasspinnar

## Material

Glasspinnar och en spelplan: rita parallella linjer på ett A3-ark, låt avståndet mellan linjerna vara något längre än längden av en halv glasspinne.

## Gör så här

- Håll en bunt med **tre** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp pinnarna.
- Hur många pinnar korsar en linje?
- Hur många pinnar korsar inte någon linje?
  
- Håll en bunt med **tre** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp pinnarna.
- Hur många pinnar korsar en linje?
- Hur många pinnar korsar inte någon linje?
  
- Upprepa fler gånger om du vill.
  
- Håll en bunt med **tre** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Hur många pinnar *tror du* kommer att korsa en linje?
- Släpp pinnarna.
- Stämde det?
- Vad har du lärt dig?



# Släpp fyra glasspinnar

## Material

Glasspinnar och en spelplan: rita parallella linjer på ett A3-ark, låt avståndet mellan linjerna vara något längre än längden av en halv glasspinne.

## Gör så här

- Håll en bunt med **fyra** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp pinnarna.
- Hur många pinnar korsar en linje?
- Hur många pinnar korsar inte någon linje?
  
- Håll en bunt med **fyra** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp pinnarna.
- Hur många pinnar korsar en linje?
- Hur många pinnar korsar inte någon linje?
  
- Upprepa fler gånger om du vill.
  
- Håll en bunt med **fyra** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Hur många pinnar *tror du* kommer att korsa en linje?
- Släpp pinnarna.
- Stämde det?
- Vad har du lärt dig?



# Släpp fem glasspinnar

## Material

Glasspinnar och en spelplan: rita parallella linjer på ett A3-ark, låt avståndet mellan linjerna vara något längre än längden av en halv glasspinne.

## Gör så här

- Håll en bunt med **fem** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp pinnarna.
- Hur många pinnar korsar en linje?
- Hur många pinnar korsar inte någon linje?
  
- Håll en bunt med **fem** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp pinnarna.
- Hur många pinnar korsar en linje?
- Hur många pinnar korsar inte någon linje?
  
- Upprepa fler gånger om du vill.
  
- Håll en bunt med **fem** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Hur många pinnar *tror du* kommer att korsa en linje?
- Släpp pinnarna.
- Stämde det?
- Vad har du lärt dig?



# Släpp glasspinnar

## Material

Glasspinnar och en spelplan: rita parallella linjer på ett A3-ark, låt avståndet mellan linjerna vara något längre än längden av en halv glasspinne.

## Gör så här

- Håll en bunt med **fyra** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp pinnarna.
- Hur många pinnar korsar en linje?
- Hur många pinnar korsar inte någon linje?
  
- Håll en bunt med **fem** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Släpp pinnarna.
- Hur många pinnar korsar en linje?
- Hur många pinnar korsar inte någon linje?
  
- Håll en bunt med **sex** glasspinnar ovanför spelplanen.
- Gissa** hur många pinnar som korsar en linje.
- Släpp pinnarna.
- Stämde det?
- Vad har du lärt dig?



# Hur ska vi klä oss?

## En lärarledd gruppuppgift

Ibland är det kallt på morgonen och mycket varmare när det är dags att gå till matsalen för att äta lunch. Andra dagar skiner solen på vägen till skolan men sen spöregnar det på lunchrasten. Vi vet att vädret kan ändra sig och därför är det viktigt att kunna avgöra hur mycket kläder man ska ta på sig.

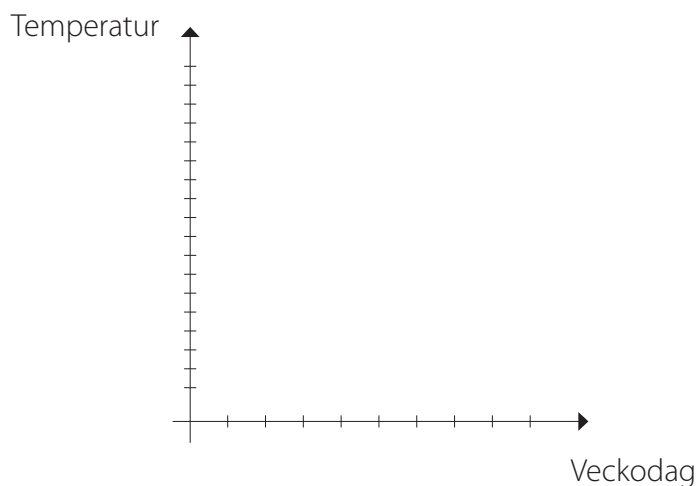
Hur kan ni göra för att veta hur ni bäst ska klä er? Ett sätt är att undersöka vädret under en tid och sedan dra slutsatser om hur det blev.

### Material

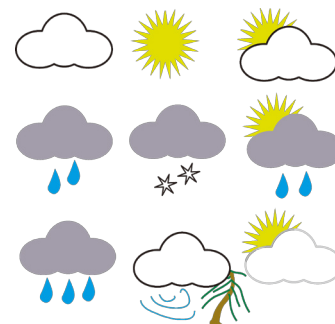
Utomhustermometer, temperaturdiagram, vädersymboler, bilder som visar olika kläder samt skrivmaterial.

### Gör så här

- Läs av utomhustemperaturen varje förmiddag.
- För in temperaturen i ett temperaturdiagram.



- Sätt upp symboler som visar vilket slags väder det är.
- Gå ut och "känn efter" hur det känns utomhus.



- Jämför dagens väder med gårdagens och diskutera likheter och skillnader.
  
- Vilka kläder kan vara bra att ta på sig för promenaden till matsalen?  
Finns det *risk* för regn när ni ska gå tillbaka efter måltiden?  
Hur stor är *chansen* att ni kommer tillbaka torra om fötterna?
  
- Föreslå gemensamt "dagens kläder" och sätt upp klädsymboler.
  
- Diskutera efter lunchrasten om ni hade valt rätt kläder.

