

1-2-3-UD

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spilleplade (se nedenfor), blyant og et sæt talkort 0-100 til hver spiller

Eleverne arbejder med tallenes rækkefølge og deres indbyrdes relationer.

Hver spiller har deres bunke med blandede talkort foran sig. Spillerne trækker på skift et kort fra deres bunke. Tallet på kortet skal de skrive et valgfrit sted i række 1. Tallene i rækken skal stå i stigende rækkefølge, og når et tal først er placeret, kan det ikke flyttes igen. Talkortet lægges til side. Næste gang spilleren trækker et kort, skal dette også placeres. Efter nogle runder vil det ske, at spilleren ikke kan placere et kort i række 1. Her må række 2 tages i brug, og så kan kort ikke længere placeres i række 1. Senere bruges række 3 også; så er både række 1 og 2 ude. Den spiller, der til sidst ikke kan placere et talkort i række 3, har tabt.

Spillet kan varieres på mange måder. Man kan spille med to tisedede terninger i stedet for talkort. Man skal så blive enige om, hvad der sker, hvis man slår det samme tal to gange: slår man om, er turen tabt, eller gør det ikke noget, at samme tal kommer igen?

Man kan også variere antallet af felter i rækkerne. Derudover kan man spille med, at man stadig må fylde tal ind i fx række 1, selvom man er begyndt at sætte tal ind i række 2.

1-2-3 UD

ARBEJDSARK **21**

Række 1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Række 2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Række 3

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: Spilleplade, blyant og et sæt talkort 0-100 til hver spiller

SPILLEREGLER:

Hver spiller har en bunke med talkort fra 0 til 100 foran sig.

Træk på skift et kort fra egen bunke. Skriv tallet et sted i række 1. Tallene i rækken skal stå

i stigende rækkefølge. Når et tal først er skrevet, kan det ikke flyttes igen. Læg talkortet væk.

Næste gang du trækker et kort, skal dette også skrives i række 1. Efter nogle runder vil det ske, at du ikke kan skrive et kort i række 1. Så må du skrive i række 2. Du kan nu ikke længere skrive i række 1. Senere må du skrive i række 3, og så må du ikke længere skrive i række 1 og 2. Den, der til sidst ikke kan skrive et talkort i række 3, har tabt.



Række 1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Række 2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Række 3

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ANTAL SPILLERE: 2-3**MATERIALER:** Spilleplade, blyant og et sæt talkort 0-100 til hver spiller**SPILLEREGLER:**

Hver spiller har en bunke med talkort fra 0 til 100 foran sig.

Træk på skift et kort fra egen bunke. Skriv tallet et sted i række 1. Tallene i rækken skal stå

i stigende rækkefølge. Når et tal først er skrevet, kan det ikke flyttes igen. Læg talkortet væk.

Næste gang du trækker et kort, skal dette også skrives i række 1. Efter nogle runder vil det ske, at du ikke kan skrive et kort i række 1. Så må du skrive i række 2. Du kan nu ikke længere skrive i række 1. Senere må du skrive i række 3, og så må du ikke længere skrive i række 1 og 2. Den, der til sidst ikke kan skrive et talkort i række 3, har tabt.



1 - 2 - højere - lavere

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt clips til lykkkehjulet

Eleverne arbejder med tallenes rækkefølge, her specifikt de tal, der kommer lige før og efter bestemte tal.

Spillerne har hver sin farve kuber. Man skiftes til at dreje på lykkkehjulet. Tallet på lykkkehjulet afgør, hvilket tal på spillepladen, man må dække med en kube. Man må lægge en kube på et tal, der er en eller to højere eller en eller to lavere end det tal, man landede på på lykkkehjulet. Hvis man fx landede på 64, må man altså dække 62, 63, 65 eller 66. Den spiller, der først får fire på række lodret, vandret eller diagonalt, har vundet.

1 - 2 - højere - lavere

ARBEJDSARK **22**

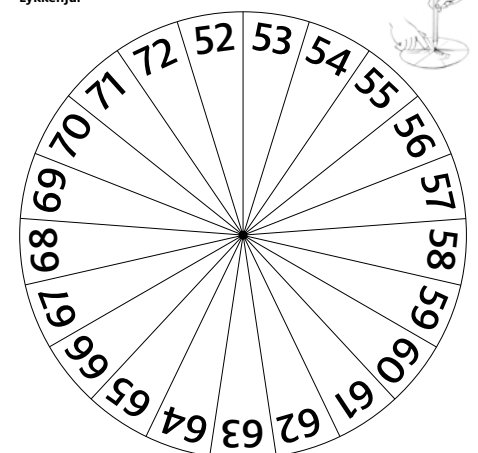
Spilleplade

56	65	72	53	50
73	55	61	63	71
64	60	52	70	58
51	68	66	57	74
69	62	54	67	59

1 - 2 - højere - lavere

ARBEJDSARK **23**

Lykkkehjul



ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Kuber i to forskellige farver samt clips til lykkkehjulet

SPILLEREGLER:

Hver spiller har sin egen farve kuber. Drej på lykk-

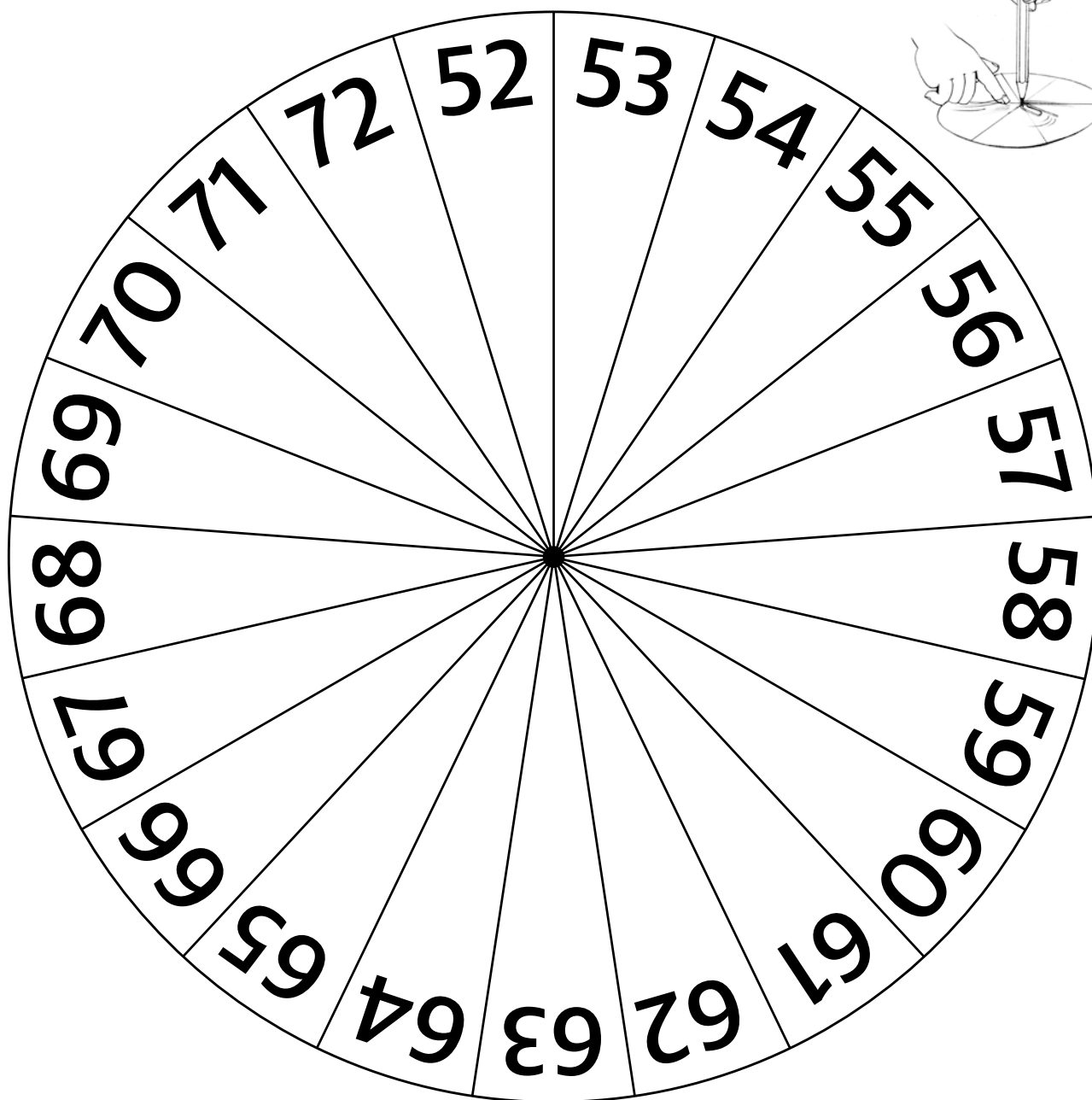
kehjulet. Læg en kube på et tal, der er en eller to højere eller en eller to lavere end det tal, du landede på. Lander du på fx 64, må du altså lægge en kube på 62, 63, 65 eller 66.

Vinderen er den, der først får fire på række lodret, vandret eller diagonalt.

Spilleplade

56	65	72	53	50
73	55	61	63	71
64	60	52	70	58
51	68	66	57	74
69	62	54	67	59

Lykkehjul

**ANTAL SPILLERE:** 2**MATERIALER:** Kuber i to forskellige farver samt clips til lykkehjulet**SPILLEREGLER:**

Hver spiller har sin egen farve kuber. Drej på lyk-

kehjulet. Læg en kube på et tal, der er en eller to højere eller en eller to lavere end det tal, du landede på. Lander du på fx 64, må du altså lægge en kube på 62, 63, 65 eller 66.

Vinderen er den, der først får fire på række lodret, vandret eller diagonalt.

99 er bedst

Antal spillere: 2

Materialer: Papir og blyant til hver spiller samt en tisedet terning

Eleverne arbejder med enere og tiere samt tals størrelser ift. hinanden. Desuden skal der foretages en sandsynlighedsvurdering.

Den første spiller slår med terningen og vælger, om slaget skal være en ener eller en tier. Herefter slår han igen, og dette slag bliver det, han ikke valgte før (hvis første slag blev valgt som ener, er andet slag automatisk tier). Herefter er det den anden spillers tur. Hun skal nu se, om hun kan slå et større tal. Den, der får det største tal, har vundet runden. Der spilles videre til en af spillerne har vundet fx ti runder. Det er vigtigt, at eleverne skiftes til at slå først.

99 er bedst

ARBEJDSARK **33**

Runde	Du slog	Din makker slog	Hvem vandt?
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Blyant og tisedet terning

SPILLEREGLER:

Slå med en tisedet terning. Vælg om slaget skal være en ener eller en tier.

Slå igen. Hvis første slag var en ener, er dette en tier.

Hvem slog det største tal?

Hvem er bedst efter 10 runder?

Runde	Du slog	Din makker slog	Hvem vandt?
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	
	_____	_____	

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Blyant og tisdet terning

SPILLEREGLER:

Slå med en tisdet terning. Vælg om slaget skal være en ener eller en tier.

Slå igen. Hvis første slag var en ener, er dette en tier.

Hvem slog det største tal?

Hvem er bedst efter 10 runder?

100-bingo

Antal spillere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Kuber, blyant, spilleplade

Målet med spillet er, at eleverne øver sig i at genkende og sige navne på trecifrede tal.

Eleverne får alle udleveret en spillepladen med de 54 trecifrede tal. Derudover klippes én af pladerne op, så der er 54 små sedler med et tal på hver. Disse 54 tal skal opråberen holde styr på. Hver elev vælger nu 15 af tallene, som så udgør deres egen personlige spilleplade, således at ingen har den samme plade. De 15 tal markeres ved at sætte ring om dem - gerne med en farve. De tal, eleven ikke vælger, kan streges ud. Der vælges en opråber, som trækker et tal og siger dette højt. Hvis eleven har valgt dette tal på sin plade, lægger hun en kube på tallet eller farver det. Når eleven har bingo, dvs. når de 15 tal på hendes plade er blevet råbt op, siges dette højt, og hun gentager de 15 tal, som opråberen så tjekker. Før at øge spændingen kan man spille om, hvem der først får fem tal råbt om, hvem der først får 10 tal råbt op, og til sidst de 15 tal, som er hele pladen.

100-bingo

108	201	306	409	502	607	705	803	904
137	226	318	420	525	616	713	842	938
142	230	323	447	539	641	731	857	958
160	264	348	474	565	650	762	867	959
173	286	381	489	570	661	768	875	965
191	299	390	498	593	692	797	888	987

100-bingo

108	201	306	409	502	607	705	803	904
137	226	318	420	525	616	713	842	938
142	230	323	447	539	641	731	857	958
160	264	348	474	565	650	762	867	959
173	286	381	489	570	661	768	875	965
191	299	390	498	593	692	797	888	987

Æsel

Antal deltagere: 2-4

Materialer: Et sæt spillekort med én joker

Æsel er et underholdende spil, hvor eleverne arbejder med tallene 1-10 (og knægt, dame, konge) og deres rækkefølge.

Alle kortene fordeles mellem deltagerne. Kortene placeres med bagsiden opad i en bunke foran hver spiller. Spillerne vender på skift et kort ad gangen.

Vender en spiller et kort, der i op- eller nedadstigende rækkefølge passer på et kort vendt af en modspiller, anbringes kortet ovenpå dette. Derved får spillerne ret til at anbringe endnu et kort, enten et nyt han vender, eller et han allerede har vendt. Således fortsættes spillet, indtil der ikke er flere kort, der passer.

Når et es vendes, lægges det ud midt på bordet. Oven på esset kan spillerne efterhånden anbringe kortene, men kun i opadstigende rækkefølge. Kort, der passer på bunken i midten, må ikke placeres andre steder.

Når en spiller har vendt alle sine kort, vendes hans bunke med bagsiden op, og han begynder forfra.

Hvis en spiller overser en mulighed for at komme af med et kort, bliver han "æsel" og får udleveret jokeren og et kort fra den ikke vendte bunke fra hver deltager. Æslet gives videre, når en anden modspiller overser en mulighed for at komme af med et kort.

Den, der først får afsat alle sine kort, har vundet. Taberen er den, der sidder tilbage med æslet.

Spillet kan sagtens spilles uden æslet. På denne måde er det lidt simplere at komme i gang med. Vinderen er så bare den, der kommer af med sine kort først.

Æsel kan sagtens - og måske endda endnu bedre - spilles med talkort/talbrikker. Til spillet skal man bruge fire eller fem sæt talkort med tallene 1-20 (eller tal i et andet talområde). På denne måde træner man tallenes rækkefølge inden for nævnte talområde.

Afgrunden

Antal spillere: 4-6

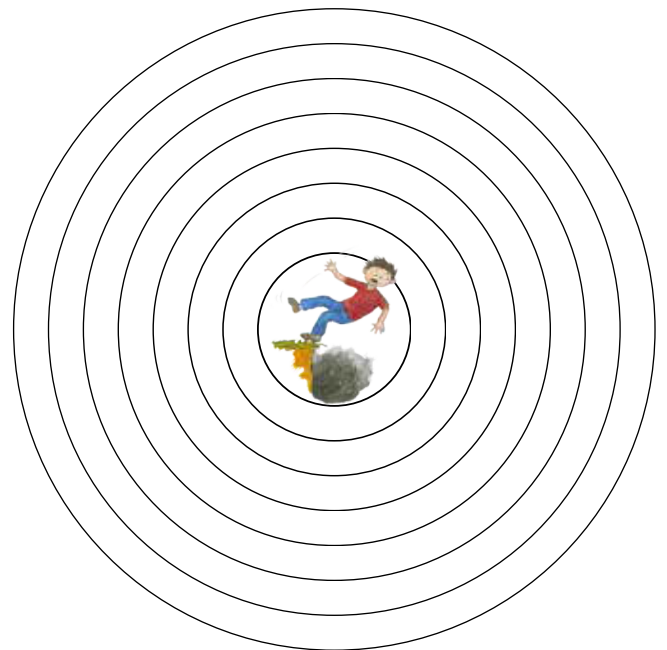
Materialer: Spilleplade (se nedenfor), kuber og et sæt spillekort

Afgrunden er et simpelt kortspil, hvor eleverne skal vurdere tals størrelser i forhold til hinanden. Spillet fungerer bedst, når fire-seks elever spiller mod hinanden, men man kan godt være færre. Hver spiller skal have en brik, fx en kube, som stilles på den yderste cirkel på spillepladen. Derudover skal man bruge et sæt spillekort, som placeres i en bunke med bagsiden opad.

Alle spillere trækker et kort. Det gælder om at få et højt kort. Kongerne er højst, esserne er lavest. Hvis man vil, må man bytte sit kort ud med et fra bunken én gang. Når alle er klar, sammenlignes kortene, og den spiller, der har det laveste kort, rykker sin brik ind i næste cirkel og dermed tættere på afgrunden. Den spiller, der først styrter i afgrunden, har tabt. Man kan stoppe spillet her, eller man kan spille videre, til der kun er en spiller tilbage: vinderen.

Afgrunden

ARBEJDSARK **31**



ANTAL SPILLERE: 4-6

MATERIALER: Et sæt spillekort og spillebrikker
fx kuber

Spilleregler:

Sæt en brik på den yderste cirkel.

Læg et spil kort med bunden opad.

Træk et kort fra bunken.

Kongerne er højst, esserne er lavest.

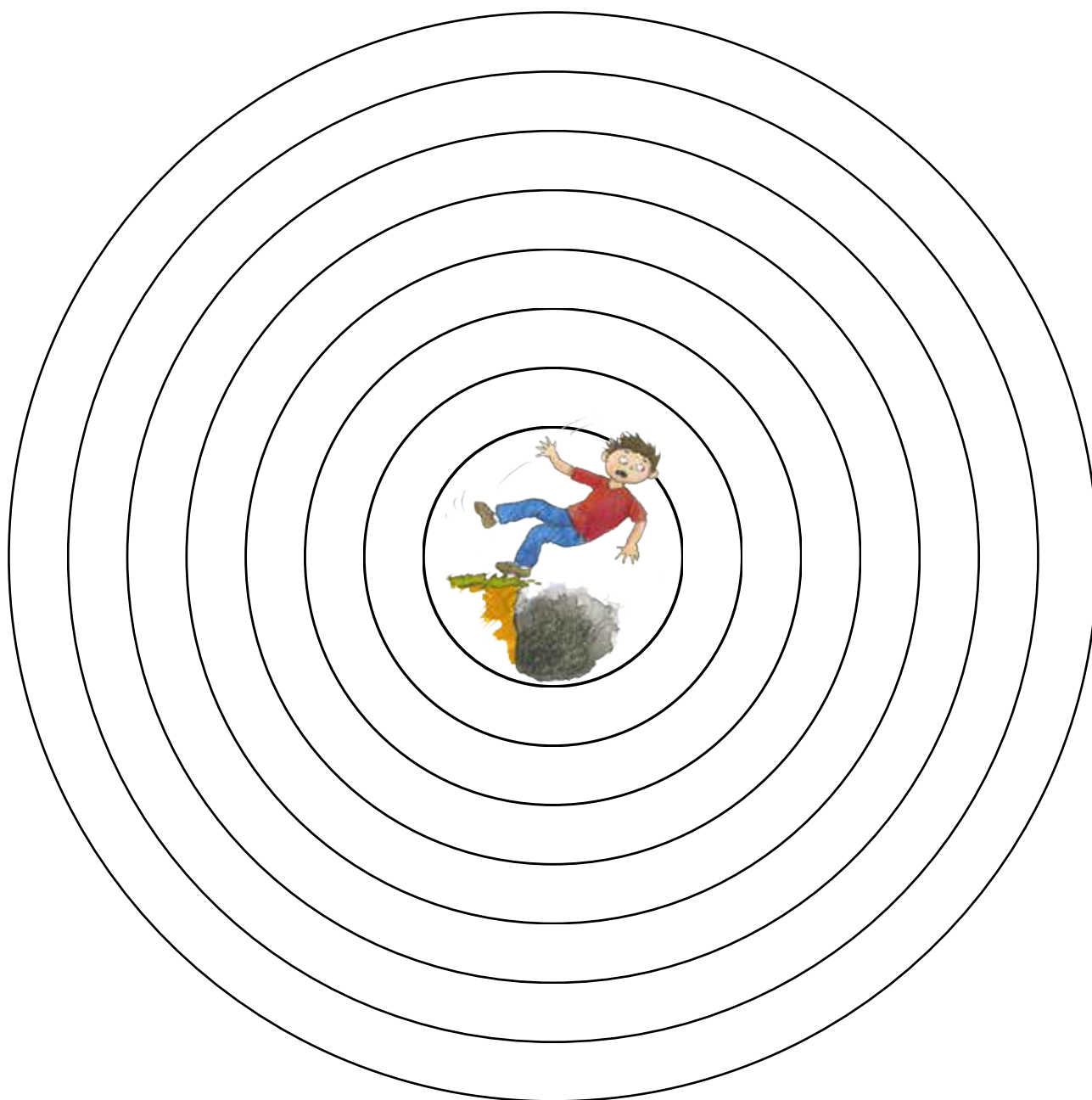
Byt kortet med et andet kort fra bunken, hvis du vil.

Vis jeres kort til hinanden.

Den, der har det laveste kort, rykker sin brik frem på den næste cirkel.

Den, der først når ind til den inderste cirkel og styrter i afgrunden, har tabt.

Den, der er tilbage til sidst, når alle andre er styrtet i afgrunden, har vundet.



ANTAL SPILLERE: 4-6

MATERIALER: Et sæt spillekort og spillebrikker
fx kuber

Spilleregler:

Sæt en brik på den yderste cirkel.

Læg et spil kort med bunden opad.

Træk et kort fra bunken.

Kongerne er højest, esserne er lavest.

Byt kortet med et andet kort fra bunken, hvis du vil.

Vis jeres kort til hinanden.

Den, der har det laveste kort, rykker sin brik frem på den næste cirkel.

Den, der først når ind til den inderste cirkel og styrter i afgrunden, har tabt.

Den, der er tilbage til sidst, når alle andre er styrtet i afgrunden, har vundet.

Aktiviteter i taltavlen

Vi har præsenteret en del forskellige spil, der har taltavlen som udgangspunkt. Her beskriver vi en række andre aktiviteter. Vi lægger desuden op til, at disse aktiviteter foregår i en stor version af taltavlen – så stor, at eleverne kan gå rundt i den. Tallene 0-100 skrives på for eksempel kork- eller linoleumskvadrater på omkring 30x30 cm. Det anbefales, at eleverne hopper rundt i strømpefødder.

Orienteringsleg i taltavlen

Denne leg handler om at blive fortrolig med tallene fra 1-100 og at opleve tallenes indbyrdes forhold. Legen indledes med, at alle elever stiller sig på et lige tal. Herefter gives forskellige kommandoer. Kommandoerne kan være: Gå fem frem, gå ti tilbage, læg tre til dit tal, gå 25 frem, gå 17 tilbage og så videre. Ryger man ud af taltavlen, kommer man med igen ved at stille sig på et lige tal.

Kommandoerne tilpasses selvfølgelig elevgruppens niveau. I 1. klasse kan målet for sådan en leg være, at eleverne opdager, at når de skal ti frem, kan de nøjes med at gå et skridt opad. Skal de 30 frem, kan de tage tre skridt opad. På den måde får eleverne positionssystemet ind under huden. Senere kan opgaven være at manøvrere rundt i taltavlen ved hjælp af addition og subtraktion af tal i varierende størrelser. Man kan også arbejde med halvering og fordobling, multiplikation og division.

Udskillelsesløb

Denne leg er en konkurrence: Eleverne begynder med at stå uden for taltavlen. Læreren giver igen kommandoer, som eleverne skal følge. Det vil være sådan, at ikke alle elever kan følge kommandoerne, fordi der ikke er plads i taltavlen. Et udskillelsesløb kunne for eksempel forløbe med følgende kommandoer:

- Alle stiller sig på et tal, som kan deles med to (der er plads til alle).
- Stil dig på et tal, der er ender på 0 eller 5 (der er plads til 20).
- Stil dig på et tal, der er mindre end 18 (der er plads til 17).
- Stil dig på et tal, der har tre enere (der er plads til ti).
- Stil dig på et tal med to ens cifre (der er plads til ti).
- Stil dig på et tal, der er større end 45 og mindre end 50 (der er plads til fire).
- Stil dig på et tal, der har otte tiere og to enere (der er plads til én, vinderen).

Den faglige gevinst er den samme som før, men færre elever er i gang, da der jo hele tiden er nogle, der må forlade legen. Til gengæld er konkurrencemomentet til stede som motivationsfaktor.

Man skal være opmærksom på, at der kan opstå en del tumult blandt eleverne, når de skal adlyde en kommando. Dette skyldes selvfølgelig, at alle gerne vil vinde. Det vil derfor være optimalt at have en taltavle, som er fremstillet af et materiale, der ligger godt fast på gulvet.

Parløb

- Eleverne skal her arbejde sammen to og to. Denne konstellation rummer et utal af muligheder for talarbejde. Læreren eller parrene giver kommandoer, der kan have forskellige mål. Efter hver kommando giver vi et eksempel på, hvad målet kan være:
- Stil jer på to tal, hvor det ene tal er dobbelt så stort som det andet. Stil jer på to tal, hvor det ene tal er halvt så stort som det andet (simpel gange og division. Træning af operationer, der forholdsvis hurtigt skal kunne udføres i hovedet).
- Stil jer på to tal, der tilsammen giver 40 (addition med lige/ulige tal. I hvert par står begge på enten et lige eller et ulige tal).
- Stil jer på to tal, der tilsammen giver 25 (addition med lige/ulige tal. I hvert par står den ene på et lige tal og den anden på et ulige).
- Stil jer på to tal, der kan give et minusstykke, der bliver 5 (subtraktion med lige/ulige tal. I hvert par står den ene på et lige tal og den anden på et ulige).
- Stil jer på to tal, der kan give et minusstykke, der bliver 10 (subtraktion med lige/ulige tal. I hvert par står begge på enten et lige eller et ulige tal).

I tilfældene med lige/ulige tal, er det oplagt, at eleverne undersøger, om de kan drage konklusioner om disse tal ved addition og subtraktion. Dialogen er vigtig, hvis disse mønstre skal klarlægges. Fx hvilke tal skal vi lægge sammen for at få et lige resultat? Hvilke tal skal vi lægge sammen for at få et ulige resultat? osv.

For at undgå trafikkaos i taltavlen kan man lade en halv klasse arbejde ad gangen. Den anden halvdel af klassen kan sidde på sidelinien og observere parrenes indbyrdes samarbejde. Dette gør den passive halvdel aktiv. Man får også et fokus på samarbejde. Man skal spørge til den passive halvdels observationer: Hvordan arbejder parrene sammen? Hvad gør de godt? Hvad kan gøres bedre? Parrene kan også selv reflektere over deres samarbejde: Hvem bestemmer, hvilke tal I skal stille jer på? Kan I blive enige? Hvad gør I, hvis I ikke er enige?

Aktiviteter med den tomme tallinje

Når man arbejder med den tomme tallinje, får eleverne især trænet at vurdere tals størrelser ift hinanden. Derudover kan den tomme tallinje senere være et værdifuldt redskab, når eleverne skal arbejde med addition og subtraktion.

Vi har her samlet en række aktiviteter. Derudover har vi også beskrevet nogle spil, som foregår på den tomme tallinje – se under "Tal som antal og rækkefølge" under "Aktiviteter og spil". Spillet Fire på stribe på tallinjen kan vi varmt anbefale.

Sæt tal på den tomme tallinje

Træk et antal talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Placer tallene på den tomme tallinje.

Træk et talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Placer talkortet på tallinjen. Læg 1 til tallet og træk 1 fra tallet, og placer disse tal på tallinjen. Læg 10 til tallet og træk 10 fra tallet, og placer disse tal på tallinjen.

Hop enere og tiere

Start på 0. Træk et talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Hop fra 0 til tallet i ener- og tierhop.

Træk to talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Hop fra det ene tal til det andet i ener- og tierhop.

Slå med to tisedede terninger. Lav de to tal, du kan, med dit slag. Hop fra det ene tal til det andet i ener- og tierhop.

Fra et tal til et andet

Træk et talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Tallet viser dine hop på en tallinje. Tegn hoppene på en tallinje og skriv, hvilke tal du begynder og slutter på. Eksempelvis: Du trækker 53, dvs. at du skal hoppe 53 på en tallinje. På tallinjen tegner du 5 tierhop og 3 enerhop. Tallene, du skriver på som start- og sluttal, kunne være 12 og 65, da der er 53 mellem disse to tal, men du vælger selv.

Træk et talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Tallet viser dine hop på en tallinje. Træk et nyt tal. Det er dit starttal, dvs. udgangspunktet for dine hop. Du vælger selv, om du vil hoppe frem eller tilbage. Hvilket tal ender du på? Eksempelvis: Du trækker 42, som er dine hop. Herefter trækker du 51, hvilket er dit starttal. Fra 51 skal du altså hoppe 42 frem eller tilbage. Du vælger at hoppe tilbage og ender dermed på 9.

Slå et tocifret tal med to tisedede terninger. Placer tallet på en tom tallinje. Marker de to runde tal omkring det tal, du slog. Slog du fx 72, skal 70 og 80 også markeres på tallinjen. Aktiviteten kan anvendes i forbindelse med arbejdet med afrunding. Aktiviteten kan sidenhen udvides til også at arbejde med trecifrede tal (placer 274 på tallinjen, dernæst 270 og 280, og derefter 200 og 300).

PÅ PLADS**Antal deltagere:** Hele klassen eller en stor gruppe elever**Materialer:** Talkort 0-100 og kridt

Legen udføres, hvor der er god plads, fx i skolegården eller i en gymnastiksal. Der tegnes en tom tallinje, som skal være så lang, at alle elever kan stå på den med plads imellem sig. 0 og 100 markeres på tallinjen. Hver elev trækker et talkort. Herefter placerer eleverne sig på tallinjen, så de står der, hvor tallet på talkortet nogenlunde er placeret. Eleverne skal også sørge for, at de er rigtigt placeret på tallinjen ift. de andre tal. Eleverne må ikke tale sammen. Når alle mener, at de står rigtigt, siges tallene højt. Eleven med det laveste tal begynder. Var rækkefølgen korrekt? Legen kan sagtens gentages et par gange? Hvor hurtigt kan eleverne gøre det?

HOP PÅ DEN TOMME TALLINJE**Antal deltagere:** 2-4**Materialer:** Kridt til at markere tallinje på gulvet samt talkort 0-100

I denne leg skal eleverne illustrere tal for hinanden på den tomme tallinje. Der laves en tom tallinje et sted, hvor der er god plads, og 0 markeres på tallinjen. Herefter skal eleverne vise tal for hinanden. Enerhop er hop med samlede ben. Tierhop er spring, hvor det ene ben sættes foran det andet ben, som når du tager et skridt. Hvis 42 skal vises, skal der altså springes fire skridt og hoppes to gange med samlede ben. Udgangspunktet er 0 på tallinjen.

Læreren kan vise for i legen ved at hoppe/springe nogle tal. Herefter arbejder eleverne sammen i mindre grupper. En af eleverne trækker et tal og viser det på den tomme tallinje. De andre i gruppen gætter på, hvilket tal det er.

Legen kan varieres. Bed eleverne om at vise tallet med så få bevægelser som muligt. Vis fx 69 som syv tier-spring frem fra 0 og et enerspring tilbage. Det gør legen sværere.

Desuden kan eleverne starte fra et andet tal end 0. Hvordan skal der springes, hvis det er 57, der skal vises, men eleven har sit udgangspunkt på 20?

Aktiviteter med talkort

Flere gange undervejs i Kontext+ anvender vi talkort. Her følger en samlet beskrivelse af aktiviteter, man kan lave med disse talkort, som kan være medvirkende til at øge elevernes talforståelse og kendskab til tallenes rækkefølge. Mange af aktiviteterne kan anvendes med både et større og et mindre antal talkort. Når man anvender aktiviteterne, er det vigtigt, at man lader eleverne arbejde i det talområde, de er fortrolige – eller næsten fortrolige – med.

Tal i rækkefølge – forlæns

Talkortene lægges i rigtig rækkefølge fra 0 og frem.

Tal i rækkefølge – baglæns

Talkortene lægges i rækkefølge således, at man begynder med det højeste tal, derefter det næsthøjeste osv.

Tal i rækkefølge – skiptælling

Eleverne lægger talkortene i rækkefølge i sekvenser, fx 0, 2, 4, 6 osv., 1, 3, 5, 7 osv., 0, 3, 6, 9 osv., 2, 5, 8, 11 osv. Disse sekvenser kan også lægges baglæns. Når en elev har lagt en sådan rækkefølge, kan en klassekammerat prøve at gennemskue, hvad systemet er, fx at der hele tiden lægges to til. Opgaverne kan gøres sværere, sådan som eleverne nu selv magter det.

Træk et kort – sig tallet

Talkortene placeres på bordet med bagsiden opad. Eleven trækker et kort og siger, hvad tallet hedder.

Træk et kort – sig tallet, der kommer før og efter

Talkortene placeres på bordet med bagsiden opad. Eleven trækker et kort og siger, hvad tallet, der kommer før og efter tallet på kortet, hedder.

Træk et kort – sig tallet, der kommer to før og to efter

Talkortene placeres på bordet med bagsiden opad. Eleven trækker et kort og siger, hvad tallet, der kommer to før og to efter tallet på kortet, hedder.

Træk et kort – sig tallet, der kommer ti før og ti efter

Talkortene placeres på bordet med bagsiden opad. Eleven trækker et kort og siger, hvad tallet, der kommer ti før og ti efter tallet på kortet, hedder. Denne aktivitet er god, når man arbejder med mange talkort. Aktiviteten varieres, så eleverne også skal sige, hvad tallene, der kommer tre, fire, fem osv. efter tallet på kortet, hedder.

Talkort med bagsiden opad

Talkortene placeres i rækkefølge med bagsiden opad. Eleven vender et talkort og siger, hvad det hedder. Derefter siger eleven, hvad tallene der kommer før og efter hedder. Dette tjekkes ved at vende tallene, der ligger før og efter. Dette kan man fortsætte med som beskrevet i de foregående aktiviteter. Fordelen ved denne aktivitet er, at eleven til dels selv kan tjekke, om hun har løst opgaven korrekt ved at vende talkortene.

Gæt et tal

Den ene elev trækker et tal, som den anden elev skal gætte. Eleven må kun stille spørgsmål, som eleven, der har trukket tallet, kan svare ja og nej til, fx "Er mit tal større end 10?" Når den ene elev har gættet et tal, er det hendes tur til at trække et tal, som den anden skal gætte.

Kast og ram

Denne leg kan bruges til at øve tallenes navne. Det er et spil, som spilles af to elever med hver sit sæt talkort. Talkortene med de tal, hvis navne man vil øve sig på, lægges på gulvet med forsiden opad. Eleverne kaster på skift en kube hen på talkortene. Hvis eleven kan sige navnet på det tal, som kuben landede på, må tallet vendes om. De to spillere bliver enige, om svaret er rigtigt. Vinderen er den, der først får vendt alle sine talkort om.

Vis et tal med kuber

Eleven trækker et talkort. Tallet på kortet skal illustreres med kuber, dvs. eleven tager det antal kuber, der svarer til tallet på kortet.

Vis et tal med mønter

Eleven trækker et talkort. Eleven skal tage mønter, så møntbeløbet svarer til tallet på kortet. Aktiviteten udvides ved, at eleven skal finde frem til mange forskellige måder at vise beløbet.

Vis et tal med enere og tiere

Denne aktivitet kræver talkort over 10 også. Eleven skal trække et tal og vise, hvor mange enere og tiere der er i tallet. Dette kan vises med enkroner og tikroner, med enkelte kuber og tierstænger, eller hvad eleverne nu selv finder på.

Hvor langt til nærmeste hele tier?

Eleven trækker et tal. Derefter skal eleven finde ud af, hvor langt der er til nærmeste hele tier. Hvis eleven har trukket tallet 16, er der fx fire til nærmeste hele tier, altså 20. Man kan også bede eleverne om at finde ud af, hvor langt der er til nærmeste hele tier både opad og nedad. Fra 13 er der eksempelvis tre ned til 10 og syv op til 20.

Det højeste tårn

Antal deltagere: 2-4

Materialer: Kuber og en terning

Spillerne kaster på skift med terningen og tager det antal kuber, terningen viser. Kuberne sættes oven på hinanden, så det bliver et tårn. Efter tre runder, hvor alle har slået tre gange og sat deres kuber oven på hinanden, sammenligner spillerne deres tårne og fortæller, hvor høje de er, dvs. hvor mange kuber de består af. Den elev, der har det højeste tårn, vinder runden. Man kan spille bedst ud af fx ti runder.

Spillet kan gøres sværere ved at bygge højere tårne. Dette kan man gøre ved at slå flere gange end tre, eller man kan slå med fx tisedede terninger.

Dyrespillet

Antal spillere: 2-4

Materialer: Spilleplade (se nedenfor), terning og blyant

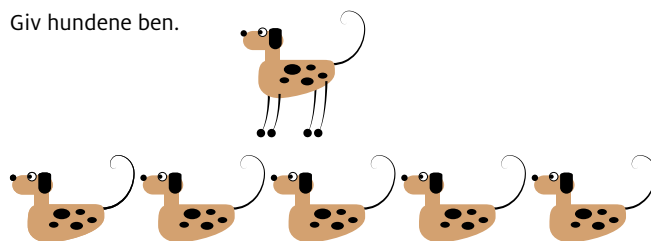
Eleverne arbejder her med antal op til 6, herunder simpel addition. Her er der tale om to små spil. Reglerne er de samme, men antallet af ben, der skal tegnes på dyrene, er forskelligt.

Det gælder om først at få tegnet ben på alle fem hunde. Terningen bestemmer, hvor mange ben man må tegne. Slår man en treer, må man tegne tre ben på en hund. Slår man en femmer, må man tegne fire ben på én hund og et ben på en anden. Mangler en hund to ben, skal man slå en toer eller to ettere for at kunne tegne benene. Man kan efterfølgende spille versionen med billerne, der skal have seks ben for at være tegnet færdig.

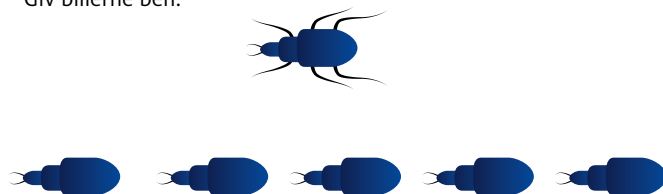
Dyrespillet

ARBEJDSARK **32**

Giv hundene ben.



Giv billerne ben.

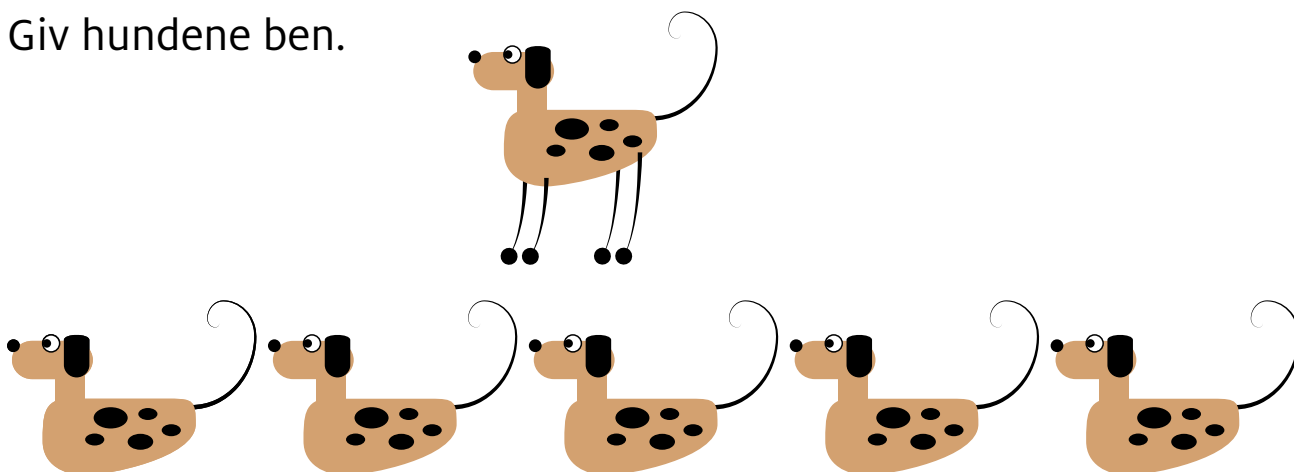


ANTAL SPILLERE: 2-4
MATERIALER: Blyant og terning

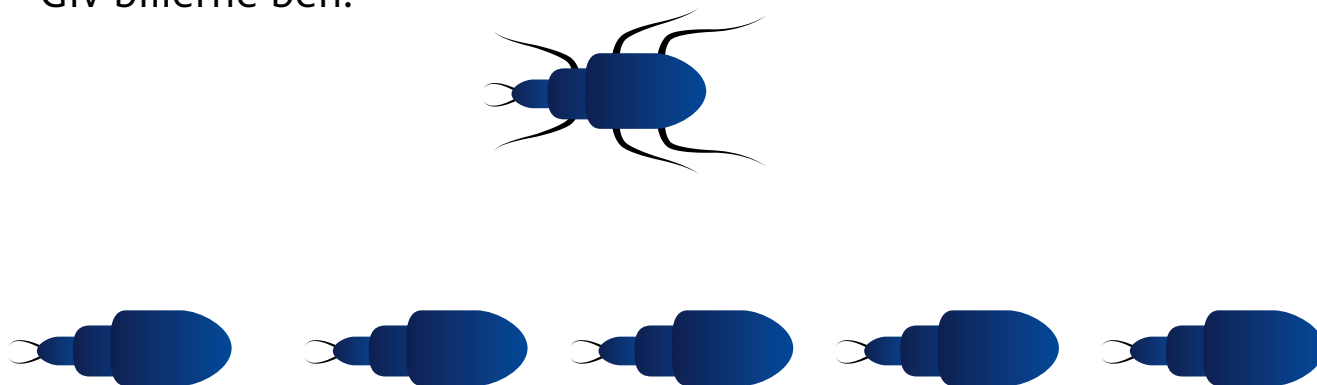
Spilleregler:
"Giv hundene ben" er et spil for 2-4 spillere. Hver spiller har en spilleplade med fem hunde.
Det gælder om først at tegne fire ben på alle fem hunde.
Slå på skift med en terning.

Tegn ben på hunden efter, hvad terningen viser.
Slår du en treer, må du tegne tre ben på en hund.
Slår du en sekser, må du tegne fire ben på en hund og to ben på en anden.
Hvis du ender med at have en hund, der fx mangler to ben, skal du slå en toer for at kunne tegne benene på hunden.
Vinderen er den, der først har tegnet fire ben på alle sine hunde.

Giv hundene ben.



Giv billerne ben.



ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: Blyant og terning

Spilleregler:

"Giv hundene ben" er et spil for 2-4 spillere. Hver spiller har en spilleplade med fem hunde.

Det gælder om først at tegne fire ben på alle fem hunde.

Slå på skift med en terning.

Tegn ben på hunden efter, hvad terningen viser.

Slår du en treer, må du tegne tre ben på en hund.

Slår du en sekser, må du tegne fire ben på en hund og to ben på en anden.

Hvis du ender med at have en hund, der fx mangler to ben, skal du slå en toer for at kunne tegne benene på hunden.

Vinderen er den, der først har tegnet fire ben på alle sine hunde.

Eskabalen

Antal deltagere: 1

Materialer: Et sæt spillekort uden jokere

I denne kabale arbejder eleverne med sammenligning af tallene fra 1 til 10.

Kabalen går ud på at fjerne alle andre kort, så kun esserne er tilbage. Begynd med at lægge fire kort ud med forsiden opad. Man må nu fjerne de kort, der er mindre end de andre, men kortene skal være i samme farve. Det betyder, at hvis hjerter fire og hjerter ti ligger på bordet, må man fjerne hjerter fire, men hvis det var ruder ti, der lå der, skulle hjerter fire blive liggende. Når man har fjernet de kort, man kunne, ligger man en ny række med fire kort ovenpå de andre kort. Man skal dog stadig kunne se kortene fra den sidste runde. Herefter fjerner man igen de kort, der er mindre end dem på bordet, men man må kun fjerne kort, der ligger frit. Fjerner man alle kort i en søjle, har man fået en friplads, og så må man tage et kort fra en af de andre søjler og lægge det på fripladsen. Man bliver ved med at lægge fire nye kort ud, indtil der ikke er flere kort tilbage. Kabalen er gået op, hvis der ligger fire esser tilbage, og alle andre kort er fjernet. Det skal bemærkes, at det er en kabale, der er svær at få til at gå op.

Find makkeren

Antal spillere: 2

Materialer: En blyant til hver spiller

Spillet kan anvendes til at gøre eleverne mere fortrolige med tallene 1-20 og deres udseende.

Spillerne skiftes til at trække en streg mellem to ens tal. Man må ikke krydse eksisterende streger. Den spiller, der til sidst ikke kan sætte streg mellem to ens tal uden at krydse en streg, har tabt.

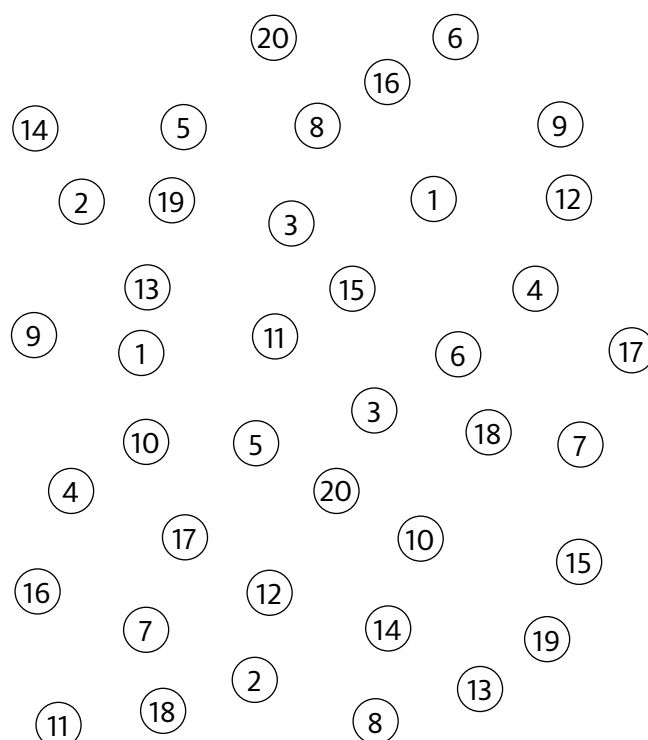
Man bør bede eleverne om også at sige navnene på tallene højt, når de trækker streger, således at eleverne også bliver mere fortrolige med tallenes navne samt koblingen mellem navn og udseende. Hvis man yderligere gerne vil træne tallenes rækkefølge, kan man ændre reglerne, så eleverne skal trække streg mellem to tal, der følger efter hinanden i talrækken, fx 17 og 18.

Derudover kan man udarbejde andre spilleplader – eleverne kan evt. selv gøre det – hvis man ønsker, at eleverne skal arbejde i et andet talområde.

Find makkeren

ARBEJDSARK

30

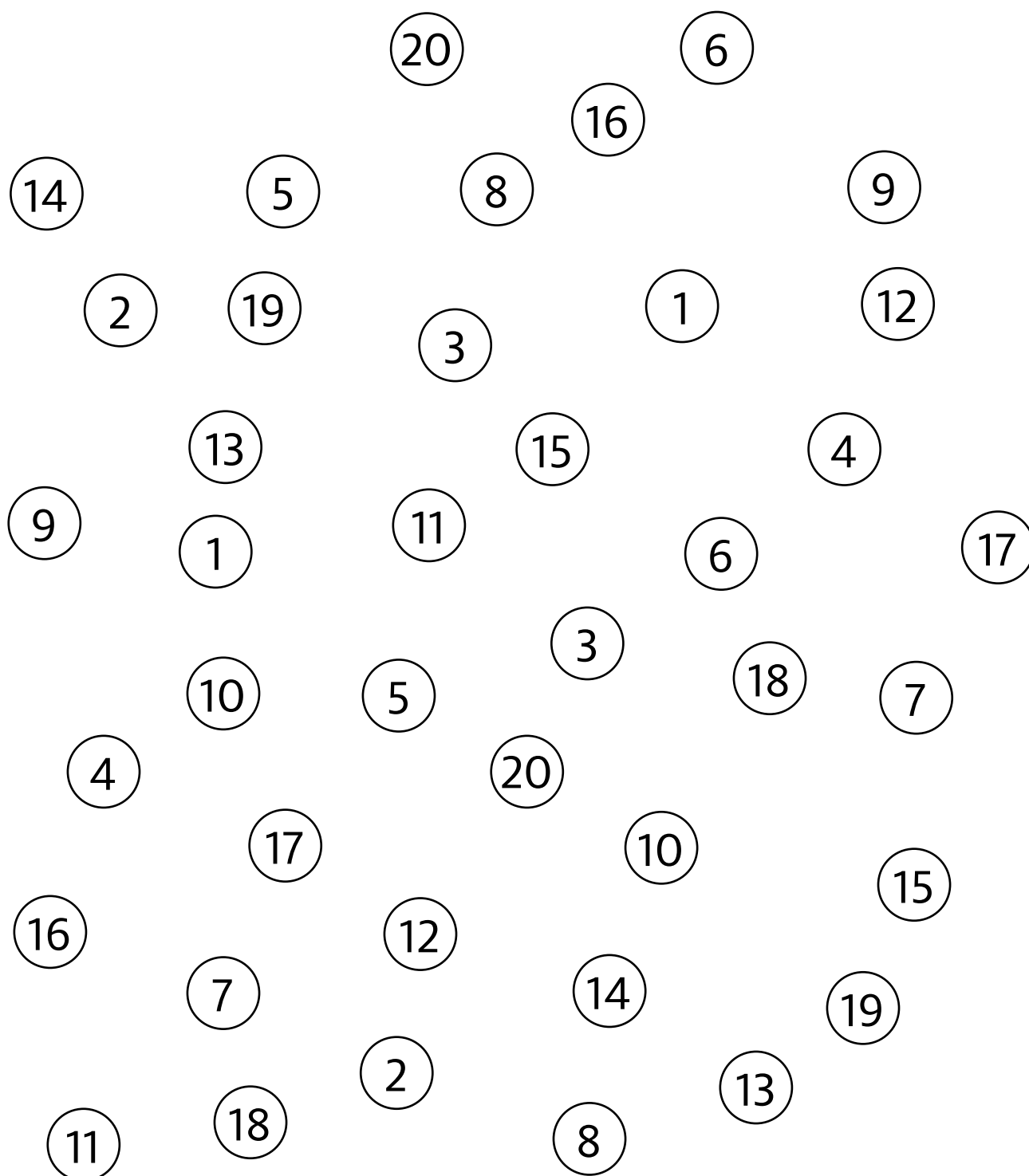


ANTAL SPILLERE: 2
MATERIALER: En blyant til hver spiller

SPILLEREGLER:
Tegn på skift en streg mellem to ens tal.
Stregerne må ikke krydse hinanden.

Den spiller, der til sidst ikke kan tegne en streg uden at krydse en anden streg, har tabt.

Spil også med at sætte streg mellem to tal, der kommer lige efter hinanden.



ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: En blyant til hver spiller

SPILLEREGLER:

Tegn på skift en streg mellem to ens tal.
Stregerne må ikke krydse hinanden.

Den spiller, der til sidst ikke kan tegne en streg
uden at krydse en anden streg, har tabt.

Spil også med at sætte streg mellem to tal, der
kommer lige efter hinanden.

Find tallet i taltavlen

Antal spillere: 2

Materialer: Taltavlen

Spiller 1 tænker på et tal. Spiller 2 skal gætte tallet ved at spørge ind til det: Er tallet lige? Er det større end ...? Er det mindre end ...? Har det tre tiere? osv. Tal, der kan udelukkes, farves. Når spiller 2 har gættet tallet, noteres det, hvor mange spørgsmål han var nødt til at stille. Herefter er det spiller 1's tur til at gætte spiller 2's tal. Hvem har gættet tallene med færrest antal spørgsmål efter ti runder?

Spillet kan også spilles uden taltavle. Så er det lidt sværere. Man kan også spille i et større talområde.

4 Spil i taltavlen

ARBEJDSARK **11**

Find tallet i taltavlen

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Blyant og taltavle til hver deltager

SPILLEREGLER:

Din makker skal tænke på et tal i taltavlen. Du skal gætte tallet.
Du må stille spørgsmål, man kan svare ja eller nej til, fx "Er dit tal større end 80?"

Streg de tal, det ikke kan være, ud undervejs i taltavlen.

Hvor mange spørgsmål stillede du, før du gættede rigtigt?

Byt roller, så du tænker på et tal, og din makker gætter.

Prøv fire gange hver.

Find tallet i taltavlen

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Blyant og taltavle til hver deltager

SPILLEREGLER:

Din makker skal tænke på et tal i taltavlen. Du skal gætte tallet.

Du må stille spørgsmål, man kan svare ja eller nej til, fx "Er dit tal større end 80?"

Streg de tal, det ikke kan være, ud undervejs i taltavlen.

Hvor mange spørgsmål stillede du, før du gættede rigtigt?

Byt roller, så du tænker på et tal, og din makker gætter.

Prøv fire gange hver.

Fire i rækkefølge

Antal spillere: 2

Materialer: Talkort 0-100

Eleverne spiller sammen to og to om et sæt talkort. Spillet fungerer bedst, hvis eleverne sidder ved siden af hinanden. Det gør ikke noget, at de kan se, hvilket den anden trækker. Talkortene blandes og placeres i en bunke på bordet med bagsiden opad. Spillerne trækker på skift et talkort. Det første talkort, der trækkes, placeres på bordet, så man kan se tallet. Det næste kort, der trækkes, lægges ved siden af det første kort, sådan at tallene ligger i stigende rækkefølge. Det tredje kort, der trækkes, skal placeres, så rækkefølgen stadig holder. Man må ikke flytte på de kort, der allerede ligger på bordet. Hvis kortet ikke kan placeres, fjernes alle tre kort, og samme spiller starter en ny runde. Kan tallet placeres i rækkefølge, fortsættes spillet. Hvis fjerde kort også kan placeres, får spilleren alle fire kort og har dermed fået et stik. Har man fået et stik, eller har man været nødt til at fjerne talkortene, har man tur igen. Den spiller, som har flest stik, når bunken med talkort er brugt, har vundet.

Fire på stribe på tallinjen

Antal spillere: 2-3

Materialer: Blyant/kridt og papir/gulv afhængig af hvor tallinjen tegnes samt to tisedede terninger

I dette spil skal eleverne placere tal på den tomme tallinje. Der skal arbejdes i talområdet 0-100. Spillerne tegner en lang tom tallinje på et større stykke papir eller på gulvet (med kridt!) Herefter skiftes spillerne til at slå med to tisedede terninger. Terningerne kombineres til et tal - slår man fx 3 og 9, vælger man selv, om man vil danne tallet 39 eller 93. Tallet placeres på tallinjen. Herefter slår den næste spiller og placerer sit tal. Vinderen af spillet er den, der placerer et tal, så der er fire tal i rækkefølge på tallinjen. Eksempelvis: 72, 73 og 75 er allerede markeret på tallinjen. Den næste spiller slår 4 og 7, danner 74 og placerer det, og vedkommende har dermed vundet spillet, fordi rækken 72, 73, 74, 75 er dannet.

Fisk

Antal deltagere: 3-6

Materialer: Et sæt spillekort uden jokere

I spillet arbejder eleverne med talidentifikation af tallene 1-10. Desuden kan spillet anvendes til at gøre eleverne fortrolige med symbolerne på et almindeligt sæt kort.

Fisk er et kortspil, der handler om at få så mange stik som muligt. Det spilles af 3-6 spillere, der hver får syv kort. Resten af kortene spredes på bordet mellem spillerne. Den ene spiller starter med at spørge en af de andre: "Må jeg bede om alle dine toere?" Hvis den, der bliver spurgt, har nogle toere, skal han give alle sine toere til spørgeren, der så må spørge igen. Hvis personen ikke har nogle toere, skal han sige fisk, og så tager spørgeren et kort fra bunken. Hvis det kort, spørgeren trækker fra bunken, er samme type kort, som spørgeren spurgte efter, må spørgeren trække endnu et kort fra bunken. Herefter er det den næste spillers tur til at spørge. Når en spiller har samlet fire af det samme kort, fx alle toere, har spilleren fået et stik, som lægges i en bunke foran spilleren. Sådan fortsætter spillet, indtil der ikke er flere kort tilbage i bunken, og alle stikkene er fordelt mellem spillerne.

Frøhop

Antal spillere: 2

Materialer: Kort og spilleplade (se nedenfor), to spillebrikker i samme farve til hver spiller samt en farveblyant til hver spiller (gerne i samme farve som brikkerne)

Eleverne arbejder med tallenes rækkefølge op til 50.

Spillebrikkerne er de frøer, som hver spiller har at hoppe med. I spillet går det ud på at farve så mange åkandeblade som muligt.

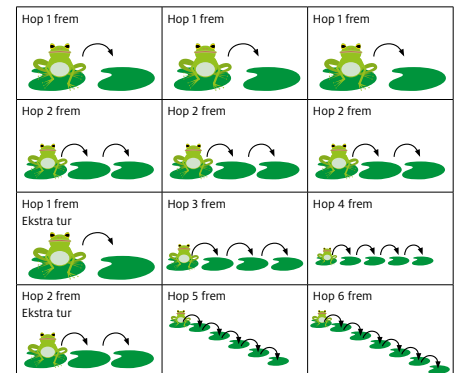
Spillerne sætter sine frøer på startfeltet, som er kanten af søen. Spillerne skiftes til at trække et kort. Kortet bestemmer, hvor langt frøerne kan hoppe. Nogle kort giver en ekstra tur, dvs. at man må trække et nyt kort med det samme, når man har hoppet med en frø. Den enkelte spiller vælger selv, hvilken frø hun vil hoppe med. Hvis man lander på et åkandeblad uden farve, skal man farve det i sin egen farve. Hvis man lander på et åkandeblad med farve, skal man ikke gøre noget. Vinderen er den, der har farvet flest åkandeblade, når alle frøer er kommet i mål på det store åkandeblad.

Eleverne opfordres til undervejs at sige navnene højt på de tal, de lander på.

Frøhop

ARBEJDSARK **87**

Spillekort og spilleregler



ANTAL SPILLERE: 2
MATERIALER: Farver og kuber

Spilleregler:

Frøhop er et spil for to spillere.

I skal have to spillebrikker hver i samme farve samt en farveblyant i samme farve som brikkerne.

Sæt dine to frøer på startfeltet/kanten af søen. Træk et kort.

Kortet bestemmer, hvordan dine frøer kan hoppe.

Vælg selv, hvilken frø du vil hoppe med. Lander du på et åkandeblad uden farve, skal du farve det i din egen farve.

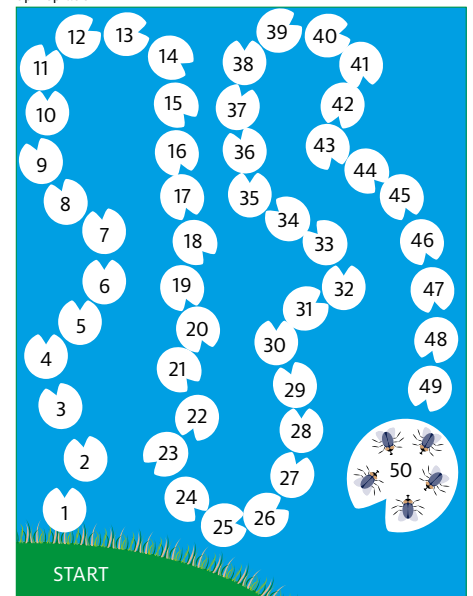
Lander du på et åkandeblad med farve, skal du ikke gøre noget.

Vinderen er den, der har farvet flest åkandeblade, når alle frøer er kommet i mål på det store åkandeblad.

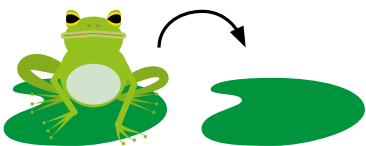
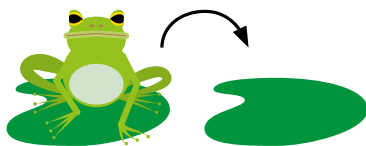
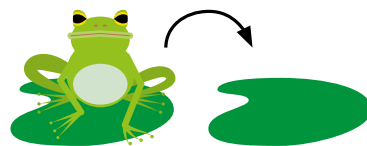
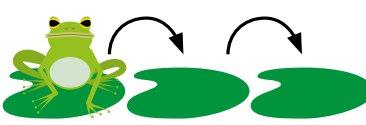
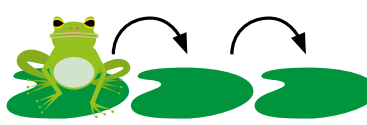
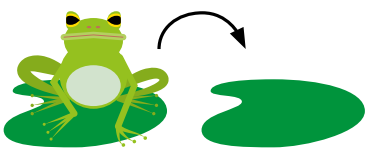
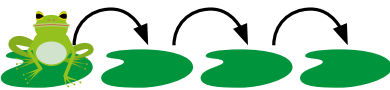
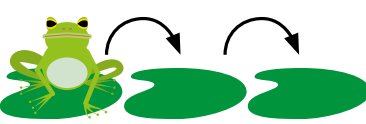
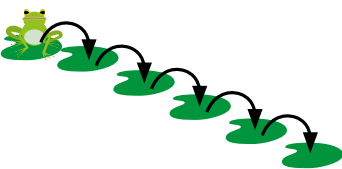
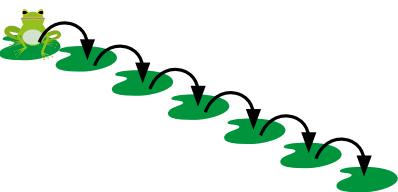
Frøhop

ARBEJDSARK **88**

Spilleplade



Spillekort og spilleregler

Hop 1 frem 	Hop 1 frem 	Hop 1 frem 
Hop 2 frem 	Hop 2 frem 	Hop 2 frem 
Hop 1 frem Ekstra tur 	Hop 3 frem 	Hop 4 frem 
Hop 2 frem Ekstra tur 	Hop 5 frem 	Hop 6 frem 

ANTAL SPILLERE: 2**MATERIALER:** Farver og kuber**Spilleregler:**

Frøhop er et spil for to spillere.

I skal have to spillebrikker hver i samme farve samt en farveblyant i samme farve som brikkerne.

Sæt dine to frøer på startfeltet/kanten af søen.

Træk et kort.

Kortet bestemmer, hvordan dine frøer kan hoppe.

Vælg selv, hvilken frø du vil hoppe med.

Lander du på et åkandeblad uden farve, skal du farve det i din egen farve.

Lander du på et åkandeblad med farve, skal du ikke gøre noget.

Vinderen er den, der har farvet flest åkandeblade, når alle frøer er kommet i mål på det store åkandeblad.

START

50

Grupper med ...

Antal deltagere: En stor gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Ingen

I denne leg arbejdes der med tælling.

Denne leg er en klasseaktivitet. Den foregår med hele kroppen og gennemføres bedst i en sal, i gården eller et andet sted med god plads. Udover at eleverne kommer til at arbejde med tælling, er legen også en samarbejdsøvelse. Legen går ud, at eleverne løber/hopper/danser rundt mellem hinanden. Læreren siger så fx "Grupper med 5". Herefter skal eleverne hurtigt finde sammen i grupper med fem elever i hver. De elever, der ikke hurtigt nok fandt ind i en gruppe og derfor er til overs, udgår af legen. Eleverne bevæger sig så videre, indtil læreren siger fx "Grupper med 3". Eleverne finder sammen i grupper med tre i hver, og dem, der er tilovers, udgår. Således fortsættes legen, indtil der kun er to elever tilbage; de to, der fandt sammen til sidst. Læreren kan skifte mellem at sige "Grupper af 2, 3, 4, 5 og evt. 6" Hvis man kan overskue det, kan man give kommandoer, så man ved, at der hver gang kun er en enkelt eller to elever, der må forlade legen efter hver kommando.

De første gange, man leger legen, kan den skabe lidt tumult, men de fleste finder den sjov. Man kan lade eleverne øve sig på legen ved at lege den, uden at man skal forlade legen, når man ikke har fundet en gruppe. Når eleverne er helt fortrolige med legen, kan man bringe konkurrenceelementet i spil.

Legen kan udvides senere hen, når man arbejder med multiplikation. Kan eleverne gennemskue, hvorfor der altid vil være mindst én elev til overs, når man ved legens start er fx 19 elever? Hvad med 13 elever? Hvorfor er det godt at være 24 elever? På den måde ledes eleverne i retning af tallenes optræden i tabeller og på længere sigt primtal.

Højhuset

Antal spillere: 2-3

Materialer: Tisidede terninger, spilleplade (se nedenfor)

Målet med spillet er, at eleverne opnår øget fortrolighed med tallene 10-100 og deres indbyrdes relationer.

Eleverne arbejder sammen to og to. Eleverne slår på skift med de to tisedede terninger. De to tal sættes sammen til et tocifret tal. Hvis man for eksempel slår 3 og 7, kan man altså enten danne tallet 37 eller tallet 73. Dette tocifrede tal skal skrives ind i højhuset på arbejdsark 3. Når tallet først er placeret, kan det ikke flyttes igen. Når man næste gang, det er ens tur, slår et nyt tal, skal dette også placeres. Hvis det er større, skal det stå over det "gamle" tal. Hvis det er mindre, skal det stå under det "gamle" tal. Det vil sige, at værdien af tallene bliver større, jo højere op du kommer i huset. Hvis man slår et tal, der ikke kan placeres, er turen spildt. Vinderen af spillet er den, der først får fyldt sit højhus ud.

Eleverne kan også prøve at spille i det højhus, som består af treværelses lejligheder. Eleverne skal altså slå med tre tisedede terninger ad gangen og danne trecifrede tal.

2 Spil Højhuset

ARBEJDSARK 5

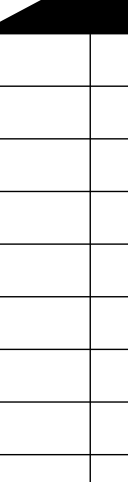
Slå med to terninger.

2 Spil Højhuset

ARBEJDSARK 4

Slå med tre terninger.

ed tre terninger.



The diagram shows a building with a black triangular roof. Below the roof is a grid consisting of 12 rows and 3 columns. The grid is currently empty, with no numbers or symbols inside the cells.

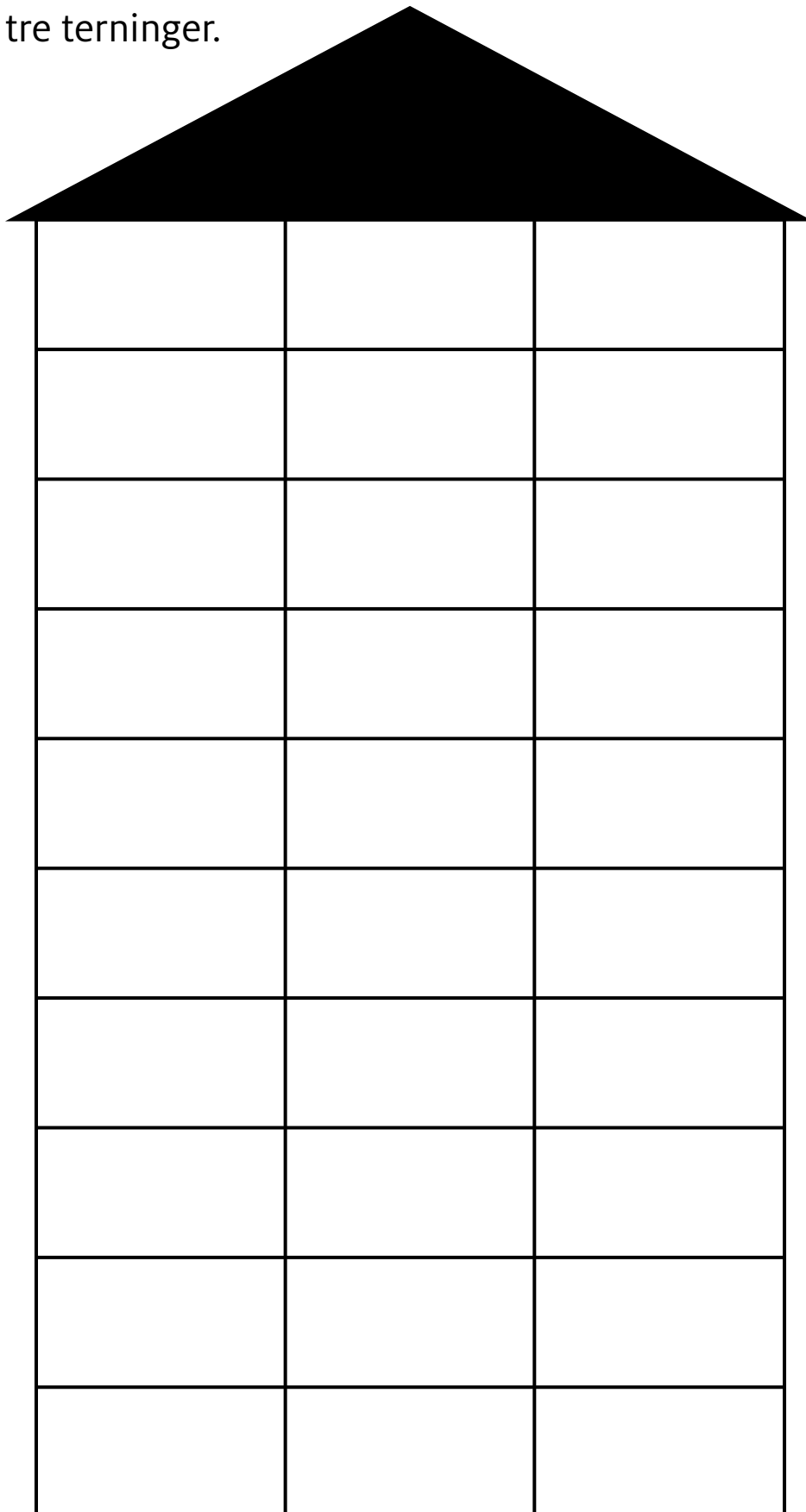
2 Spil Højhuset

Slå med to terninger.

[illegible]

2 Spil Højhuset

Slå med tre terninger.



Hop 1 – Hop 10

Antal spillere: 2-3

Materialer: Tom tallinje samt clips til lykkehjul

Her præsenteres tre spil. Reglerne for spillene er næsten identiske, men sværhedsgraden stiger i løbet af de tre spil. Først spilles der med addition, dernæst subtraktion og til sidst blandes de to regningsarter.

For alle spil gælder det, at hver spiller skal bruge en tom tallinje, som er en lang streg tegnet på papir, evt. to stykker papir sat sammen. Man kan også tegne tallinjen med kridt i skolegården eller andre steder, hvor det er muligt at udfolde sig. Spillerne skal desuden have et lykkehjul (med addition) og en clips til rådighed.

Ved det første spil skal spillerne markere 0 på deres tomme tallinje. Herefter skiftes de til at slå til clipsen på lykkehjulet. Det felt, clipsen lander på, bestemmer hvor langt frem, spilleren må hoppe på sin tallinje. Hvis man lander på + 1, må man hoppe én frem på tallinjen. Hvis man lander på + 10, må man hoppe ti frem.

Vi skærer lige ud i pap: Den elev, der i sin første tur landede på + 10, og i de næste ture landede på hhv. + 10, + 1, + 10, + 1 og + 1 ender altså med at hoppe fra 0 til 10, fra 10 til 20, fra 20 til 21, fra 21 til 31, fra 31 til 32 og fra 32 til 33. Eleverne tegner selv tallene ind på tallinjen. Det er ikke vigtigt, at afstandene mellem tallene er korrekte, da det er relationen mellem tallene, der er vigtig. Eleverne bør dog vise forståelse for, at et enerhop på tallinjen er mindre end et tierhop.

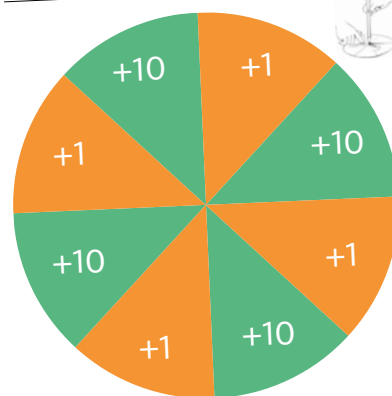
Spillerne fortsætter med at bevæge sig fremad på tallinjen. Den spiller, der først når til 100 eller derover, har vundet.

Når eleverne er fortrolige med denne måde at arbejde med tallinjen på, og når de uden vanskeligheder kan hoppe hhv. en og to frem, kan man lade dem spille det næste spil, som inddrager subtraktion. Her skal eleverne arbejde sig den anden vej, dvs. de skal begynde på 100 og slutte på 0. Nu står der hhv. - 1 og - 10 på lykkehjulet. Eleverne skal gøres opmærksomme på, at minus betyder, at man nu skal hoppe den anden vej på tallinjen. Det kan derved blive noget vanskeligere at finde ud af, hvilket tal man ender på. Spillet foregår derudover som tidligere beskrevet.

Ved det sidste spil (med både addition og subtraktion) skal eleverne kunne magte at gå begge veje på den tomme tallinje, dvs. at der på spillepladen findes felter med plus og felter med minus. Alle spillere starter på 50 på den tomme tallinje. Man kan spille med, at vinderen er den, der først når til 100, men det kan tage utrolig lang tid, fordi man hurtigt kommer til at vandre frem og tilbage. Derfor er det en mulighed at spille med, at vinderen er den, der er tættest på 50 eller et andet tal, når et bestemt antal minutter er gået.

3 Hop 1 – Hop 10

ARBEJDSKARK 69

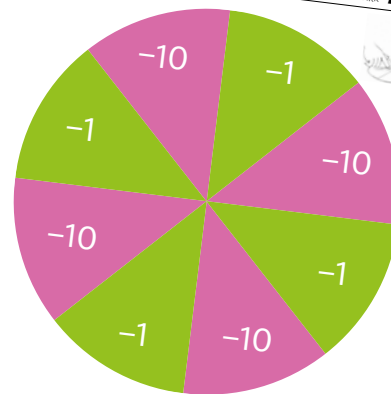


ANTAL SPILLERE: 2-3
MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

SPILLEREGLER:
Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 0 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvor langt frem du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom længst på tallinjen efter 10 hop?

3 Spil Hop 1 – Hop 10

ARBEJDSKARK 70

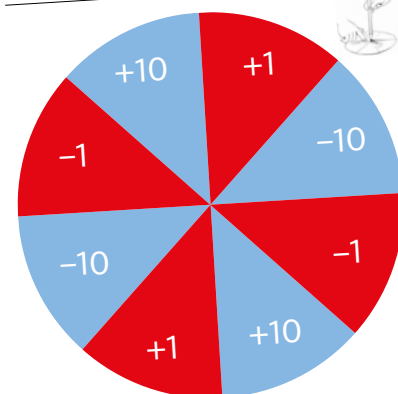


ANTAL SPILLERE: 2-3
MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

SPILLEREGLER:
Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 100 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvor langt tilbage du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom tættest på 0 efter 10 hop?

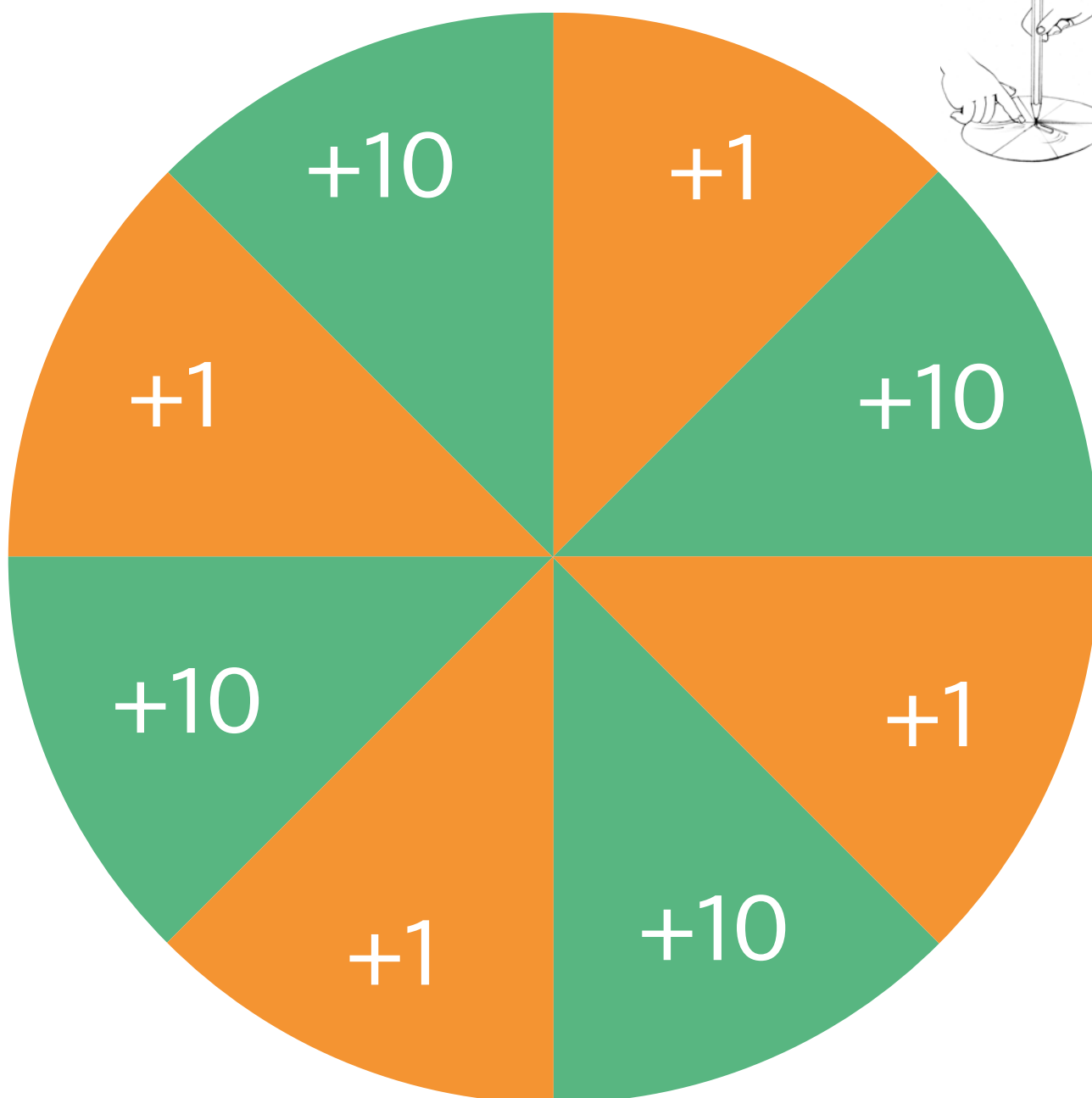
3 Spil Hop 1 – Hop 10

ARBEJDSKARK 71



ANTAL SPILLERE: 2-3
MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

SPILLEREGLER:
Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 50 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvordan du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom tættest på 50 efter 10 hop?



ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

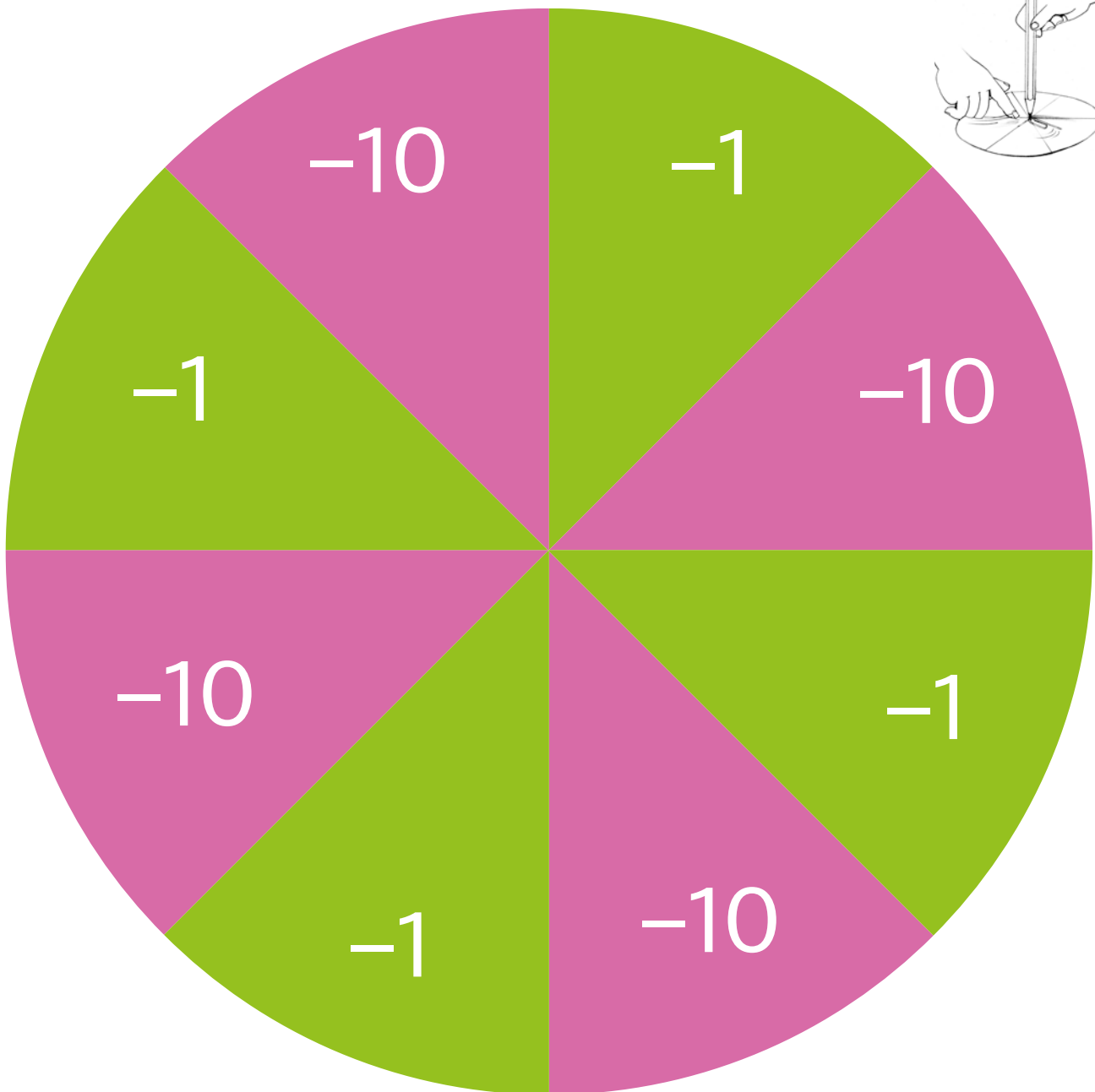
SPILLEREGLER:

Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 0 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvor langt frem du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom længst på tallinjen efter 10 hop?

3 Spil Hop 1 – Hop 10

ARBEJDSARK

70

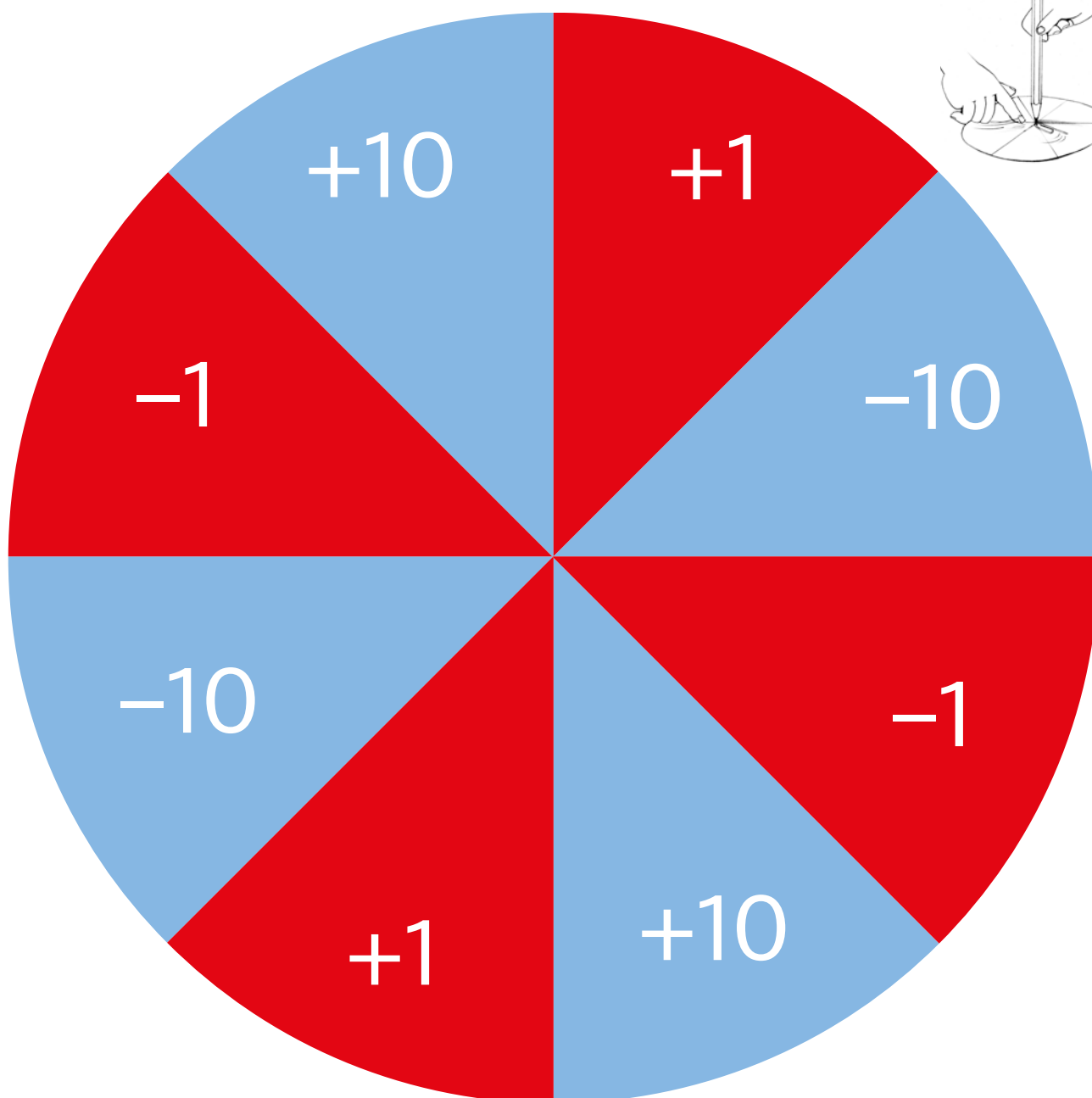


ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

SPILLEREGLER:

Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 100 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvor langt tilbage du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom tættest på 0 efter 10 hop?



ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

SPILLEREGLER:

Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 50 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvordan du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.

Hvem kom tættest på 50 efter 10 hop?

Huskekort

Antal deltagere: 3-6

Materialer: Et sæt spillekort uden jokere

Huskekort spilles på samme måde som vendespil, et spil mange børn kender. Huskekort kan man spille for at træne hukommelse, men samtidig bliver eleverne fortrolige med de forskellige kort i et sæt spillekort: spar, hjerter, klør, ruder, fra es til konge.

For en god ordens skyld kommer reglerne til vendespil her: Kortene blandes og fordeles på bordet med bagsiden opad. Eleverne vender på skift to kort ad gangen. Passer disse to kort ikke sammen, vendes de, så de igen ligger med bagsiden opad. Vendes to kort, der passer sammen, må eleven tage kortene. Disse kort udgør et stik. Når man har fået en stik, har man tur igen. Spillet er slut, når alle stik er fundet. Vinderen er den, der har fået flest stik.

Når man spiller vendespil med et sæt spillekort, fordeles kortene på samme vis med bagsiden opad. Når man vender to ens kort, har man et stik. Man kan spille med, at sorte kort med samme værdi (fx klør 7 og spar 7) skal parres, og røde kort skal parres, eller man kan sige, at man har et stik, så snart man har to kort med samme værdi.

Husnummer

Antal deltagere: Hele klassen eller en gruppe

Materialer: Papir og blyant (og evt. en liste med elevernes adresser, hvis de er i tvivl om, hvilket nummer de bor i)

Her arbejder eleverne med tallenes indbyrdes relationer.

Alle elever skriver deres husnummer ned på et stykke papir. Legen går ud på, at alle elever med samme husnummer skal finde hinanden. Eleverne skal gå rundt og spørge til hinandens husnumre. Man må ikke spørge om det enkelte nummer, men man kan fx spørge, om det er større end 7, mindre end 6, tal osv. Altså kun spørgsmål, hvor der kan svares ja eller nej.

Hvis eleven ikke kan finde nogen med samme husnummer, sætter hun sig på gulvet. Hvis to elever har samme husnummer, tager de hinanden i hånden og går ud og leder efter flere med samme husnummer. Når alle eleverne enten sidder ned eller holder hinanden i hånden, kontrolleres det, om eleverne har de samme husnumre, og om de elever, der sidder ned, ikke bor i samme nummer som andre i klassen.

Hvis man ikke vil bruge elevernes husnumre som udgangspunkt for legen, kan man finde på noget andet: antal blyanter i penalhuset, antal bøger i tasken, antal kuber i hånden...

Hvilke tal skal udelukkes?

Antal deltagere: 2

Materialer: Talkort i det talområde, man ønsker at arbejde (tisidede terninger kan også anvendes)

Eleverne arbejder i par med talkort. Hver elev lægger tre talkort foran sig. Et af kortene skal udelukkes, og eleven skal fortælle makkeren, hvorfor netop det tal skal udelukkes? Hvis fx talkortene 1, 3 og 6 ligger foran eleven, kan eleven vælge at udelukke 6, fordi det er det eneste lige tal, eller eleven kan udelukke 1, fordi det dobbelte af 3 er 6 eller noget helt tredje. Eleverne skiftes til at lægge tre kort foran sig. Kortene, der er brugt, lægges i en bunke, som blandes og genbruges.

Ikke lige store bunker

Antal spillere: 2

Materialer: 15 kuber

Eleverne arbejder med antal op til 15 og med hvordan antal kan opdeles, herunder halvering.

Spillet går ud på at dele kuberne op i bunker, der ikke er lige store. Spillerne skiftes til at dele de 15 kuber op. Spiller 1 deler fx de 15 kuber op i to bunker med syv og otte kuber i hver bunke. Herefter er det spiller 2's tur. Spiller 2 deler så bunken med syv kuber op i en bunke med fem og en bunke med to kuber. Herefter er det spiller 1's tur igen. Således fortsætter spillerne, til der ikke er flere bunker, der kan deles op i ikke lige store bunker. Den spiller, der til sidst ikke kan dele op i to ikke lige store bunker, har tabt.

Man kan spille bedst ud af ti runder. Undervejs kan man spørge spillerne, om der mon er én strategi, der er bedre end en anden.

Kaninerne efter gulerødderne

Antal spillere: 2

Materialer: Taltavlen, to terninger, gerne tisedede og gerne i hver sin farve. Otte kuber: Seks røde eller gule (som gulerødder) og to i hver sin farve (som kaniner)

Målet med spillet er at gøre eleverne fortrolige med at navigere rundt i taltavlen samtidig med, at de opdager det system, tallene er ordnet efter.

Hver spiller placerer tre gulerødder (kuber) et sted på taltavlen. Herefter sætter hver spiller deres kanin på taltavlen. Det gælder for hver kanin om at få fat på så mange gulerødder som muligt. De to terninger bestemmer, hvor kaninen må hoppe hen. Spillerne slår på skift med terningerne. Herefter vælger spilleren hvilken terning, der viser enerhoppet, og hvilken terning der viser ti-erhoppet. Kaninen flyttes, som terningerne viser. Vinderen er den, der får fat i flest gulerødder.

4 Spil i taltavlen

ARBEJDSARK

9

Kaninerne efter gulerødderne

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: To tisedede terninger og otte kuber (seks som gulerødder og to som kaniner)

SPILLEREGLER:

Placer hver tre gulerødder på taltavlen. Sæt også jeres kanin på taltavlen. Slå med de to terninger. Slaget bestemmer, hvor du må hoppe hen med

din kanin. Den ene terning viser, hvor mange felter du må flytte vandret. Den anden terning viser, hvor mange du må flytte lodret. Du vælger selv, hvilken terning der viser hvad. Det gælder om at lande på felterne med gulerødderne.

Vinderen er den, der får flest gulerødder.

Kaninerne efter gulerødderne

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: To tisedede terninger og otte kuber (seks som gulerødder og to som kaniner)

SPILLEREGLER:

Placer hver tre gulerødder på taltavlen. Sæt også jeres kanin på taltavlen. Slå med de to terninger. Slaget bestemmer, hvor du må hoppe hen med

din kanin. Den ene terning viser, hvor mange felter du må flytte vandret. Den anden terning viser, hvor mange du må flytte lodret. Du vælger selv, hvilken terning der viser hvad. Det gælder om at lande på felterne med gulerødderne.

Vinderen er den, der får flest gulerødder.

Klovnespillet

Antal deltagere: 2

Materialer: Terning, papir og blyant

Spillet kan være med til at gøre eleverne fortrolige med tallene 1-6 og terningens symboler for disse.

Hver spiller tegner en cirkel på sit papir. Det gælder om at være den, der først får tegnet et klovneansigt. Man skiftes til at slå med en terning. Terningen bestemmer, hvad eleverne må tegne på sin cirkel:

Slår man 1, må man tegne et øjenbryn.

Slår man 2, må man tegne en mund.

Slår man 3, må man tegne en næse.

Slår man 4, må man tegne et øje.

Slår man 5, må man tegne en krave eller en hals.

Slår man 6, må man tegne en hat.

Vinderen er den, der først får tegnet sin klovn færdig. 1 og 4 skal man slå to gange for at kunne tegne to øjne og to øjenbryn. De andre tal skal man bare slå én gang. Det vil være en hjælp for mange elever, at man i klassen udfører et fælles spil sammen på tavlen.

For de fleste elever vil dette spil ikke give de store udfordringer. Man kan udvide spillet ved at spille med to terninger og så lade summen af øjnene være afgørende for, hvad man må tegne.

Kør fast

Antal deltagere: Hele klassen eller en gruppe

Materialer: Papir og blyant

Denne leg kan anvendes til at træne talidentifikation samt tallenes navne.

Hver elev har papir og blyant foran sig. Eleverne skriver tal spredt på papiret, og alle elever skal skrive de samme tal. Det kunne fx være tallene fra 0 til 9, hvis det er de tals navne, man ønsker at træne. Man "bor" i papirets venstre hjørne og skal nu køre ud til de tal, der bliver nævnt, uden at linjerne krydser hinanden. Kan man ikke komme til det næste tal, der nævnes, er man "død". Udover tallenes navne trænes der her motorik og evnen til at overskue den mest hensigtsmæssige løsning.

Kongekabalen

Antal deltagere: 1

Materialer: Et sæt spillekort uden jokere

Der arbejdes med tallene 1-10, og eleverne gøres fortrolige med at anvende spillekort.

Kortene fordeles ligeligt i 13 stakke med bagsiden opad. De 13 stakke skal lægges i to rækker med seks i hver. Den trettende stak ligger for sig selv under de to rækker.

Stakkene nummereres, så de øverste seks stakke har numrene 1-6, hvilket svarer til es-6, de nederste seks stakke har numrene 7-12, hvilket svarer til 7-dame, og den sidste stak har nummer 13, hvilket svarer til kongen.

Når man lægger kortene ud, kan man tælle: 1 (es), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, knægt, dame, konge.

I kabalen gælder det om at få samlet kortene således, at der ligger fire kort af samme værdi på sin rigtige plads.

Man begynder kabalen ved at vende det øverste kort i stak 13. Hvis det kort fx er ruder 7, lægges det i bunden af stak 7. Derefter vendes det øverste kort i denne stak.

Sådan fortsætter kabalen, indtil alle konger er fremkommet. Når den fjerde konge vendes og placeres i stak 13, er der ikke flere kort at vende i denne bunke, og derfor er kabalen ikke gået op, medmindre at den fjerde konge er det sidste kort, der vendes, eller at de kort, der endnu ikke er vendt, tilfældigvis ligger i den rigtige bunke.

Krig

Antal deltagere: 2-4

Materialer: Et sæt spillekort uden jokere

I spillet Krig arbejder man med sammenligning af tallene fra 1 til 10. Eleverne øver sig i at bestemme, hvilket tal der er det højeste, når to tal sammenlignes.

Kortene fordeles ligeligt mellem deltagerne, der samler deres kort i en bunke foran sig med bagsiden opad. Spillerne vender nu et kort hver. Den spiller, der har det højeste kort, vinder alle rundens kort. Farve er underordnet. Vender to spillere et kort med samme værdi, er der krig. Det afgøres, hvem der skal have stikket, ved, at de to deltagere, der er krig imellem, ligger tre kort ud med bagsiden opad. Herefter vendes kortet i midten. Spilleren med det højeste kort vinder stikket og altså også de kort, der var involveret i krigen. Hvis kortene i midten også er ens, er der dobbeltkrig. Så lægger man endnu tre kort ud. Sådan fortsætter man, indtil krigen er afgjort. Vinderen er den, der ender med at have alle kortene. Dette kan dog tage lidt tid, så man kan også aftale, at vinderen er den, der efter en vis periode har flest kort.

Lige/ulige-tagfat

Antal deltagere: Hele klassen

Materialer: En terning

Denne leg er en fangeleg, hvor eleverne arbejder med de lige og ulige tal.

Legen minder lidt om fangelegen 'Ståtrold'. Alle elever forsynes med et tal på maven. Der skal være en ligelig fordeling af lige og ulige tal.

Læreren eller en elev slår med en terning. Lander terningen på et lige tal, er det eleverne med lige tal på maven, der skal fange eleverne med ulige tal på maven. Lander terningen på et ulige tal, er det omvendt. Når man bliver fanget, skal man stille sig med spredte ben.

For at komme med i legen igen, skal en anden fra ens hold befri en ved at kravle mellem ens ben og samtidig nævne fem tal: Lige tal, hvis man er på de lige tals hold; ulige tal, hvis man er på de ulige tals hold. Man har helle, når man er i gang med at befri en holdkammerat.

Når fangerholdet har fanget alle, og der derfor ikke er nogen til at befri de fangede, stoppes legen, og der slås med terningen igen.

Man kan opstille regler for de fem lige eller ulige tal, der skal siges, når man befrier; tallene skal være over 20, mellem 30 og 50, over 100 osv.

Lige og ulige spil

Antal spillere: 2-4

Materialer: En spillebrik til hver spiller samt clips og blyant

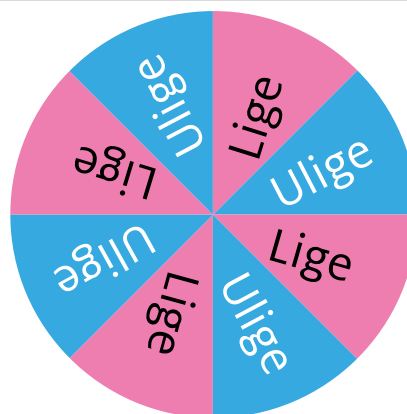
Målet med spillet er, at eleverne bliver sikre i at vurdere, om et tal er lige eller ulige.

Inden spillet kan begynde, skal lykkkehjulet øverst på arbejdsarket eventuelt klippes ud, og der skal anvendes en clips som pil og en blyant, som clipsen kan dreje rundt om. Spillerne lægger hver en kube som spillebrik på et af startfelterne og drejer på skift på lykkkehjulet. Alt afhængig af, hvad clipsen lander på, flytter spilleren sin spillebrik hen til et lige eller ulige tal. Spillebrikken må kun flyttes et felt op, ned, til højre eller til venstre. Hvis en spiller kan sætte sin kube på et felt med ring om tallet, får han 1 point. Den spiller, som kommer først til det modsatte hjørne af, hvor han begyndte, får to point. Når en spiller er kommet til det modsatte hjørne, slutter spillet. Den spiller, der har flest point på dette tidspunkt, har vundet.

Lige og ulige spil

ARBEJDSARK

46

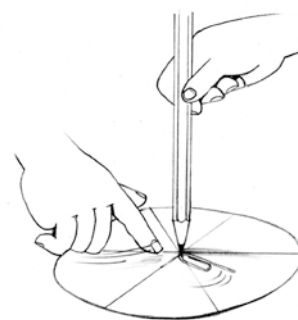
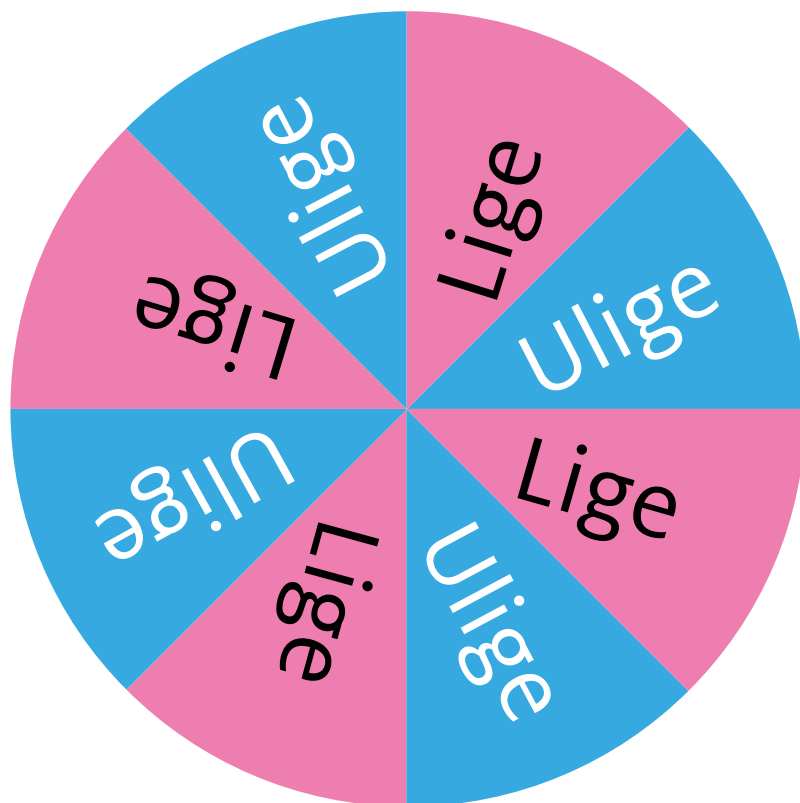


Start	24	12	28	10	4	Start
9	1	11	29	13	11	23
8	12	4	30	20	8	14
25	9	19	23	7	5	9
10	14	6	28	18	2	24
5	13	21	17	9	7	1
12 Slut	10	2	14	26	18	6 Slut

ANTAL SPILLERE:
2-4

MATERIALER:
Lykkkehjul og
spilleplade
Clips og blyant

SPILLEREGLER:
Læg en kube på et startfelt.
Drej på skift på lykkkehjulet.
Flyt kuben et felt op, ned, til højre eller til venstre, så du lander på et tal, der passer til det der stod på lykkkehjulet.
Lander du på et felt, hvor der er en ring om tallet, får du 1 point.
Den, som kommer først til det modsatte hjørne, får 2 point.
Vinderen er den, der har flest point, når en spiller er kommet i mål.



Start	24	12	28	10	4	Start
9	1	11	29	13	11	23
8	12	4	30	20	8	14
25	9	19	23	7	5	9
10	14	6	28	18	2	24
5	13	21	17	9	7	1
12 Slut	10	2	14	26	18	6 Slut

ANTAL SPILLERE:

2-4

MATERIALER:

Lykkehjul og
spilleplade
Clips og blyant

SPILLEREGLER:

Læg en kube på et startfelt.
Drej på skift på lykkehjulet.
Flyt kubens et felt op, ned, til højre eller til venstre, så den lander på et tal, der passer til det der stod på lykkehjulet. Lander du på et felt, hvor der er en ring om tallet, får du 1 point. Den, som kommer først til det modsatte hjørne, får 2 point. Vinderen er den, der har flest point, når en spiller er kommet i mål.

Ligespil

Antal spillere: 2-4

Materialer: En spillebrik til hver spiller samt en terning

Målet med spillet er, at eleverne bliver sikre i at vurdere, om et tal er lige eller ulige.

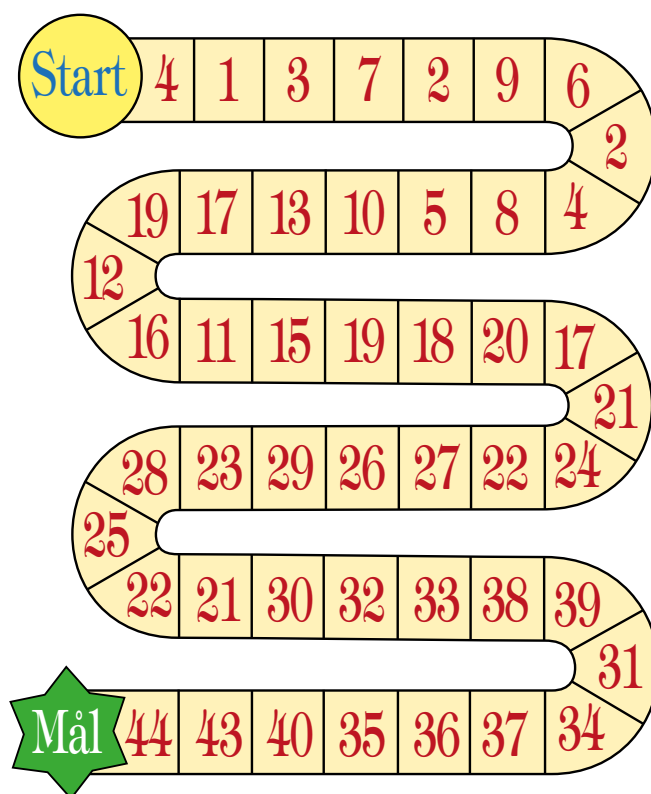
Hver spiller placerer sin brik ved start. På skift slås der med en terning. Eleverne rykker det antal felter, terningen viser. Hvis man lander på et felt med et lige tal, må man slå igen. Vinderen er den, der kommer først i mål.

En anden måde at spille spillet på er, at man stadig slår med en terning og rykker det antal felter, terningen viser. Hvis man står på et ulige tal, skal man dog slå et ulige tal for at rykke videre. Står man på et lige tal, skal man ligeledes slå et lige tal for at rykke. Står man for eksempel på et lige tal og slår et ulige tal med terningen, er turen spildt, og det er den næste spillers tur.

Ligespil

ARBEJDSARK

45



ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: Kuber og terning

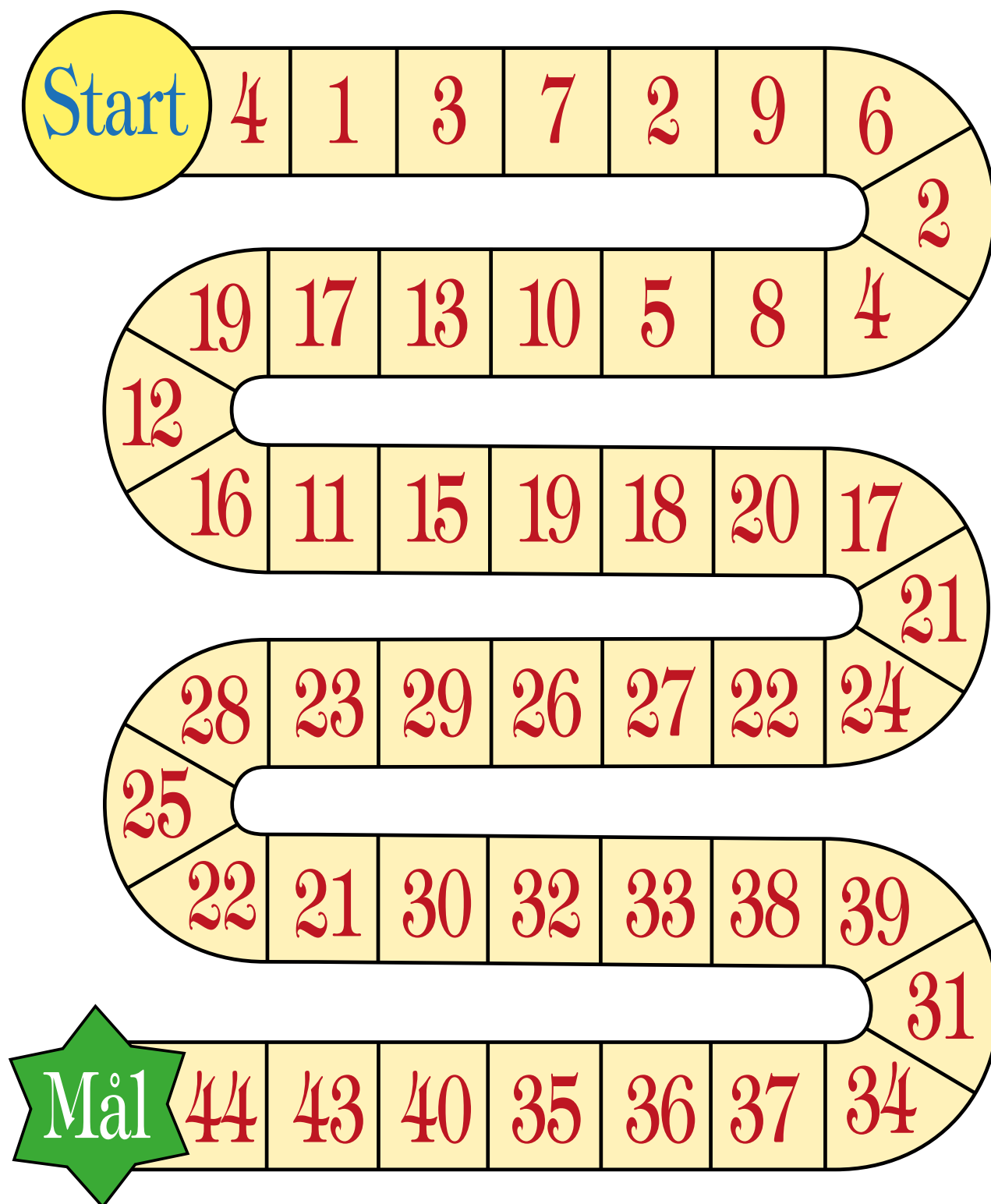
SPILLEREGLER:

Hver spiller placerer en spillebrik ved start.

Slå på skift med terningen.

Lander du på et lige tal, må du slå igen.

Vinderen er den, der først når i mål.



ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: Kuber og terning

SPILLEREGLER:

Hver spiller placerer en spillebrik ved start.

Slå på skift med terningen.

Lander du på et lige tal, må du slå igen.

Vinderen er den, der først når i mål.

Ned ad pisten

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spillebrik til hver spiller, 12 kuber i samme farve samt spilleplade

Målet med spillet er, at eleverne opnår fortrolighed med tallene op til 100 og lidt over.

Hver spiller vælger en spillebrik, som placeres på start. De tolv kuber placeres tilfældigt på flages tal, så tallene ikke kan ses. Eleverne skiftes til rykke med deres spillebrik. Når man har tur, bestemmer man, om man vil rykke to eller tre flag frem. Hvis man lander på et flag med en kube, siger man højt, hvilket tal man tror står på flaget under kuben. Hvis tallet er korrekt, må man tage kuben. Den elev, som har flest kuber, når alle er kommet i mål, vinder.

Ned ad pisten

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spillebrik til hver spiller, 12 kuber i samme farve samt spilleplade

Sæt spillebrikkerne på start. Læg de tolv kuber tilfældigt på 12 flag, så man ikke kan se tallene. Bestem selv, om du vil rykke to eller tre flag frem. Lander du på et flag med en kube, skal du sige højt, hvilket tal du tror står på flaget under kuben. Hvis tallet er korrekt, må du tage kuben. Den spiller, som har flest kuber, når alle er kommet i mål, vinder.

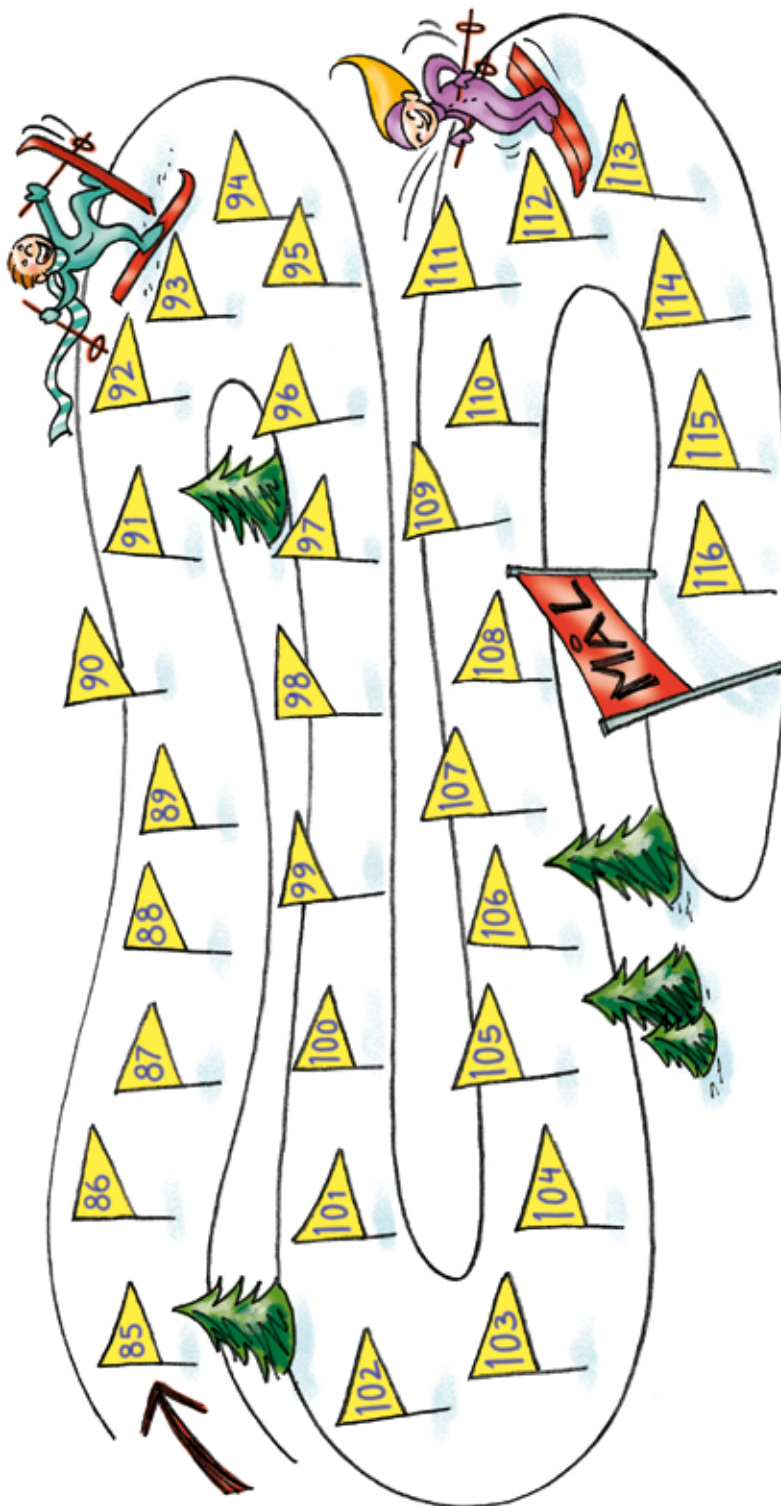


Ned ad pisten

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spillebrik til hver spiller, 12 kuber i samme farve samt spilleplade

Sæt spillebrikkerne på start. Læg de tolv kuber tilfældigt på 12 flag, så man ikke kan se tallene. Bestem selv, om du vil rykke to eller tre flag frem. Lander du på et flag med en kube, skal du sige højt, hvilket tal du tror står på flaget under kuben. Hvis tallet er korrekt, må du tage kuben. Den spiller, som har flest kuber, når alle er kommet i mål, vinder.



Olsen

Antal deltagere: 2-6

Materialer: Et sæt spillekort uden jokere

Spillet giver eleverne mulighed for at blive fortrolige med spillekort samt tallene 1-10.

Alle spillere får syv kort hver. Kortenes farve har ingen betydning. Resten af kortene lægges i en bunke på bordet med bagsiden opad, og det første kort vendes. Herefter skiftes spillerne til at placere et kort i bunken. Hvis der ligger en spar i forvejen, skal man lægge en spar ovenpå. Man kan dog godt lægge et andet kort, hvis dette kort har samme værdi som kortet, der ligger der i forvejen, fx en femmer.

Nogle kort har en særlig betydning. Hvis man lægger et es, skal næste spiller i rækken springes over. Hvis man lægger en toer, skal næste spiller trække to kort op fra bunken og må ikke lægge et kort ned. Otterne er et kort, der kan skifte farve, og det kan anvendes til enhver tid, da farven er underordnet.

Det gælder om at komme af med sine kort. Kan man ikke lægge et kort, må man tage et fra bunken. Hvis dette passer, kan det lægges. Passer det ikke, skal man melde pas, og det er den næste spillers tur. Når man lægger sit næstsidste kort fra sig, skal man huske at sige Olsen. Glemmer man dette, skal man som straf trække to kort op fra bunken.

Vinderen er den, der først kommer af med alle sine kort.

Spillet kan varieres ved at indføre flere regler. Man kan fx aftale, at man bytter kort eller skifter retning, når der bliver lagt en konge.

Olsen er på mange måder det samme spil som Uno, som nogle elever måske kender. Til Uno kræves der særlige kort, som dog kan købes i de fleste legetøjsforretninger. I Uno må man lægge flere kort ad gangen, hvis de har samme værdi. Denne regel kan man også indføre i Olsen.

Ram kuberne på taltavlen

Antal elever: 2-3

Materialer: Taltavle, 17 kuber, to 10-sidede terninger

Målet med spillet er at gøre eleverne fortrolige med at navigere rundt i taltavlen samtidig med, at de opdager det system, tallene er ordnet efter.

De 17 kuber fordeles tilfældigt på tallene på taltavlen af begge elever. Placer gerne kuberne, så tallet ikke kan ses. Spillerne skiftes til at slå med terningerne. Den ene terning repræsenterer tieret og den anden eneren. Tallene på terningerne kan sættes sammen til to forskellige tocifrede tal, og spilleren vælger et af disse. Det gælder om at få de tal, hvor der ligger kuber på. Hvis eleven kan danne et af de dækkede tal, må han tage kuben, der dækker tallet. Vinderen er den, der først har fået seks kuber. Man kan også spille med, at vinderen er den spiller, som har flest kuber, når alle kuber er fjernet, eller når spillet stopper af tidsmæssige årsager, har vundet.

Spillet kan varieres, så det gælder om at få et af de tal, som er dækket på pladen ved at lægge 1 til eller trække 1 fra det tal, som fås på terningerne. Man kan også spille med, at der skal lægges 10 til eller trækkes 10 fra det to cifrede tal, som der opnås på terningen. For begge varianter gælder det, at hvis eleven kan regne sig frem til et tal på taltavlen, som er dækket af en kube, må man tage denne kube fra pladen. Den spiller, som har flest kuber, når alle kuber er taget, har vundet.

4 Spil i taltavlen

ARBEJDSARK

10

Ram kuberne på taltavlen

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: To tisedede terninger og 17 kuber

SPILLEREGLER:

Placer de 17 kuber på tilfældige tal på taltavlen. Slå med to terninger. Vælg hvilken terning, der er

ener, og hvilken terning, der er tier. Slår du fx 4 og 7, kan du danne tallet 47 eller 74. Hvis der er en kube på det tal, du danner, må du tage kuben.

Vinderen er den, der først får 6 kuber fra taltavlen.

Ram kuberne på taltavlen

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: To tisedede terninger og 17 kuber

SPILLEREGLER:

Placer de 17 kuber på tilfældige tal på taltavlen.
Slå med to terninger. Vælg hvilken terning, der er

ener, og hvilken terning, der er tier. Slår du fx 4 og 7, kan du danne tallet 47 eller 74. Hvis der er en kube på det tal, du danner, må du tage kuben.

Vinderen er den, der først får 6 kuber fra taltavlen.

Sorteringsleg med tal

Antal deltagere: Hele klassen eller en gruppe

Materialer: Talkort, musik

Alle elever får uddelt et talkort inden for et passende talområde. Eleverne bevæger sig rundt til musik. Når musikken stopper kan eleverne fx blive bedt om:

- at stille sig i rækkefølge
- at inddele i sig i lige og ulige tal
- at finde sammen to og to og finde ud af følgende: Hvilket tal er størst? Hvad bliver resultatet, hvis I lægger tallene sammen? Trækker tallene fra hinanden? Hvad hedder tallet, hvis det ene tal er tiere og det andet enere?

Når musikken spiller igen, bytter eleverne kort, og legen fortsætter. På den måde har eleverne hele tiden et nyt tal med sig rundt.

Sortér tallene

Antal deltagere: 2

Materialer: To tisedede terninger, blanke talkort og en blyant til hver

I denne aktivitet arbejder man med tallenes rækkefølge eller med andre karakteristika ved tallene.

Deltagerne skiftes til at slå med de to terninger. Deltager 1 slår fx en 3'er og en 7'er. Herefter skriver begge tallene 3, 7, 37 og 73 ned på blanke talkort, så de har fire talkort hver med de samme tal. Herefter slår deltager 2 med terningerne. Begge deltagere skal hver slå to gange med terningerne, og når dette er gjort, skal de hver have et sæt med de samme talkort, dvs. udfaldene på terningerne. Herefter skal de hver især sortere tallene, og når dette er gjort, skal de hver især tjekke den andens sortering og forklare den.

Man kan sortere på mange måder, og lad endelig bare eleverne gøre dette. Forslag til sorteringer kunne være:

- Rækkefølge forlæns
- Rækkefølge baglæns
- Lige/ulige tal
- Encifrede/tocifrede tal
- Tal over og under fx 40
- Tal med et lige/ulige antal tiere

Aktiviteten kan udvides ved, at eleverne slår flere gange med terningerne, så der bliver flere talkort. Eleverne kan også arbejde sammen om et sæt talkort. Så skal de blive enige om, hvordan de sorterer. Man kan også bede dem om at sortere de samme kort på så mange forskellige måder, de kan komme på.

Større eller mindre

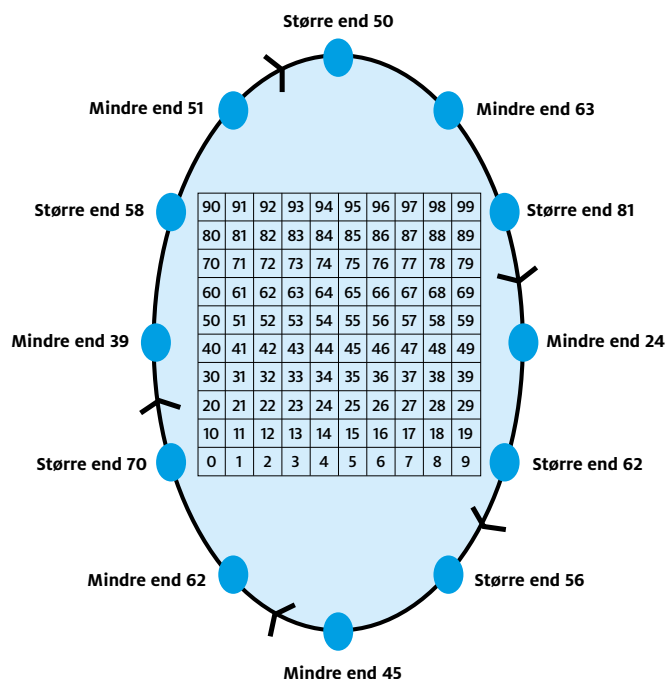
Antal spillere: 2-3

Materialer: Kuber, to tisedede terninger og spilleplade (se nedenfor)

Målet med spillet er, at eleverne øver sig i at bestemme størrelser af tal ift. andre tal, dvs. vurderer om et tal er større eller mindre end et andet tal.

Spillerne sætter hver en kube på et af felterne i cirklen. Kuben er spillerens spillebrik. Herefter slår den første spiller med de to terninger. Spilleren skal danne et tal af terningeslaget, som passer med udsagnet, han står på. Står spilleren på "mindre end 39", skal han danne et tal, der er mindre end 39. Hvis dette lykkes, får han et point – brug evt. kuber som point – og han må rykke til det næste felt i cirklen. Hvis det ikke lykkes, bliver han stående og må prøve igen, når det er hans tur. Vinderen af spillet er den, der først får ti point.

Større eller mindre



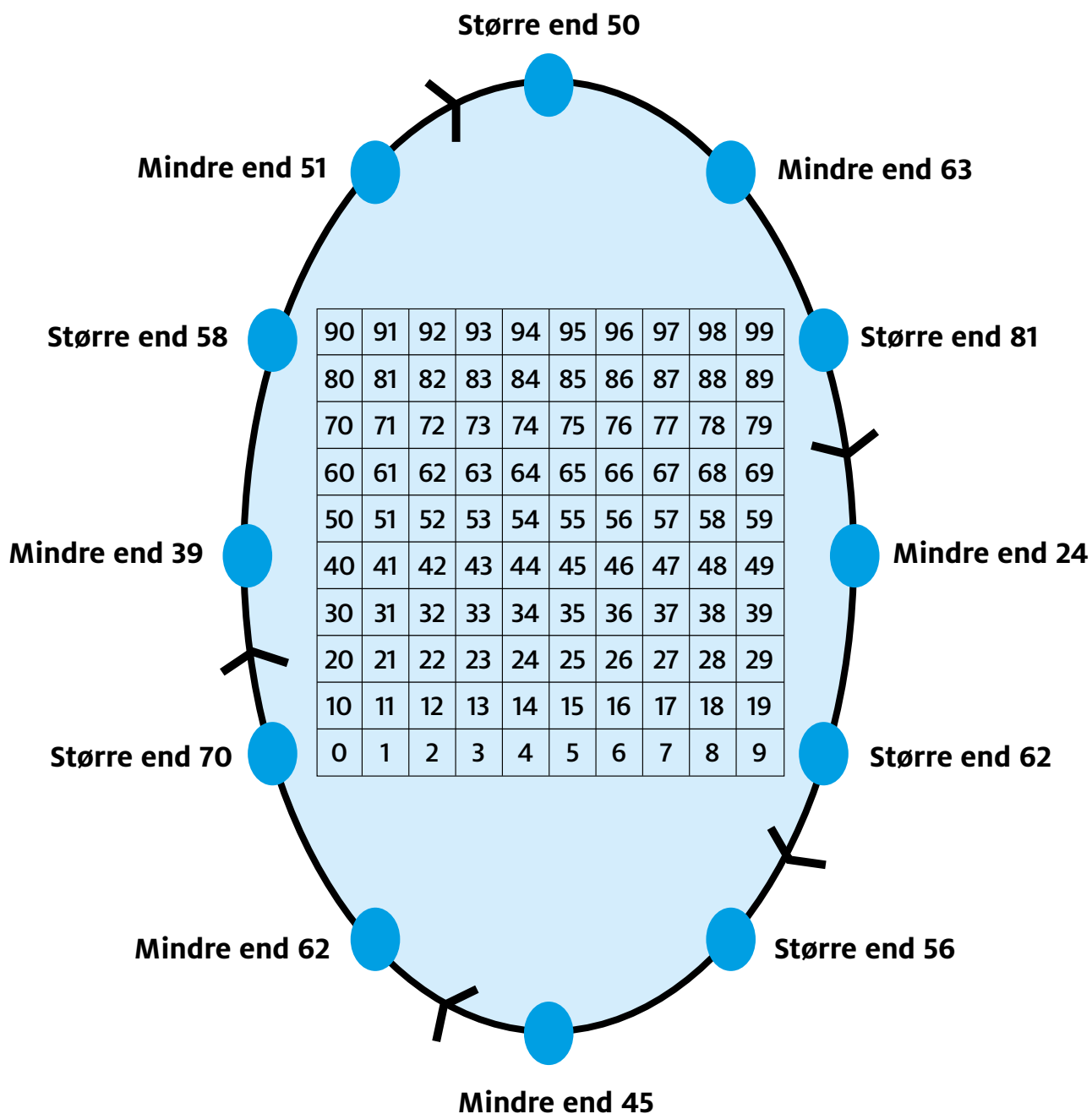
SPILLEREGLER:

ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: Kuber samt to tisedede terninger

Hver spiller sætter en kube på et af felterne i cirklen. Den første spiller kaster med de to terninger. Lav et tal af terningeslaget, som passer med udsagnet, du står på. Står du på "mindre end 39", skal du lave et tal, der er mindre end 39. Hvis det lykkes, får du et point og må rykke til det næste felt i cirklen. Bliv stående, hvis det ikke lykkes. I skiftes til at slå med terningerne og forsøge at rykke videre. Vinderen af spillet er den, der først får ti point.

Større eller mindre



SPILLEREGLER:

ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: Kuber samt to tisedede terninger

Hver spiller sætter en kube på et af felterne i cirklen. Den første spiller kaster med de to terninger. Lav et tal af terningeslaget, som passer med udsagnet, du står på. Står du på "mindre end 39", skal du lave et tal, der er mindre end 39. Hvis det lykkes, får du et point og må rykke til det næste felt i cirklen. Bliv stående, hvis det ikke lykkes. I skiftes til at slå med terningerne og forsøge at rykke videre. Vinderen af spillet er den, der først får ti point.

Større end eller mindre end

Antal spillere: Hele klassen eller en større gruppe elever

Materialer: Tisidet terning

Eleverne inddeles i grupper med højst fire elever i hver. Læreren eller en elev slår med terningen og siger tallet højt. Grupperne skal nu bestemme sig for, hvor de vil placere tallet. Sådan fortsætter legen, til der er blevet kastet med terningen otte gange, og kasserne nedenunder er blevet udfyldt med cifre. Hvis gruppen er endt med at have to sande udsagn, får de to point. Et sandt udsagn giver et point. Vindergruppen er den, der har flest point efter fx tre runder.

Spillet udvides med, at eleverne spiller med tre kasser, så der er hundreder med i spillet.

Større end eller mindre end

1. RUNDE

		er større end		
		er mindre end		

2. RUNDE

		er større end		
		er mindre end		

3. RUNDE

		er større end		
		er mindre end		

SPILLEREGLER:

ANTAL SPILLERE: Hele klassen eller en større gruppe elever

MATERIALER: Tisidet terning

Spil i grupper med højst fire elever i hver. Læreren eller en elev slår med terningen og siger tallet højt. Grupperne skal nu bestemme sig for, hvor de vil placere tallet. Sådan fortsætter legen, til der er blevet kastet med terningen otte gange, og kasserne nedenunder er blevet udfyldt med cifre. Hvis gruppen er endt med at have to sande udsagn, får de to point. Et sandt udsagn giver et point. Vindergruppen er den, der har flest point efter fx tre runder.

Større end eller mindre end

1. RUNDE

		er større end		
		er mindre end		

2. RUNDE

		er større end		
		er mindre end		

3. RUNDE

		er større end		
		er mindre end		

SPILLEREGLER:

ANTAL SPILLERE: Hele klassen eller en større gruppe elever

MATERIALER: Tisidet terning

Spil i grupper med højst fire elever i hver. Læreren eller en elev slår med terningen og siger tallet højt. Grupperne skal nu bestemme sig for, hvor de vil placere tallet. Sådan fortsætter legen, til der er blevet kastet med terningen otte gange, og kasserne nedenunder er blevet udfyldt med cifre. Hvis gruppen er endt med at have to sande udsagn, får de to point. Et sandt udsagn giver et point. Vindergruppen er den, der har flest point efter fx tre runder.

Tænk på et tal i taltavlen

Antal spillere: 2

Materialer: Taltavlen (se serviceark)

Tænk på et tal i taltavlen er en lille leg eller et spil, hvor den ene spiller skal gætte, hvilket tal den anden spiller tænker på.

Spiller 1 tænker på et tal. Spiller 2 skal gætte tallet ved at spørge ind til det: Er tallet større end 20? Er tallet mindre end 30? Har det (cifret) 4 i sig? Står tallet i tredje række, eller (hvis eleverne kender dette begreb) har tallet tre tiere i sig? osv. Tal, der kan udelukkes, farves. Når spiller 2 har gættet tallet, noteres det, hvor mange spørgsmål han var nødt til at stille. Herefter er det spiller 1's tur til at gætte spiller 2's tal. Vinderen er den, der gættede den andens tal med færrest spørgsmål.

Talbalance

Antal deltagere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Talkort 0-9 (se evt. serviceark) og sjippetove

Denne aktivitet kan anvendes til at gøre eleverne fortrolige med tallene 0-9, dvs. de ti cifre der udgør vores talsystem.

Del et talkort ud til hver elev eller en gruppe af elever. Eleverne skal herefter forme tallet på talkortet med et sjippetorv og gå på line på tallet/sjippetorvet. Herefter kan man bede eleverne hoppe så mange gange, som talkortet viser. Øvelsen kan også laves uden reb, hvor eleverne skal forestille sig tallet og gå på line på tallet, selvom det ikke kan ses.

Talbingo

Antal spillere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Bingoplader og brikker

Bingo kan anvendes i mange sammenhænge. Fagligt er rummer bingo gode muligheder for at styrke elevernes talforståelse. Det er oplagt, at eleverne selv fremstiller bingoplader. Læreren og eleverne kan skiftes til at være opråbere:

Læreren råber tal op; eleven finder tallet på sin plade.

Læreren råber tal op; eleven finder den tilsvarende mængde på sin plade.

Læreren råber tal op; eleven finder tallet, der kommer før eller efter det opråbte tal, på sin plade.

Læreren råber tal op; eleven finder tallet, der er ti større, på sin plade.

Læreren siger, hvor mange tiere og enere, der er i tallet; eleven finder tallet på sin plade.

Tallet imellem

Antal spillere: 2

Materialer: Et sæt spillekort, papir og blyant.

Målet med spillet er, at eleverne får styrket deres viden om tallene op til 1000 og deres forståelse for positionssystemet.

Først sorteres spillekortene 10-konge fra, så eleverne har et sæt kort bestående af es-9, hvor es har værdien 1. Kortene placeres med bagsiden opad i en bunke på bordet. Hver spiller trækker seks kort. Spillerne sætter deres kort sammen til to trecifrede tal og lægger dem på bordet. Spillerne skiftes nu til at vende tre kort i bunken. Det første tal, der vendes, er en hundreder, det andet kort er en tier, og det tredje kort er en ener. Hvis dette trecifrede tal ligger imellem en af spillernes to trecifrede tal, som de har foran sig, får eleven ét point.

Man kan fortsætte, til en spiller har fået et selvvalgt antal point, eller til der ikke er flere kort i bunken.

Overvej at anvende fire sæt talkort med tallene 0-9, hvis det er svært at se bort fra repræsentationen spillekort.

Tal på ryggen

Antal spillere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Talkort/labels

Tal på ryggen er en leg, hvor eleverne skal forholde sig til tallenes indbyrdes relationer.

Alle elever får sat et tal på ryggen. Man kan anvende almindelige labels. Eleverne må ikke kende deres tal. De skal nu gå rundt til hinanden og spørge om deres tal. Der skal stilles ja/nej-spørgsmål. De må ikke spørge direkte til tallet (fx er mit tal 12?), men alle andre spørgsmål må stilles. Spørgsmålene kan være: Er mit tal mindre end 25? Er mit tal større end ti? Har mit tal to tiere? Når man har stillet sit spørgsmål og har fået svaret, finder man en ny at spørge, så man ikke spørger den samme hele tiden. Når eleven mener, at hun har gættet sit tal, stiller hun sig hen til et på forhånd aftalt mødested. Eleverne skal nu stille sig, så deres tal placeres i rigtig rækkefølge. De må ikke tale sammen. Når alle elever er på plads i rækken, afsløres numrene. Fik eleverne stillet sig i rigtig rækkefølge?

Legen kan udvides, så eleverne ikke udstyres med tal, der kommer lige efter hinanden, men i stedet tilfældige tal mellem fx 1 og 100.

Talsalat

Antal spillere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Talkort

Eleverne arbejder her med talidentifikation og tallenes indbyrdes relationer.

Hver elev får et tal placeret på maven. Det kan være tallene mellem 1 og 30 eller lignende afhængigt af, hvilket talområde man ønsker at arbejde i. Eleverne skal sidde på hver sin stol i en rundkreds, så alle kan se hinanden. Der fjernes en stol, og læreren giver den første kommando: Alle tal større end 10 bytter plads. De elever, som har et tal, der er større end 10, skal nu bytte pladser. Hvis den plads ved siden af én bliver ledig, må man ikke tage den; det er for nemt. Den elev, som ikke får en stol at sidde på, skal i midten af rundkredsen give næste kommando og er igen med i legen. Andre kommandoer kan være: Alle tal, der er mindre end 20, bytter plads. Alle tal med tre tiere bytter plads. Alle tal med syv enere bytter plads. Alle tal med to ens cifre bytter plads. Tal, der ender på 0 eller 5, bytter plads. Hvis kommandoen er "talsalat" bytter alle plads.

Vi gør opmærksom på, at lærerens rolle som inspirator til kommandoerne er meget væsentlig. Eleverne har ofte en tendens til at give kommandoer af samme type for eksempel alle dem, der har tre/fire/fem i deres tal, bytter plads. Læreren skal i dialog med eleverne spore dem ind på andre typer af kommandoer. Man kan evt. lave en regel, der siger, at man ikke må give den samme type kommando som den foregående klassekammerat, og at man ikke må sige "talsalat" for tit.

Talstratego

Antal spillere: Hele klassen

Materialer: Talbrikker (se nedenfor) og forklaring nedenfor

Aktiviteten kan anvendes, når man vil øve tallene 1-20, deres navne og deres indbyrdes størrelsesforhold.

Aktiviteten kræver en smule forberedelse, da der skal kopieres brikker, som evt. skal lamineres, og de skal klippes ud. Talkortene skal kopieres i fx otte eksemplarer, så der er otte af hvert tal. Brikkerne skal desuden have to farver, så halvdelen af brikkerne har én farve, den anden halvdel en anden farve.

Klassen deles op i to hold. Hvert hold skal have en chef, som skal opbevare holdets brikker i en bakke, så de er tilgængelige for holdkammeraterne. Brikkerne skal ligge i bakken med bagsiden opad. Hver elev tager en brik fra sin chefs bakke. Herefter finder han en fra modstanderens hold, der også har en brik i hånden. Disse to sammenligner tallene på brikkerne, og den elev, der har det højeste tal, får modstanderens brik. Disse to brikker bringes nu tilbage til chefen og skal ikke længere være med i spillet. Eleven tager nu en ny brik fra bakken. Når alle brikker har været i spil, og tallet er blevet sammenlignet med tallet fra en af modstanderens brikker, gøres der regnskab. Det hold, der har fået flest af modstanderens brikker, har vundet. Man kan også stoppe legen inden da; det er op til læreren.

Legen kan selvfølgelig gentages med andre tal, hvis man ønsker at arbejde i et andet talområde.

Talstratego

ARBEJDSARK **33**

1	<u>6</u>	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	<u>9</u>	14	19
5	10	15	20

1	<u>6</u>	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	<u>9</u>	14	19
5	10	15	20

Tre mand frem for en enke

Antal deltagere: 1

Materialer: Et sæt spillekort uden jokere

Der arbejdes med tallene 1-10, og eleverne gøres fortrolige med at anvende spillekort.

Til denne kabale skal der anvendes et almindeligt sæt spillekort. Man trækker tre kort ad gangen, og kun det øverste kan anvendes. Esser og konger lægges ud, efterhånden som de kommer frem. På esserne bygges der opad, på kongerne nedad, begge dele i samme farve.

Når man kan anvende det øverste af de tre kort, man i et givet øjeblik har trukket af, bliver det næste derved frit, og kan da også anvendes, hvis det passer på es- eller kongebunkerne.

Man må gå igennem bunken i alt ti gange, og derefter skal alle esbunkerne være bygget op til sekseren og alle kongebunkerne ned til syveren. I modsat fald er kabalen ikke gået op.

Brøkspil

Antal deltagere: 2-4

Materialer: Clips, blyant, lykkehjul med stambrøker (lykkehjul findes på serviceark) samt kuber

Eleverne arbejder i spillet med brøkdele.

Inden spillet går i gang, skal lykkehjulet udfyldes med de stambrøker, man ønsker at arbejde med. Det kan i første omgang være $\frac{1}{2}$ og $\frac{1}{4}$ og evt. $\frac{1}{3}$. Skriv stambrøkerne i lykkehjulet. Vælg fx et lykkehjul med seks felter, og skriv så $\frac{1}{2}$ i ét felt, $\frac{1}{3}$ i to felter og $\frac{1}{4}$ i de tre resterende felter. Herudover skal der bruges en del kuber, som skal ligge i en bunke på bordet.

Eleverne spiller enkeltvis eller i par mod hinanden. De skiftes til at slå til clipsen på lykkehjulet, hvorpå der er skrevet de stambrøker, der skal arbejdes med. Hvis clipsen lander på $\frac{1}{3}$, må spilleren tage $\frac{1}{3}$ af kuberne, som ligger i en bunke på bordet. Hvis den første spiller lander på $\frac{1}{3}$ på lykkehjulet, og der er 30 brikker i bunken, må spilleren altså tage 10 brikker, idet $\frac{1}{3}$ af 30 er 10. Der er nu 20 brikker tilbage i bunken. Hvis næste spiller igen får $\frac{1}{3}$, skal spilleren tage $\frac{1}{3}$ af 20. Dette er dog ikke muligt, idet der ikke kan tages $6\frac{2}{3}$ kuber. Reglen er så, at spilleren runder antallet af kuber ned til det nærmeste tal, som 3 går op i. I dette eksempel er det 18, og spilleren tager derfor 6 kuber. Sådan fortætter spillet, indtil der ikke er flere kuber i bunken. Mod slutningen, når bunken er meget lille, kan man aftale, at hvis ingen spillere har kunnet få kuber i en runde, slutter spillet. Den spiller, der har flest kuber, når der ikke kan deles flere kuber ud, har vundet.

Bingo med decimaltal

Antal spillere: Klassen

Materialer: Brikker (fx kuber eller lign.) samt spilleplade (se nedenfor)

Målet med spillet er, at eleverne bliver fortrolige med måden, hvorpå vi siger decimaltal.

Eleverne får alle udleveret en spilleplade med de 56 decimaltal. Derudover klippes én af pladerne op, så der er 54 små sedler med et decimaltal på hver. Disse 56 decimaltal skal opråberen holde styr på. Hver elev vælger nu 15 af decimaltallene, som så udgør deres egen, personlige spilleplade. Når alle vælger 15 decimaltal, vil der være stor sandsynlighed for, at ingen har den samme plade. De 15 decimaltal markeres med en ring om dem - gerne med en farve. De decimaltal, eleven ikke vælger, kan streges ud. Der vælges en opråber, som trækker et decimaltal og siger dette højt. Hvis eleven har valgt dette decimaltal på sin plade, lægger hun en kube på decimaltallet eller farver det. Når eleven har bingo, dvs. når de 15 decimaltal på hendes plade er blevet råbt op, siges dette højt, og hun gentager de 15 decimaltal, som opråberen så tjekker. For at øge spændingen kan man spille om, hvem der først får fem decimaltal råbt om, hvem der først får 10 decimaltal råbt op, og til sidst de 15 decimaltal, som er hele pladen.

Bingo med decimaltal

1,0	2,0	3,0	4,0	5,0	6,0
0,9	1,9	2,9	3,9	4,9	5,9
0,8	1,8	2,8	3,8	4,8	5,8
0,7	1,7	2,7	3,7	4,7	5,7
0,6	1,6	2,6	3,6	4,6	5,6
0,5	1,5	2,5	3,5	4,5	5,5
0,4	1,4	2,4	3,4	4,4	5,4
0,3	1,3	2,3	3,3	4,3	5,3
0,2	1,2	2,2	3,2	4,2	5,2
0,1	1,1	2,1	3,1	4,1	5,1

Bingo med decimaltal

0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0
1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0
2,1	2,2	2,3	2,4	2,5	2,6	2,7	2,8	2,9	3,0
3,1	3,2	3,3	3,4	3,5	3,6	3,7	3,8	3,9	4,0
4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	4,6	4,7	4,8	4,9	5,0
5,1	5,2	5,3	5,4	5,5	5,6	5,7	5,8	5,9	6,0

1 - 2 - 400

Antal elever: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt en clips til lykkkehjulet

I dette spil arbejder eleverne med positionssystemet.

Spillerne har kuber i hver sin farve. Man skiftes til at skubbe til clipsen på lykkkehjulet. Hvis man lander på fx 3, må man placere tre kuber på positionspladen. Man skal bruge alle tre kuber. Man kunne fx placere to kuber på 100-feltet og 1 kube på 1-feltet. Dermed har man lavet tallet 201. Dette tal finder man så på spillepladen og lægger en kube herpå. Næste gang drejer man på lykkkehjulet og danner et nyt tal. Når man har tre kuber i sin egen farve på række enten lodret, vandret eller diagonalt, må man tage de tre kuber. Den spiller, der først har fået 12 kuber, har vundet.

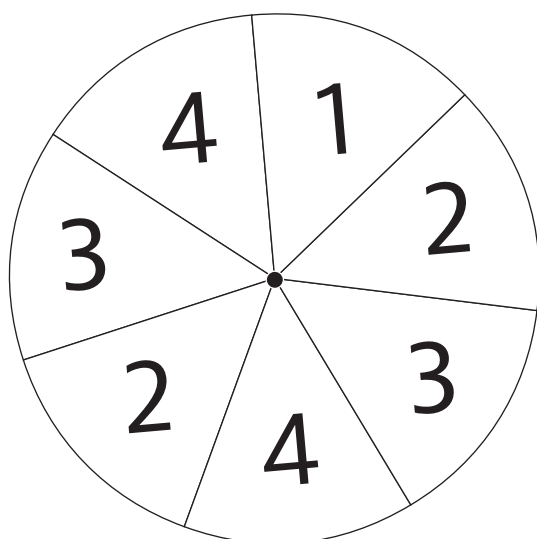
1 - 2 - 400

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt en clips til lykkkehjulet

Spillerne har kuber i hver sin farve.
Skub til clipsen på lykkkehjulet. Lander du på fx 3, må du lægge tre kuber på pladen.
Du kan fx lægge to kuber på 100-feltet og 1 kube på 1-feltet. Så har du lavet tallet 201.
Find tallet på spillepladen, og læg en kube på det.
Når du har tre kuber i din egen farve på række enten lodret, vandret eller diagonalt, må du tage de tre kuber. Den spiller, der først har fået 12 kuber, har vundet.

Lykkkehjul:



1 - 2 - 400

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spillebrik til hver spiller, 12 kuber i samme farve samt spilleplade

Sæt spillebrikkerne på start. Læg de tolv kuber tilfældigt på 12 flag, så man ikke kan se tallene. Bestem selv, om du vil rykke to eller tre flag frem. Lander du på et flag med en kube, skal du sige højt, hvilket tal du tror står på flaget under kuben. Hvis tallet er korrekt, må du tage kuben. Den spiller, som har flest kuber, når alle er kommet i mål, vinder.

Plade:

100	10	1

Spilleplade:

1	22	310	110	11
102	112	13	4	120
20	2	130	202	100
211	31	10	30	400
12	101	210	21	300
103	121	111	220	201
301	200	3	112	210

1 - 2 - 400

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt en clips til lykkehjulet

Spillerne har kuber i hver sin farve.

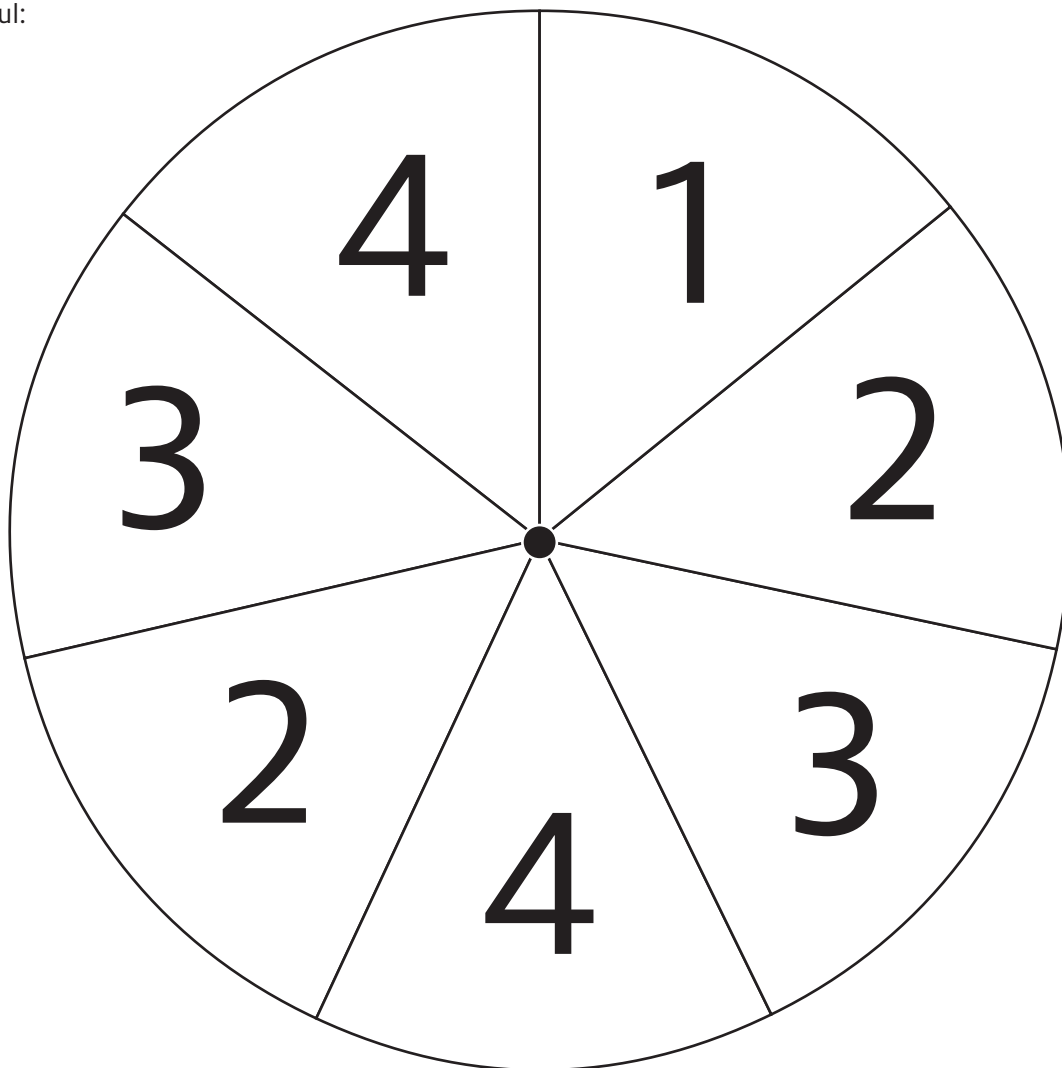
Skub til clipsen på lykkehjulet. Lander du på fx 3, må du lægge tre kuber på pladen.

Du kan fx lægge to kuber på 100-feltet og 1 kube på 1-feltet. Så har du lavet tallet 201.

Find tallet på spillepladen, og læg en kube på det.

Når du har tre kuber i din egen farve på række enten lodret, vandret eller diagonalt, må du tage de tre kuber. Den spiller, der først har fået 12 kuber, har vundet.

Lykkehjul:



1 - 2 - 400

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spillebrik til hver spiller, 12 kuber i samme farve samt spilleplade

Sæt spillebrikkerne på start. Læg de tolv kuber tilfældigt på 12 flag, så man ikke kan se tallene. Bestem selv, om du vil rykke to eller tre flag frem. Lander du på et flag med en kube, skal du sige højt, hvilket tal du tror står på flaget under kuben. Hvis tallet er korrekt, må du tage kuben. Den spiller, som har flest kuber, når alle er kommet i mål, vinder.

Plade:

100	10	1

Spilleplade:

1	22	310	110	11
102	112	13	4	120
20	2	130	202	100
211	31	10	30	400
12	101	210	21	300
103	121	111	220	201
301	200	3	112	210

10-magi

Antal spillere: 2-3

Materialer: Kuber samt en terning

I 10-magi arbejder eleverne med tælling og titalssystemet.

10-magi er den simple version af spillet Monster. Spillerne slår på skift med en terning og tager det antal kuber, terningen viser. Når man har fået samlet flere end ti kuber, sætter man ti kuber sammen til en tierstang; man veksler altså ti enere til en tier. Spillet fortsætter til en spiller er nået op til fx 40. Man kan også lade alle spillere få fem ture og så derefter afgøre, hvem der har vundet, ved at sammenligne antallet af kuber.

Spillet kan bl.a. udvides ved, at man spiller med en tisedet terning. Det er en god idé, at hver spiller i hver runde siger, hvor mange kuber hun har, så eleverne øver sig på tallenes navne.

Aktiviteter i taltavlen

Vi har præsenteret en del forskellige spil, der har taltavlen som udgangspunkt. Her beskriver vi en række andre aktiviteter. Vi lægger desuden op til, at disse aktiviteter foregår i en stor version af taltavlen – så stor, at eleverne kan gå rundt i den. Tallene 0-100 skrives på for eksempel kork- eller linoleumskvadrater på omkring 30x30 cm. Det anbefales, at eleverne hopper rundt i strømpefødder.

Orienteringsleg i taltavlen

Denne leg handler om at blive fortrolig med tallene fra 1-100 og at opleve tallenes indbyrdes forhold. Legen indledes med, at alle elever stiller sig på et lige tal. Herefter gives forskellige kommandoer. Kommandoerne kan være: Gå fem frem, gå ti tilbage, læg tre til dit tal, gå 25 frem, gå 17 tilbage og så videre. Ryger man ud af taltavlen, kommer man med igen ved at stille sig på et lige tal.

Kommandoerne tilpasses selvfølgelig elevgruppens niveau. I 1. klasse kan målet for sådan en leg være, at eleverne opdager, at når de skal ti frem, kan de nøjes med at gå et skridt opad. Skal de 30 frem, kan de tage tre skridt opad. På den måde får eleverne positionssystemet ind under huden. Senere kan opgaven være at manøvrere rundt i taltavlen ved hjælp af addition og subtraktion af tal i varierende størrelser. Man kan også arbejde med halvering og fordobling, multiplikation og division.

Udskillelsesløb

Denne leg er en konkurrence: Eleverne begynder med at stå uden for taltavlen. Læreren giver igen kommandoer, som eleverne skal følge. Det vil være sådan, at ikke alle elever kan følge kommandoerne, fordi der ikke er plads i taltavlen. Et udskillelsesløb kunne for eksempel forløbe med følgende kommandoer:

- Alle stiller sig på et tal, som kan deles med to (der er plads til alle).
- Stil dig på et tal, der er ender på 0 eller 5 (der er plads til 20).
- Stil dig på et tal, der er mindre end 18 (der er plads til 17).
- Stil dig på et tal, der har tre enere (der er plads til ti).
- Stil dig på et tal med to ens cifre (der er plads til ti).
- Stil dig på et tal, der er større end 45 og mindre end 50 (der er plads til fire).
- Stil dig på et tal, der har otte tiere og to enere (der er plads til én, vinderen).

Den faglige gevinst er den samme som før, men færre elever er i gang, da der jo hele tiden er nogle, der må forlade legen. Til gengæld er konkurrencemomentet til stede som motivationsfaktor.

Man skal være opmærksom på, at der kan opstå en del tumult blandt eleverne, når de skal adlyde en kommando. Dette skyldes selvfølgelig, at alle gerne vil vinde. Det vil derfor være optimalt at have en taltavle, som er fremstillet af et materiale, der ligger godt fast på gulvet.

Parløb

- Eleverne skal her arbejde sammen to og to. Denne konstellation rummer et utal af muligheder for talarbejde. Læreren eller parrene giver kommandoer, der kan have forskellige mål. Efter hver kommando giver vi et eksempel på, hvad målet kan være:
- Stil jer på to tal, hvor det ene tal er dobbelt så stort som det andet. Stil jer på to tal, hvor det ene tal er halvt så stort som det andet (simpel gange og division. Træning af operationer, der forholdsvis hurtigt skal kunne udføres i hovedet).
- Stil jer på to tal, der tilsammen giver 40 (addition med lige/ulige tal. I hvert par står begge på enten et lige eller et ulige tal).
- Stil jer på to tal, der tilsammen giver 25 (addition med lige/ulige tal. I hvert par står den ene på et lige tal og den anden på et ulige).
- Stil jer på to tal, der kan give et minusstykke, der bliver 5 (subtraktion med lige/ulige tal. I hvert par står den ene på et lige tal og den anden på et ulige).
- Stil jer på to tal, der kan give et minusstykke, der bliver 10 (subtraktion med lige/ulige tal. I hvert par står begge på enten et lige eller et ulige tal).

I tilfældene med lige/ulige tal, er det oplagt, at eleverne undersøger, om de kan drage konklusioner om disse tal ved addition og subtraktion. Dialogen er vigtig, hvis disse mønstre skal klarlægges. Fx hvilke tal skal vi lægge sammen for at få et lige resultat? Hvilke tal skal vi lægge sammen for at få et ulige resultat? osv.

For at undgå trafikkaos i taltavlen kan man lade en halv klasse arbejde ad gangen. Den anden halvdel af klassen kan sidde på sidelinien og observere parrenes indbyrdes samarbejde. Dette gør den passive halvdel aktiv. Man får også et fokus på samarbejde. Man skal spørge til den passive halvdels observationer: Hvordan arbejder parrene sammen? Hvad gør de godt? Hvad kan gøres bedre? Parrene kan også selv reflektere over deres samarbejde: Hvem bestemmer, hvilke tal I skal stille jer på? Kan I blive enige? Hvad gør I, hvis I ikke er enige?

Aktiviteter med den tomme tallinje

Når man arbejder med den tomme tallinje, får eleverne især trænet at vurdere tals størrelser ift hinanden. Derudover kan den tomme tallinje senere være et værdifuldt redskab, når eleverne skal arbejde med addition og subtraktion.

Vi har her samlet en række aktiviteter. Derudover har vi også beskrevet nogle spil, som foregår på den tomme tallinje – se under "Tal som antal og rækkefølge" under "Aktiviteter og spil". Spillet Fire på stribe på tallinjen kan vi varmt anbefale.

Sæt tal på den tomme tallinje

Træk et antal talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Placer tallene på den tomme tallinje.

Træk et talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Placer talkortet på tallinjen. Læg 1 til tallet og træk 1 fra tallet, og placer disse tal på tallinjen. Læg 10 til tallet og træk 10 fra tallet, og placer disse tal på tallinjen.

Hop enere og tiere

Start på 0. Træk et talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Hop fra 0 til tallet i ener- og tierhop.

Træk to talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Hop fra det ene tal til det andet i ener- og tierhop.

Slå med to tisedede terninger. Lav de to tal, du kan, med dit slag. Hop fra det ene tal til det andet i ener- og tierhop.

Fra et tal til et andet

Træk et talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Tallet viser dine hop på en tallinje. Tegn hoppene på en tallinje og skriv, hvilke tal du begynder og slutter på. Eksempelvis: Du trækker 53, dvs. at du skal hoppe 53 på en tallinje. På tallinjen tegner du 5 tierhop og 3 enerhop. Tallene, du skriver på som start- og sluttal, kunne være 12 og 65, da der er 53 mellem disse to tal, men du vælger selv.

Træk et talkort fra en bunke med talkortene 0-100. Tallet viser dine hop på en tallinje. Træk et nyt tal. Det er dit starttal, dvs. udgangspunktet for dine hop. Du vælger selv, om du vil hoppe frem eller tilbage. Hvilket tal ender du på? Eksempelvis: Du trækker 42, som er dine hop. Herefter trækker du 51, hvilket er dit starttal. Fra 51 skal du altså hoppe 42 frem eller tilbage. Du vælger at hoppe tilbage og ender dermed på 9.

Slå et tocifret tal med to tisedede terninger. Placer tallet på en tom tallinje. Marker de to runde tal omkring det tal, du slog. Slog du fx 72, skal 70 og 80 også markeres på tallinjen. Aktiviteten kan anvendes i forbindelse med arbejdet med afrunding. Aktiviteten kan sidenhen udvides til også at arbejde med trecifrede tal (placer 274 på tallinjen, dernæst 270 og 280, og derefter 200 og 300).

PÅ PLADS**Antal deltagere:** Hele klassen eller en stor gruppe elever**Materialer:** Talkort 0-100 og kridt

Legen udføres, hvor der er god plads, fx i skolegården eller i en gymnastiksal. Der tegnes en tom tallinje, som skal være så lang, at alle elever kan stå på den med plads imellem sig. 0 og 100 markeres på tallinjen. Hver elev trækker et talkort. Herefter placerer eleverne sig på tallinjen, så de står der, hvor tallet på talkortet nogenlunde er placeret. Eleverne skal også sørge for, at de er rigtigt placeret på tallinjen ift. de andre tal. Eleverne må ikke tale sammen. Når alle mener, at de står rigtigt, siges tallene højt. Eleven med det laveste tal begynder. Var rækkefølgen korrekt? Legen kan sagtens gentages et par gange? Hvor hurtigt kan eleverne gøre det?

HOP PÅ DEN TOMME TALLINJE**Antal deltagere:** 2-4**Materialer:** Kridt til at markere tallinje på gulvet samt talkort 0-100

I denne leg skal eleverne illustrere tal for hinanden på den tomme tallinje. Der laves en tom tallinje et sted, hvor der er god plads, og 0 markeres på tallinjen. Herefter skal eleverne vise tal for hinanden. Enerhop er hop med samlede ben. Tierhop er spring, hvor det ene ben sættes foran det andet ben, som når du tager et skridt. Hvis 42 skal vises, skal der altså springes fire skridt og hoppes to gange med samlede ben. Udgangspunktet er 0 på tallinjen.

Læreren kan vise for i legen ved at hoppe/springe nogle tal. Herefter arbejder eleverne sammen i mindre grupper. En af eleverne trækker et tal og viser det på den tomme tallinje. De andre i gruppen gætter på, hvilket tal det er.

Legen kan varieres. Bed eleverne om at vise tallet med så få bevægelser som muligt. Vis fx 69 som syv tier-spring frem fra 0 og et enerspring tilbage. Det gør legen sværere.

Desuden kan eleverne starte fra et andet tal end 0. Hvordan skal der springes, hvis det er 57, der skal vises, men eleven har sit udgangspunkt på 20?

Aktiviteter med talkort

Flere gange undervejs i Kontext+ anvender vi talkort. Her følger en samlet beskrivelse af aktiviteter, man kan lave med disse talkort, som kan være medvirkende til at øge elevernes talforståelse og kendskab til tallenes rækkefølge. Mange af aktiviteterne kan anvendes med både et større og et mindre antal talkort. Når man anvender aktiviteterne, er det vigtigt, at man lader eleverne arbejde i det talområde, de er fortrolige – eller næsten fortrolige – med.

Tal i rækkefølge – forlæns

Talkortene lægges i rigtig rækkefølge fra 0 og frem.

Tal i rækkefølge – baglæns

Talkortene lægges i rækkefølge således, at man begynder med det højeste tal, derefter det næsthøjeste osv.

Tal i rækkefølge – skiptælling

Eleverne lægger talkortene i rækkefølge i sekvenser, fx 0, 2, 4, 6 osv., 1, 3, 5, 7 osv., 0, 3, 6, 9 osv., 2, 5, 8, 11 osv. Disse sekvenser kan også lægges baglæns. Når en elev har lagt en sådan rækkefølge, kan en klassekammerat prøve at gennemskue, hvad systemet er, fx at der hele tiden lægges to til. Opgaverne kan gøres sværere, sådan som eleverne nu selv magter det.

Træk et kort – sig tallet

Talkortene placeres på bordet med bagsiden opad. Eleven trækker et kort og siger, hvad tallet hedder.

Træk et kort – sig tallet, der kommer før og efter

Talkortene placeres på bordet med bagsiden opad. Eleven trækker et kort og siger, hvad tallet, der kommer før og efter tallet på kortet, hedder.

Træk et kort – sig tallet, der kommer to før og to efter

Talkortene placeres på bordet med bagsiden opad. Eleven trækker et kort og siger, hvad tallet, der kommer to før og to efter tallet på kortet, hedder.

Træk et kort – sig tallet, der kommer ti før og ti efter

Talkortene placeres på bordet med bagsiden opad. Eleven trækker et kort og siger, hvad tallet, der kommer ti før og ti efter tallet på kortet, hedder. Denne aktivitet er god, når man arbejder med mange talkort. Aktiviteten varieres, så eleverne også skal sige, hvad tallene, der kommer tre, fire, fem osv. efter tallet på kortet, hedder.

Talkort med bagsiden opad

Talkortene placeres i rækkefølge med bagsiden opad. Eleven vender et talkort og siger, hvad det hedder. Derefter siger eleven, hvad tallene der kommer før og efter hedder. Dette tjekkes ved at vende tallene, der ligger før og efter. Dette kan man fortsætte med som beskrevet i de foregående aktiviteter. Fordelen ved denne aktivitet er, at eleven til dels selv kan tjekke, om hun har løst opgaven korrekt ved at vende talkortene.

Gæt et tal

Den ene elev trækker et tal, som den anden elev skal gætte. Eleven må kun stille spørgsmål, som eleven, der har trukket tallet, kan svare ja og nej til, fx "Er mit tal større end 10?" Når den ene elev har gættet et tal, er det hendes tur til at trække et tal, som den anden skal gætte.

Kast og ram

Denne leg kan bruges til at øve tallenes navne. Det er et spil, som spilles af to elever med hver sit sæt talkort. Talkortene med de tal, hvis navne man vil øve sig på, lægges på gulvet med forsiden opad. Eleverne kaster på skift en kube hen på talkortene. Hvis eleven kan sige navnet på det tal, som kuben landede på, må tallet vendes om. De to spillere bliver enige, om svaret er rigtigt. Vinderen er den, der først får vendt alle sine talkort om.

Vis et tal med kuber

Eleven trækker et talkort. Tallet på kortet skal illustreres med kuber, dvs. eleven tager det antal kuber, der svarer til tallet på kortet.

Vis et tal med mønter

Eleven trækker et talkort. Eleven skal tage mønter, så møntbeløbet svarer til tallet på kortet. Aktiviteten udvides ved, at eleven skal finde frem til mange forskellige måder at vise beløbet.

Vis et tal med enere og tiere

Denne aktivitet kræver talkort over 10 også. Eleven skal trække et tal og vise, hvor mange enere og tiere der er i tallet. Dette kan vises med enkroner og tikroner, med enkelte kuber og tierstænger, eller hvad eleverne nu selv finder på.

Hvor langt til nærmeste hele tier?

Eleven trækker et tal. Derefter skal eleven finde ud af, hvor langt der er til nærmeste hele tier. Hvis eleven har trukket tallet 16, er der fx fire til nærmeste hele tier, altså 20. Man kan også bede eleverne om at finde ud af, hvor langt der er til nærmeste hele tier både opad og nedad. Fra 13 er der eksempelvis tre ned til 10 og syv op til 20.

Find tallet i taltavlen

Antal spillere: 2

Materialer: Taltavlen

Spiller 1 tænker på et tal. Spiller 2 skal gætte tallet ved at spørge ind til det: Er tallet lige? Er det større end ...? Er det mindre end ...? Har det tre tiere? osv. Tal, der kan udelukkes, farves. Når spiller 2 har gættet tallet, noteres det, hvor mange spørgsmål han var nødt til at stille. Herefter er det spiller 1's tur til at gætte spiller 2's tal. Hvem har gættet tallene med færrest antal spørgsmål efter ti runder?

Spillet kan også spilles uden taltavle. Så er det lidt sværere. Man kan også spille i et større talområde.

4 Spil i taltavlen

ARBEJDSARK

11

Find tallet i taltavlen

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Blyant og taltavle til hver deltager

SPILLEREGLER:

Din makker skal tænke på et tal i taltavlen. Du skal gætte tallet.
Du må stille spørgsmål, man kan svare ja eller nej til, fx "Er dit tal større end 80?"

Streg de tal, det ikke kan være, ud undervejs i taltavlen.

Hvor mange spørgsmål stillede du, før du gættede rigtigt?

Byt roller, så du tænker på et tal, og din makker gætter.

Prøv fire gange hver.

Find tallet i taltavlen

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Blyant og taltavle til hver deltager

SPILLEREGLER:

Din makker skal tænke på et tal i taltavlen. Du skal gætte tallet.

Du må stille spørgsmål, man kan svare ja eller nej til, fx "Er dit tal større end 80?"

Streg de tal, det ikke kan være, ud undervejs i taltavlen.

Hvor mange spørgsmål stillede du, før du gættede rigtigt?

Byt roller, så du tænker på et tal, og din makker gætter.

Prøv fire gange hver.

Højhuset

Antal spillere: 2-3

Materialer: Tisidede terninger, spilleplade (se nedenfor)

Målet med spillet er, at eleverne opnår øget fortrolighed med tallene 10-100 og deres indbyrdes relationer.

Eleverne arbejder sammen to og to. Eleverne slår på skift med de to tisedede terninger. De to tal sættes sammen til et tocifret tal. Hvis man for eksempel slår 3 og 7, kan man altså enten danne tallet 37 eller tallet 73. Dette tocifrede tal skal skrives ind i højhuset på arbejdsark 3. Når tallet først er placeret, kan det ikke flyttes igen. Når man næste gang, det er ens tur, slår et nyt tal, skal dette også placeres. Hvis det er større, skal det stå over det "gamle" tal. Hvis det er mindre, skal det stå under det "gamle" tal. Det vil sige, at værdien af tallene bliver større, jo højere op du kommer i huset. Hvis man slår et tal, der ikke kan placeres, er turen spildt. Vinderen af spillet er den, der først får fyldt sit højhus ud.

Eleverne kan også prøve at spille i det højhus, som består af treværelses lejligheder. Eleverne skal altså slå med tre tisedede terninger ad gangen og danne trecifrede tal.

2 Spil Højhuset

ARBEJDSARK 5

Slå med to terninger.

ninger.

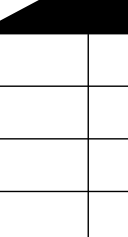
The diagram shows a building with a black triangular roof. Below the roof is a grid consisting of 10 rows and 2 columns. The grid is currently empty, with no numbers or symbols inside the cells.

2 Spil Højhuset

ARBEJDSARK 4

Slå med tre terninger.

and the terninger.



The diagram shows a building with a black triangular roof. Below the roof is a grid of 30 squares arranged in 10 rows and 3 columns, representing windows. The grid is empty.

2 Spil Højhuset

Slå med to terninger.

[illegible]

ARBEJDSARK **4**

Slå med tre terninger.

[illegible]

Hop 1 – Hop 10

Antal spillere: 2-3

Materialer: Tom tallinje samt clips til lykkkehjul

Her præsenteres tre spil. Reglerne for spillene er næsten identiske, men sværhedsgraden stiger i løbet af de tre spil. Først spilles der med addition, dernæst subtraktion og til sidst blandes de to regningsarter.

For alle spil gælder det, at hver spiller skal bruge en tom tallinje, som er en lang streg tegnet på papir, evt. to stykker papir sat sammen. Man kan også tegne tallinjen med kridt i skolegården eller andre steder, hvor det er muligt at udfolde sig. Spillerne skal desuden have et lykkkehjul (med addition) og en clips til rådighed.

Ved det første spil skal spillerne markere 0 på deres tomme tallinje. Herefter skiftes de til at slå til clipsen på lykkkehjulet. Det felt, clipsen lander på, bestemmer hvor langt frem, spilleren må hoppe på sin tallinje. Hvis man lander på + 1, må man hoppe én frem på tallinjen. Hvis man lander på + 10, må man hoppe ti frem.

Vi skærer lige ud i pap: Den elev, der i sin første tur landede på + 10, og i de næste ture landede på hhv. + 10, + 1, + 10, + 1 og + 1 ender altså med at hoppe fra 0 til 10, fra 10 til 20, fra 20 til 21, fra 21 til 31, fra 31 til 32 og fra 32 til 33. Eleverne tegner selv tallene ind på tallinjen. Det er ikke vigtigt, at afstandene mellem tallene er korrekte, da det er relationen mellem tallene, der er vigtig. Eleverne bør dog vise forståelse for, at et enerhop på tallinjen er mindre end et tierhop.

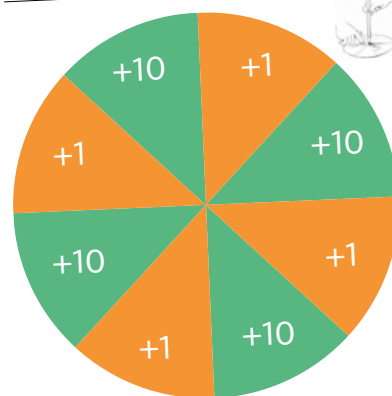
Spillerne fortsætter med at bevæge sig fremad på tallinjen. Den spiller, der først når til 100 eller derover, har vundet.

Når eleverne er fortrolige med denne måde at arbejde med tallinjen på, og når de uden vanskeligheder kan hoppe hhv. en og to frem, kan man lade dem spille det næste spil, som inddrager subtraktion. Her skal eleverne arbejde sig den anden vej, dvs. de skal begynde på 100 og slutte på 0. Nu står der hhv. - 1 og - 10 på lykkkehjulet. Eleverne skal gøres opmærksomme på, at minus betyder, at man nu skal hoppe den anden vej på tallinjen. Det kan derved blive noget vanskeligere at finde ud af, hvilket tal man ender på. Spillet foregår derudover som tidligere beskrevet.

Ved det sidste spil (med både addition og subtraktion) skal eleverne kunne magte at gå begge veje på den tomme tallinje, dvs. at der på spillepladen findes felter med plus og felter med minus. Alle spillere starter på 50 på den tomme tallinje. Man kan spille med, at vinderen er den, der først når til 100, men det kan tage utrolig lang tid, fordi man hurtigt kommer til at vandre frem og tilbage. Derfor er det en mulighed at spille med, at vinderen er den, der er tættest på 50 eller et andet tal, når et bestemt antal minutter er gået.

3 Hop 1 – Hop 10

ARBEJDSKARK 69

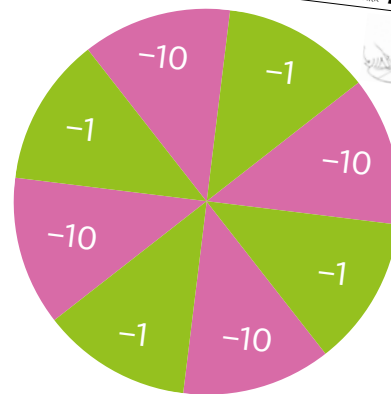


ANTAL SPILLERE: 2-3
MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkkehjul og clips

SPILLEREGLER:
Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 0 på tallinjen. Drej på skift på lykkkehjulet. Lykkkehjulet viser, hvor langt frem du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom længst på tallinjen efter 10 hop?

3 Spil Hop 1 – Hop 10

ARBEJDSKARK 70

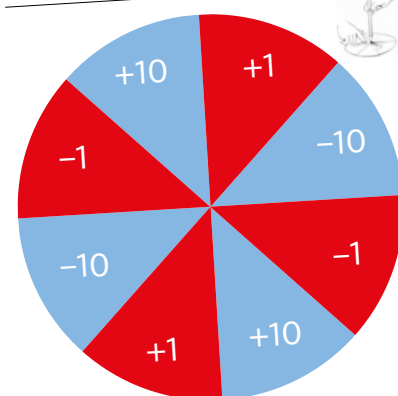


ANTAL SPILLERE: 2-3
MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkkehjul og clips

SPILLEREGLER:
Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 100 på tallinjen. Drej på skift på lykkkehjulet. Lykkkehjulet viser, hvor langt tilbage du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom tættest på 0 efter 10 hop?

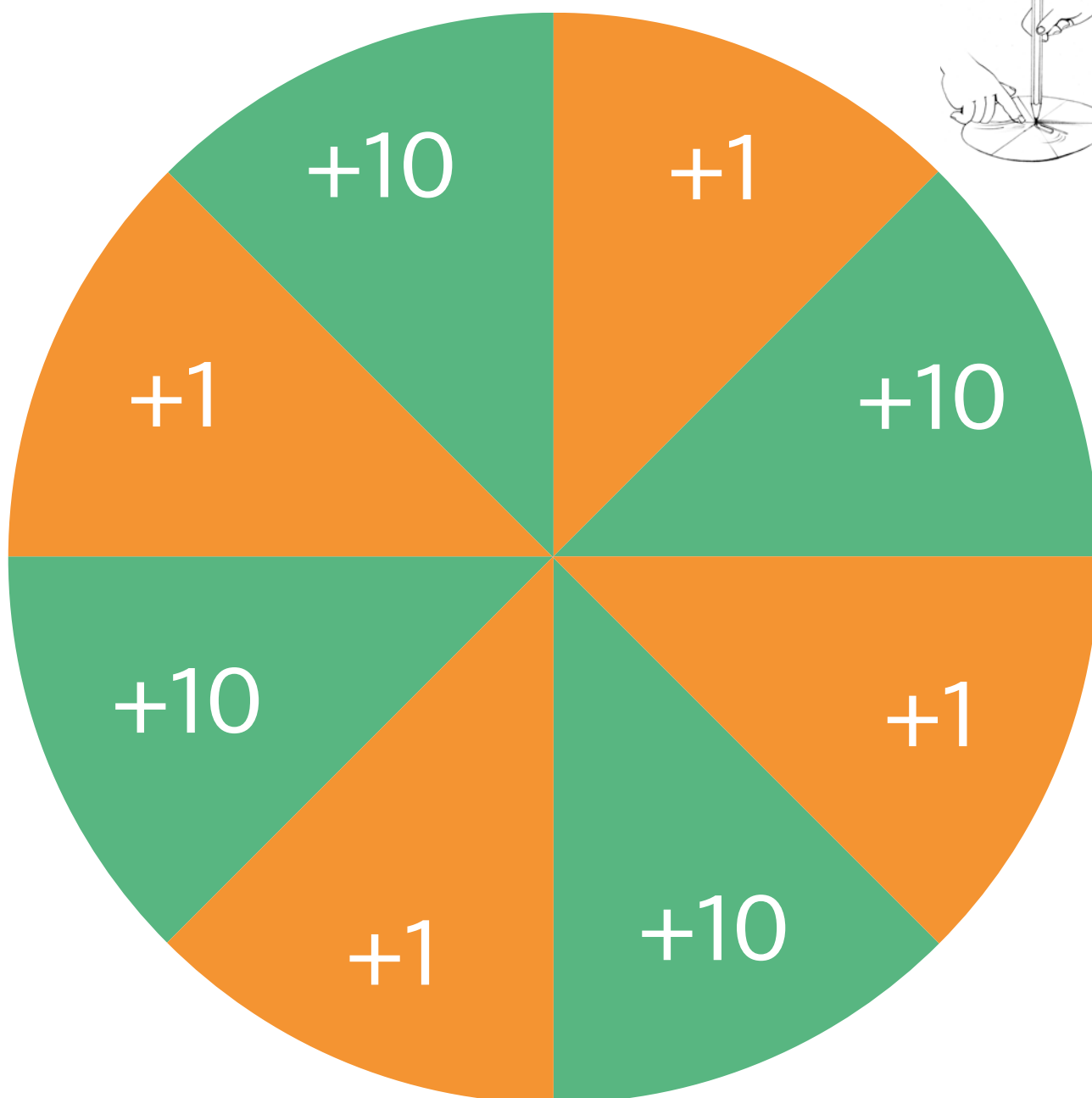
3 Spil Hop 1 – Hop 10

ARBEJDSKARK 71



ANTAL SPILLERE: 2-3
MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkkehjul og clips

SPILLEREGLER:
Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 50 på tallinjen. Drej på skift på lykkkehjulet. Lykkkehjulet viser, hvordan du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom tættest på 50 efter 10 hop?



ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

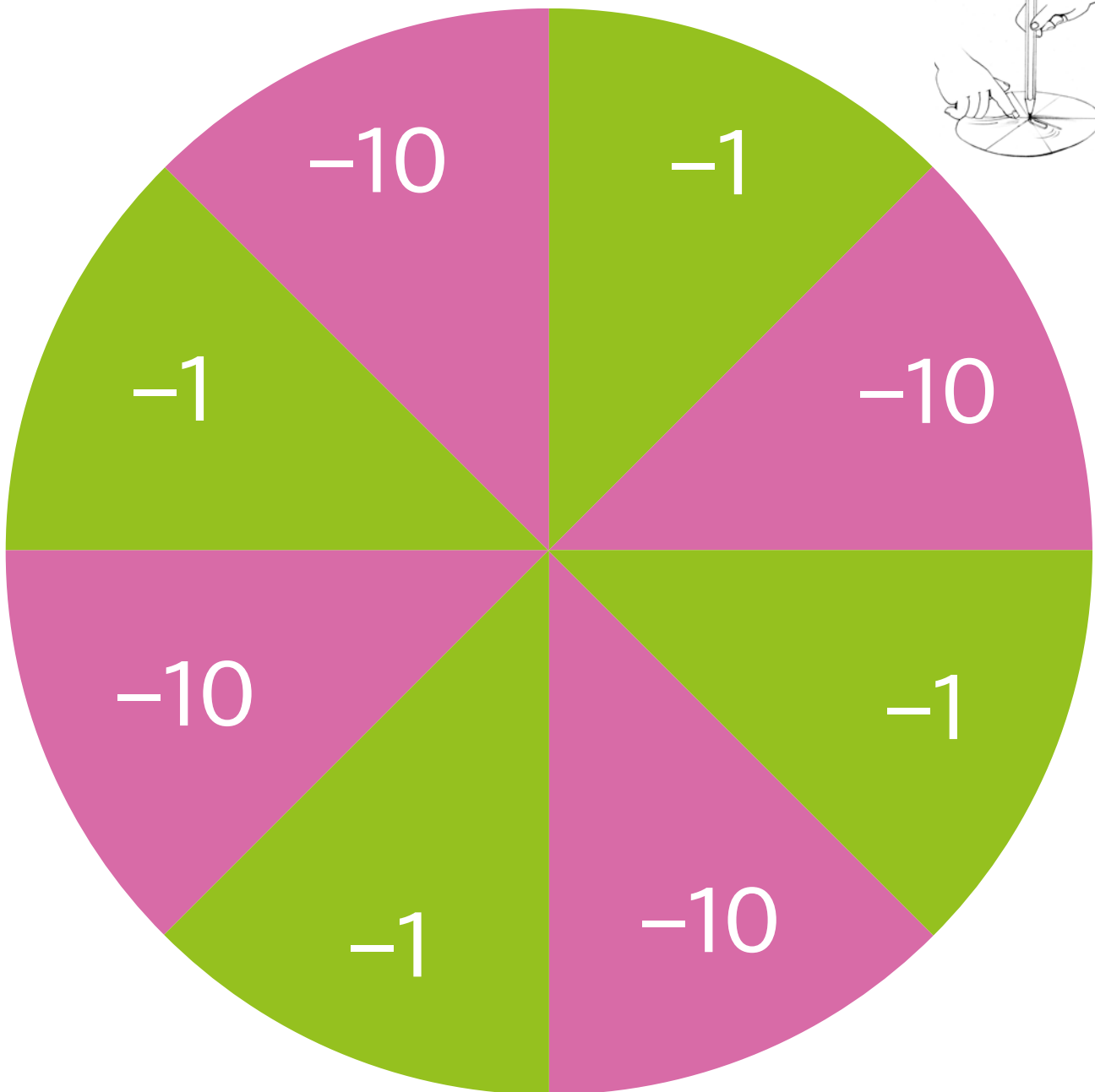
SPILLEREGLER:

Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 0 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvor langt frem du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på. Hvem kom længst på tallinjen efter 10 hop?

3 Spil Hop 1 – Hop 10

ARBEJDSARK

70

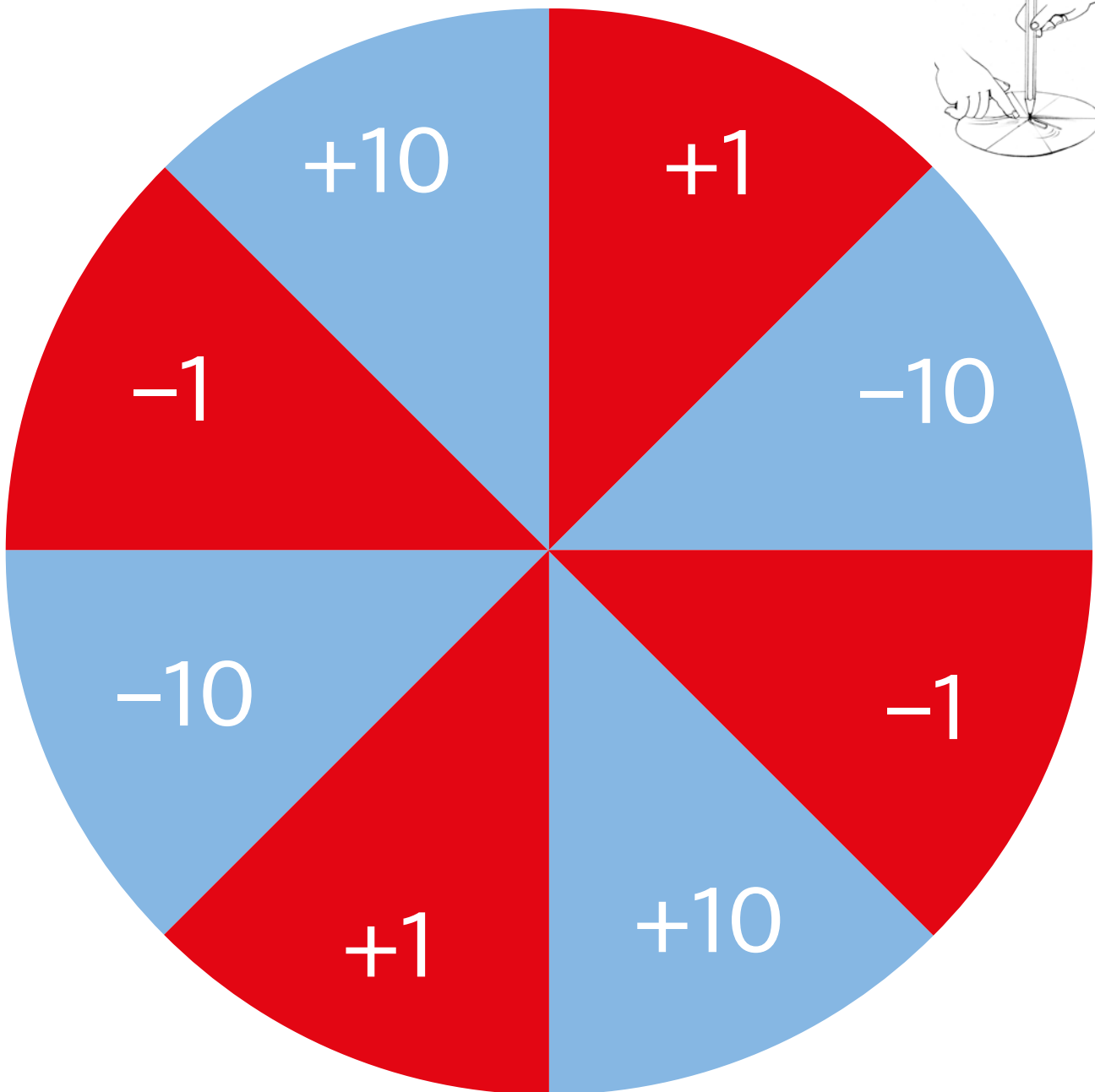


ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

SPILLEREGLER:

Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 100 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvor langt tilbage du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.
Hvem kom tættest på 0 efter 10 hop?



ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: En tom tallinje og en blyant til hver spiller samt lykkehjul og clips

SPILLEREGLER:

Hver spiller tegner en tom tallinje. Start på 50 på tallinjen. Drej på skift på lykkehjulet. Lykkehjulet viser, hvordan du må hoppe på tallinjen. Skriv det tal, du landede på.

Hvem kom tættest på 50 efter 10 hop?

Julelys

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber (farver underordnet) og en clips til lykkkehjulet

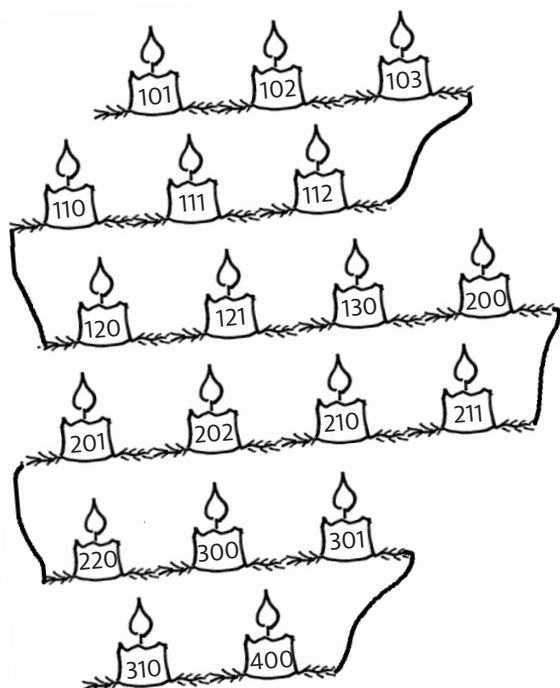
Spillerne skiftes til at skubbe til clipsen på lykkkehjulet. Hvis man lander på fx 3, må man placere tre kuber på positionspladen. Man skal bruge alle tre kuber. Man kunne fx placere to kuber på 100-feltet og 1 kube på 1-feltet. Dermed har man lavet tallet 201. Dette tal finder man så på lyskæden og lægger en kube herpå. Næste gang drejer man på lykkkehjulet og danner et nyt tal. Den spiller, der lægger en kube på lyskæden, så der dannes en uafbrudt række med seks kuber, har vundet spillet.

Julelys

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber og en clips til lykkkehjulet

Skub til clipsen på lykkkehjulet. Lander du på fx 3, må du lægge tre kuber på pladen. Du kan fx lægge to kuber på 100-feltet og 1 kube på 1-feltet. Så har du lavet tallet 201. Find tallet på lyskæden, og læg en kube på det. Den spiller, der lægger en kube på lyskæden, så der er seks kuber på række, har vundet spillet.

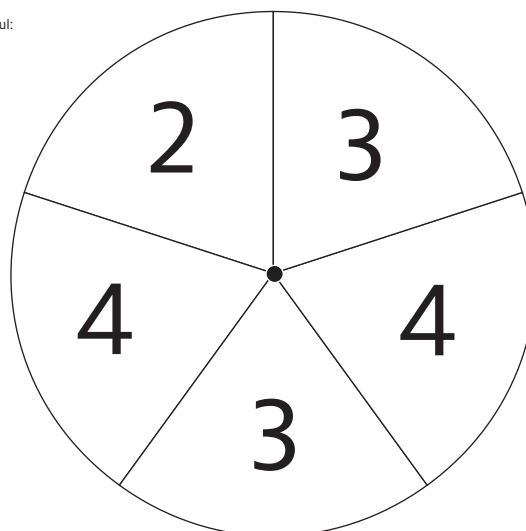


Julelys

Plade:

100	10	1

Lykkkehjul:



Julelys

Antal spillere: 2

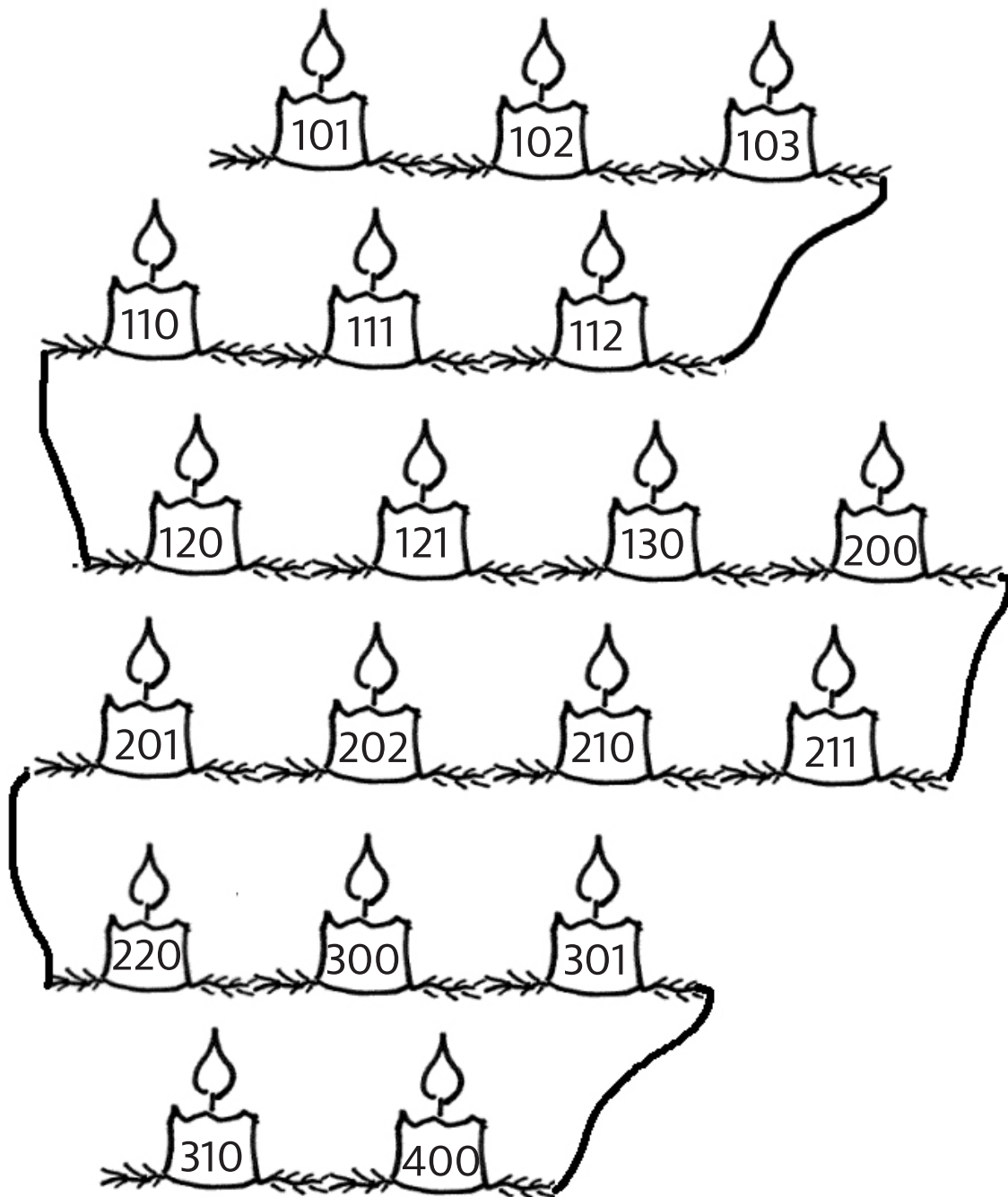
Materialer: Kuber og en clips til lykkehjulet

Skub til clipsen på lykkehjulet. Lander du på fx 3, må du lægge tre kuber på pladen.

Du kan fx lægge to kuber på 100-feltet og 1 kube på 1-feltet. Så har du lavet tallet 201.

Find tallet på lyskæden, og læg en kube på det.

Den spiller, der lægger en kube på lyskæden, så der er seks kuber på række, har vundet spillet.

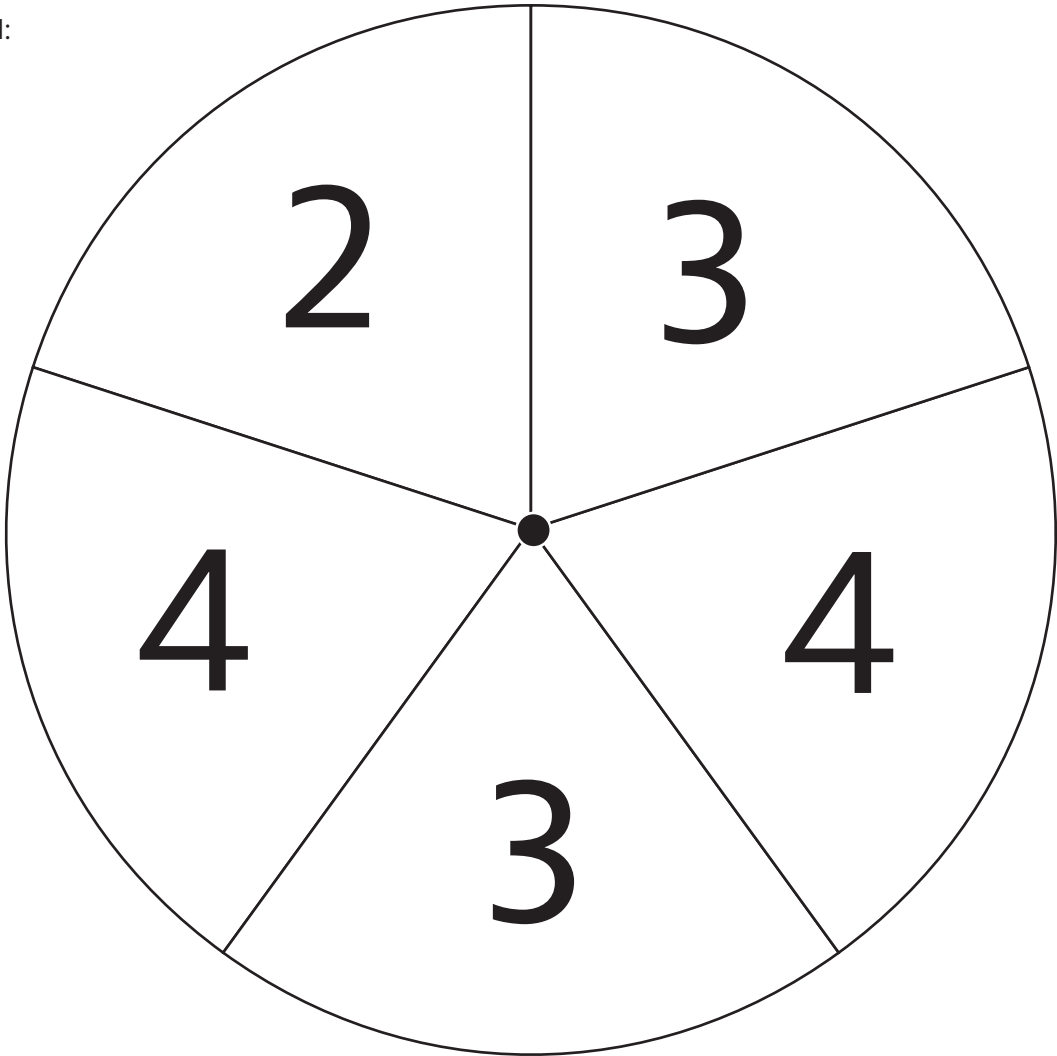


Julelys

Plade:

100	10	1

Lykkehjul:



Kaninerne efter gulerødderne

Antal spillere: 2

Materialer: Taltavlen, to terninger, gerne tisedede og gerne i hver sin farve. Otte kuber: Seks røde eller gule (som gulerødder) og to i hver sin farve (som kaniner)

Målet med spillet er at gøre eleverne fortrolige med at navigere rundt i taltavlen samtidig med, at de opdager det system, tallene er ordnet efter.

Hver spiller placerer tre gulerødder (kuber) et sted på taltavlen. Herefter sætter hver spiller deres kanin på taltavlen. Det gælder for hver kanin om at få fat på så mange gulerødder som muligt. De to terninger bestemmer, hvor kaninen må hoppe hen. Spillerne slår på skift med terningerne. Herefter vælger spilleren hvilken terning, der viser enerhoppet, og hvilken terning der viser ti-erhoppet. Kaninen flyttes, som terningerne viser. Vinderen er den, der får fat i flest gulerødder.

4 Spil i taltavlen

ARBEJDSARK

9

Kaninerne efter gulerødderne

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: To tisedede terninger og otte kuber (seks som gulerødder og to som kaniner)

SPILLEREGLER:

Placer hver tre gulerødder på taltavlen. Sæt også jeres kanin på taltavlen. Slå med de to terninger. Slaget bestemmer, hvor du må hoppe hen med

din kanin. Den ene terning viser, hvor mange felter du må flytte vandret. Den anden terning viser, hvor mange du må flytte lodret. Du vælger selv, hvilken terning der viser hvad. Det gælder om at lande på felterne med gulerødderne.

Vinderen er den, der får flest gulerødder.

Kaninerne efter gulerødderne

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: To tisedede terninger og otte kuber (seks som gulerødder og to som kaniner)

SPILLEREGLER:

Placer hver tre gulerødder på taltavlen. Sæt også jeres kanin på taltavlen. Slå med de to terninger. Slaget bestemmer, hvor du må hoppe hen med

din kanin. Den ene terning viser, hvor mange felter du må flytte vandret. Den anden terning viser, hvor mange du må flytte lodret. Du vælger selv, hvilken terning der viser hvad. Det gælder om at lande på felterne med gulerødderne.

Vinderen er den, der får flest gulerødder.

Klap og hop

Antal spillere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Ingen

Eleverne arbejder med repræsentationer for tiere og enere.

Begynd med at fortælle eleverne, at i denne leg betyder bevægelser noget særligt. Hvis man hopper, betyder det tiere, og hvis man klapper, betyder det enere. Inden legen begynder, inddeles eleverne i et antal grupper med tre-fire elever i hver gruppe, og der vælges en elev i gruppen, som skal vise et tal for de andre med hop og klap. Læreren kan også vise for. Når man skal vise tallet, kan man aftale, at man begynder med enere og dernæst tiere. De andre i gruppen kigger på og gætter på, hvilket tal det er. Den første elev, der gætter rigtigt, får lov til at vise et nyt tal.

Efterhånden som eleverne arbejder med større tal, kan man udvide legen med bevægelser for hundreder og tusinder også.

Monster

Antal spillere: 4-6

Materialer: Kuber eller mønter samt en terning

Eleverne arbejder med tælling og veksling. Ti enere skal veksles til en tier. Spillet fungerer glimrende til det indledende arbejde med titalssystemet.

To bunker, én med tiere og én med enere placeres midt på bordet. Spillerne slår på skift med en terning. Etteren på terningen udnævnes til monster. Spilleren får det antal enere, som terningen viser. Slår man en femmer, får man fem enere osv. Når en spiller har fået 10 eller flere enere, veksles der til en tier. Hvis en spiller slår "monster", må vedkommende tage alle de enere, som de andre spillere har samlet sammen, men som de ikke har vekslet til tiere endnu. Derfor er det om at huske at veksle. Når man først har vekslet ti enere til en tier, er pointene sikret. Man kan aftale, at spillet er slut efter 10 minutter, eller man kan spille til alle tiere er delt ud.

Ned ad pisten

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spillebrik til hver spiller, 12 kuber i samme farve samt spilleplade

Målet med spillet er, at eleverne opnår fortrolighed med tallene op til 100 og lidt over.

Hver spiller vælger en spillebrik, som placeres på start. De tolv kuber placeres tilfældigt på flages tal, så tallene ikke kan ses. Eleverne skiftes til rykke med deres spillebrik. Når man har tur, bestemmer man, om man vil rykke to eller tre flag frem. Hvis man lander på et flag med en kube, siger man højt, hvilket tal man tror står på flaget under kuben. Hvis tallet er korrekt, må man tage kuben. Den elev, som har flest kuber, når alle er kommet i mål, vinder.

Ned ad pisten

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spillebrik til hver spiller, 12 kuber i samme farve samt spilleplade

Sæt spillebrikkerne på start. Læg de tolv kuber tilfældigt på 12 flag, så man ikke kan se tallene. Bestem selv, om du vil rykke to eller tre flag frem. Lander du på et flag med en kube, skal du sige højt, hvilket tal du tror står på flaget under kuben. Hvis tallet er korrekt, må du tage kuben. Den spiller, som har flest kuber, når alle er kommet i mål, vinder.



Ned ad pisten

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spillebrik til hver spiller, 12 kuber i samme farve samt spilleplade

Sæt spillebrikkerne på start. Læg de tolv kuber tilfældigt på 12 flag, så man ikke kan se tallene. Bestem selv, om du vil rykke to eller tre flag frem. Lander du på et flag med en kube, skal du sige højt, hvilket tal du tror står på flaget under kuben. Hvis tallet er korrekt, må du tage kuben. Den spiller, som har flest kuber, når alle er kommet i mål, vinder.



Ram kuberne på taltavlen

Antal elever: 2-3

Materialer: Taltavle, 17 kuber, to 10-sidede terninger

Målet med spillet er at gøre eleverne fortrolige med at navigere rundt i taltavlen samtidig med, at de opdager det system, tallene er ordnet efter.

De 17 kuber fordeles tilfældigt på tallene på taltavlen af begge elever. Placer gerne kuberne, så tallet ikke kan ses. Spillerne skiftes til at slå med terningerne. Den ene terning repræsenterer tieret og den anden eneren. Tallene på terningerne kan sættes sammen til to forskellige tocifrede tal, og spilleren vælger et af disse. Det gælder om at få de tal, hvor der ligger kuber på. Hvis eleven kan danne et af de dækkede tal, må han tage kuben, der dækker tallet. Vinderen er den, der først har fået seks kuber. Man kan også spille med, at vinderen er den spiller, som har flest kuber, når alle kuber er fjernet, eller når spillet stopper af tidsmæssige årsager, har vundet.

Spillet kan varieres, så det gælder om at få et af de tal, som er dækket på pladen ved at lægge 1 til eller trække 1 fra det tal, som fås på terningerne. Man kan også spille med, at der skal lægges 10 til eller trækkes 10 fra det to cifrede tal, som der opnås på terningen. For begge varianter gælder det, at hvis eleven kan regne sig frem til et tal på taltavlen, som er dækket af en kube, må man tage denne kube fra pladen. Den spiller, som har flest kuber, når alle kuber er taget, har vundet.

4 Spil i taltavlen

ARBEJDSARK **10**

Ram kuberne på taltavlen

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: To tisedede terninger og 17 kuber

SPILLEREGLER:

Placer de 17 kuber på tilfældige tal på taltavlen. Slå med to terninger. Vælg hvilken terning, der er

ener, og hvilken terning, der er tier. Slår du fx 4 og 7, kan du danne tallet 47 eller 74. Hvis der er en kube på det tal, du danner, må du tage kuben.

Vinderen er den, der først får 6 kuber fra taltavlen.

Ram kuberne på taltavlen

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: To tisedede terninger og 17 kuber

SPILLEREGLER:

Placer de 17 kuber på tilfældige tal på taltavlen.
Slå med to terninger. Vælg hvilken terning, der er

ener, og hvilken terning, der er tier. Slår du fx 4 og 7, kan du danne tallet 47 eller 74. Hvis der er en kube på det tal, du danner, må du tage kuben.

Vinderen er den, der først får 6 kuber fra taltavlen.

Ram tallene

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber, talkort 0-99 eller to tisedede terninger

Der arbejdes med positionssystemet i dette spil. Eleverne arbejder med, hvordan et tals størrelse forandrer sig, når der tilføjes eller fjernes et antal tiere eller enere.

Hver spiller skal have ti tocifrede tal foran sig. Disse tal kan spilleren få ved enten at trække ti talkort fra en bunke med talkortene 0-99, eller tallene kan findes ved, at spilleren slår ti gange med to tisedede terninger. Desuden skal spillerne have kuber til rådighed. Nogle af kuberne skal være samlet til tierstænger, så der i alt er ni tierstænger og ni enkelte kuber på bordet.

Et tilfældigt tal - trukket fra bunken eller slået med terningerne - fungerer som starttal. Starttallet konstrueres med kuber. Spillerne skiftes nu til at forandre tallet enten ved at tilføje eller fjerne et antal enere (enkelte kuber) eller et antal tiere (ti kuber sat sammen til en tierstang). Man må ikke ændre både på enere og tiere i samme tur. Det gælder om at ramme et af sine ti tal.

Eksempel: Starttallet er 42. Spiller 1 tilføjer tre enere, så tallet nu er 45. Spiller 1 har tallet 75 som et af sine ti tal, som han håber at kunne ramme i næste tur. Spiller 2 har 25 som et af sine ti tal, så han fjerner to tiere, så der er 25 på bordet, og derved kan han strege dette tal fra sin liste. Spiller 1 tilføjer herefter fem tiere, så der er 75, og så har han også ramt et af sine tal.

Således fortsætter spillet. Vinderen af spillet er den, der først rammer alle sine ti tal. Hvis spillet er vanskeligt at afslutte, kan man aftale, at vinderen er den, der først rammer syv af sine tal.

Der kan spilles med åbne eller lukkede kort, dvs. enten kan spillerne følge med i, hvilke tal den anden skal ramme, eller også er det holdt hemmeligt.

Skildpadde

Antal deltagere: 2-3

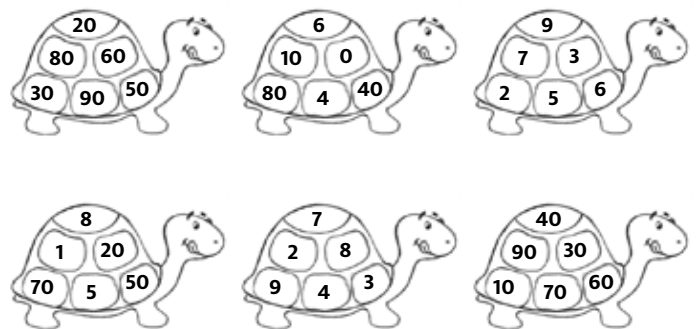
Materialer: To tisedede terninger, kuber samt spilleplade (se nedenfor)

Spillet giver mulighed for, at eleverne opnår større forståelse for vores talsystems opbygning i tiere og enere.

Eleverne spiller på én spilleplade og skiftes til at slå med de to tisedede terninger. Terningernes øjne skal sammensættes til et tocifret tal. En 2'er og en 9'er kan således blive til 29 eller 92. Spilleren konkluderer herefter, at 92 består af 90 og 2, og der placeres en kube på 90 og 2 på skildpadderne. Det behøver ikke at være den samme skildpadde, de to kuber sættes på. Sådan fortsætter spillet. Når en spiller sætter den sjette kube på en skildpadde, må hun tage de seks kuber. Vinderen er den, der først har 12 kuber, dvs. to gange har tømt en skildpadde for kuber.

Spillet kan varieres ved at lade spillerne have hver sin spilleplade. Spilleets vinder er så den, der først får sat en kube på alle skildpadderens pletter – eller først får farvet alle pletterne.

Skildpadde



SPILLEREGLER:

ANTAL SPILLERE: 2-3

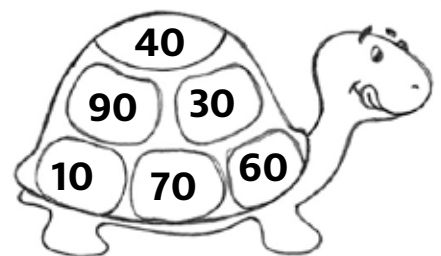
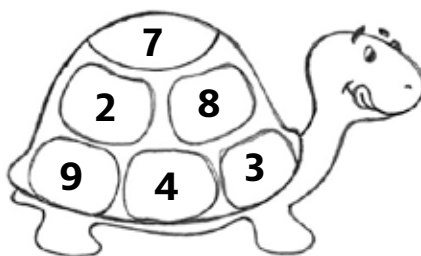
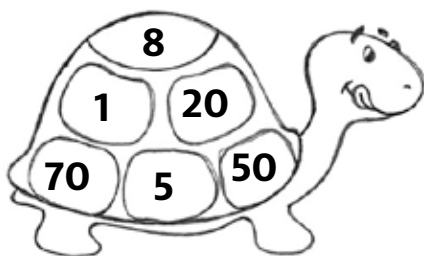
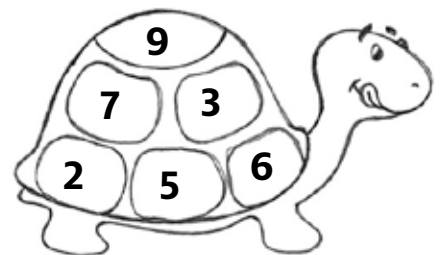
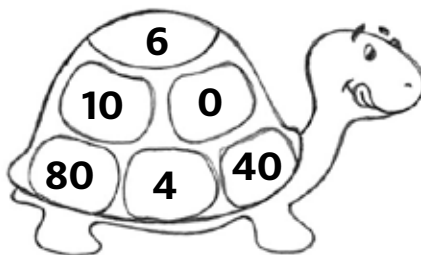
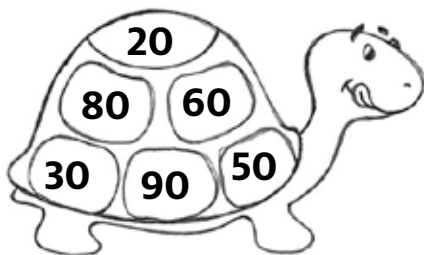
MATERIALER: To tisedede terninger samt kuber

Slå på skift med de to tisedede terninger. Sæt terningernes øjne sammen til et tocifret tal. En 2'er og en 9'er kan blive til 29 eller 92. Sæt en kube på 20 og på 9 eller på 90 og 2. Det behøver ikke at være den samme skildpadde, de to kuber sættes på. Den spiller, der sætter den sjette kube på en skildpadde, må tage de seks kuber. Vinderen er den, der først har 12 kuber, dvs. to gange har tømt en skildpadde for kuber.

Prøv også at spille hver sin spilleplade. Vinderen er den, der først får sat en kube på alle skildpadderens pletter – eller først får farvet alle pletterne.

Hvis spillet skal være sværere, kan I lave jeres egne skildpadder med felter med hundreder.

Skildpadde



SPILLEREGLER:

ANTAL SPILLERE: 2-3

MATERIALER: To tisedede terninger samt kuber

Slå på skift med de to tisedede terninger. Sæt terningernes øjne sammen til et tocifret tal. En 2'er og en 9'er kan blive til 29 eller 92. Sæt en kube på 20 og på 9 eller på 90 og 2. Det behøver ikke at være den samme skildpadde, de to kuber sættes på. Den spiller, der sætter den sjette kube på en skildpadde, må tage de seks kuber. Vinderen er den, der først har 12 kuber, dvs. to gange har tømt en skildpadde for kuber.

Prøv også at spille hver sin spilleplade. Vinderen er den, der først får sat en kube på alle skildpadder-nes pletter – eller først får farvet alle pletterne.

Hvis spillet skal være sværere, kan I lave jeres egne skildpadder med felter med hundreder.

Sorteringsleg med tal

Antal deltagere: Hele klassen eller en gruppe

Materialer: Talkort, musik

Alle elever får uddelt et talkort inden for et passende talområde. Eleverne bevæger sig rundt til musik. Når musikken stopper kan eleverne fx blive bedt om:

- at stille sig i rækkefølge
- at inddele sig i lige og ulige tal
- at finde sammen to og to og finde ud af følgende: Hvilket tal er størst? Hvad bliver resultatet, hvis I lægger tallene sammen? Trækker tallene fra hinanden? Hvad hedder tallet, hvis det ene tal er tiere og det andet enere?

Når musikken spiller igen, bytter eleverne kort, og legen fortsætter. På den måde har eleverne hele tiden et nyt tal med sig rundt.

Supermonster

Antal spillere: 3-6

Materialer: Tre æsker med hhv. hundreder, tiere og enere samt to terninger

Supermonster er en udvidet version af spillet Monster, som vi kan anbefale, at man spiller, inden man prøver denne version.

Monster forløber således: To bunker, én med tiere og én med enere placeres midt på bordet. Spillerne slår på skift med en terning. Etteren på terningen udnævnes til monster. Spilleren får det antal enere, som terningen viser. Slår man en femmer, får man fem enere osv. Når en spiller har fået 10 eller flere enere, veksles der til en tier. Hvis en spiller slår "monster", må vedkommende tage alle de enere, som de andre spillere har samlet sammen, men som de ikke har vekslet til tiere endnu. Derfor er det om at huske at veksle. Når man først har vekslet ti enere til en tier, er pointene sikret. Man kan aftale, at spillet er slut efter 10 minutter, eller man kan spille til alle tiere er delt ud.

Når man spiller Supermonster, skal man spille med to terninger og også med hundreder. Har man ti tiere, skal man altså huske at veksle til en hundreder. Slår man en etter, må man tage alle løse enere. Slår man to enere i samme slag må man tage alle løse tiere. Først når man har vekslet ti tiere til en hundreder, er pointene sikre.

Det er nemmest at spille med kuber, men det kan være svært at have kuber nok til at bygge hundreder. Man må i samarbejde med eleverne finde en repræsentation for 100, som kan fungere i klassen. Alternativt kan man bruge legepenge, hvis man har nok af disse til rådighed.

Tænk på et tal i taltavlen

Antal spillere: 2

Materialer: Taltavlen (se serviceark)

Tænk på et tal i taltavlen er en lille leg eller et spil, hvor den ene spiller skal gætte, hvilket tal den anden spiller tænker på.

Spiller 1 tænker på et tal. Spiller 2 skal gætte tallet ved at spørge ind til det: Er tallet større end 20? Er tallet mindre end 30? Har det (cifret) 4 i sig? Står tallet i tredje række, eller (hvis eleverne kender dette begreb) har tallet tre tiere i sig? osv. Tal, der kan udelukkes, farves. Når spiller 2 har gættet tallet, noteres det, hvor mange spørgsmål han var nødt til at stille. Herefter er det spiller 1's tur til at gætte spiller 2's tal. Vinderen er den, der gættede den andens tal med færrest spørgsmål.

Tæt på 100, men ikke over

Antal spillere: 2-4

Materialer: Terning

Eleverne arbejder med addition af enere og hele tiere.

Spillet går ud på at komme så tæt på 100 som muligt med syv kast med en almindelig terning.

Spillerne skiftes til at kaste med terningen. Efter hvert kast vælger spilleren, om øjentallet skal vise enere eller tiere. Kastene lægges sammen, efterhånden som spillet går. Når alle spillere har kastet med terningen syv gange, er vinderen den, der kom tættest på 100. Hvis en spiller kommer over 100, har han tabt.

Eksempel: Spilleren slår i først kast en 2'er og vælger, at slaget skal være tiere. Altså har spilleren 20 point. I næste slag slår hun en 6'er og vælger, at slaget skal være enere. Nu har hun 26 point. I tredje slag slår hun en 4'er, som vælges som tiere, dvs. 40 point. Så har hun 66 point. Således fortsætter spillet, til hun har kastet syv gange. I et skema kunne syv kast se således ud:

Kast	Øjental	Point	Point i alt
Kast nr. 1	2	20	20
Kast nr. 2	6	6	26
Kast nr. 3	4	40	66
Kast nr. 4	1	10	76
Kast nr. 5	5	5	81
Kast nr. 6	6	6	87
Kast nr. 7	1	10	97

Hvis hun er den, der er kommet tættest på 100, når alle har slået syv gange, har hun vundet.

Eleverne opfordres til selv at finde på en måde at holde styr på deres point. Den tomme tallinje kan også være en brugbar repræsentation her.

Spillet kan udvides, så man spiller med et andet sluttal, at man spiller med hundreder også, at man bruger en tisdet terning, og at man slår flere gange end syv.

Tal på ryggen

Antal spillere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Talkort/labels

Tal på ryggen er en leg, hvor eleverne skal forholde sig til tallenes indbyrdes relationer.

Alle elever får sat et tal på ryggen. Man kan anvende almindelige labels. Eleverne må ikke kende deres tal. De skal nu gå rundt til hinanden og spørge om deres tal. Der skal stilles ja/nej-spørgsmål. De må ikke spørge direkte til tallet (fx er mit tal 12?), men alle andre spørgsmål må stilles. Spørgsmålene kan være: Er mit tal mindre end 25? Er mit tal større end ti? Har mit tal to tiere? Når man har stillet sit spørgsmål og har fået svaret, finder man en ny at spørge, så man ikke spørger den samme hele tiden. Når eleven mener, at hun har gættet sit tal, stiller hun sig hen til et på forhånd aftalt mødested. Eleverne skal nu stille sig, så deres tal placeres i rigtig rækkefølge. De må ikke tale sammen. Når alle elever er på plads i rækken, afsløres numrene. Fik eleverne stillet sig i rigtig rækkefølge?

Legen kan udvides, så eleverne ikke udstyres med tal, der kommer lige efter hinanden, men i stedet tilfældige tal mellem fx 1 og 100.

Tallet imellem

Antal spillere: 2

Materialer: Et sæt spillekort, papir og blyant.

Målet med spillet er, at eleverne får styrket deres viden om tallene op til 1000 og deres forståelse for positionssystemet.

Først sorteres spillekortene 10-konge fra, så eleverne har et sæt kort bestående af es-9, hvor es har værdien 1. Kortene placeres med bagsiden opad i en bunke på bordet. Hver spiller trækker seks kort. Spillerne sætter deres kort sammen til to trecifrede tal og lægger dem på bordet. Spillerne skiftes nu til at vende tre kort i bunken. Det første tal, der vendes, er en hundreder, det andet kort er en tier, og det tredje kort er en ener. Hvis dette trecifrede tal ligger imellem en af spillernes to trecifrede tal, som de har foran sig, får eleven ét point.

Man kan fortsætte, til en spiller har fået et selvvalgt antal point, eller til der ikke er flere kort i bunken.

Overvej at anvende fire sæt talkort med tallene 0-9, hvis det er svært at se bort fra repræsentationen spillekort.

Talsalat

Antal spillere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Talkort

Eleverne arbejder her med talidentifikation og tallenes indbyrdes relationer.

Hver elev får et tal placeret på maven. Det kan være tallene mellem 1 og 30 eller lignende afhængigt af, hvilket talområde man ønsker at arbejde i. Eleverne skal sidde på hver sin stol i en rundkreds, så alle kan se hinanden. Der fjernes en stol, og læreren giver den første kommando: Alle tal større end 10 bytter plads. De elever, som har et tal, der er større end 10, skal nu bytte pladser. Hvis den plads ved siden af én bliver ledig, må man ikke tage den; det er for nemt. Den elev, som ikke får en stol at sidde på, skal i midten af rundkredsen give næste kommando og er igen med i legen. Andre kommandoer kan være: Alle tal, der er mindre end 20, bytter plads. Alle tal med tre tiere bytter plads. Alle tal med syv enere bytter plads. Alle tal med to ens cifre bytter plads. Tal, der ender på 0 eller 5, bytter plads. Hvis kommandoen er "talsalat" bytter alle plads.

Vi gør opmærksom på, at lærerens rolle som inspirator til kommandoerne er meget væsentlig. Eleverne har ofte en tendens til at give kommandoer af samme type for eksempel alle dem, der har tre/fire/fem i deres tal, bytter plads. Læreren skal i dialog med eleverne spore dem ind på andre typer af kommandoer. Man kan evt. lave en regel, der siger, at man ikke må give den samme type kommando som den foregående klassekammerat, og at man ikke må sige "talsalat" for tit.

Giv og tag

Antal spillere: 2

Materialer: To lommeregner

Der arbejdes med positionssystemet samt addition og subtraktion i dette spil. Spillet er for to personer, der hver har en lommeregner. Det gælder om først at komme over 10 000 på lommeregneren. Hver spiller begynder med at taste et tal mellem 5000 og 9000 ind på lommeregneren.

Spillet forklares bedst med et eksempel: På spiller 1's lommeregner står der 8536. På spiller 2's lommeregner står der 7543. Spiller 1 spørger: "Må jeg bede om dine femmere?" Spiller 2 har 500 i 7543, så han svarer: "Du får 500." Herefter lægger spiller 1 de 500 til sit tal, så han nu har $8536 + 500 = 9036$. Spiller 2 trækker de 500 fra, så han nu har $7543 - 500 = 7043$. Herefter må spiller 2 spørge spiller 1. Hvis en spiller spørger om et tal, som den anden ikke har, sker der ikke andet, end at turen går videre. Når en spiller er kommet over 10 000, har han vundet.

Eleverne kan spille nogle gange og herefter gå videre til at spille med større tal. Hver spiller kan fx taste et tal mellem 500 000 og 900 000 ind på lommeregneren. Hvem kommer først over millionen?

Man kan drøfte strategier i spillet med eleverne. Hvilke tal er gode at starte ud med? Er der en fordel ved at begynde med et tal med mange af det samme ciffer? Hvorfor/hvorfor ikke? Kan spillet gøres bedre? Hvordan?



Først til 100

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger

Først til 100 er et spil for 2-3 personer. Spillerne kaster på skift med to terninger. Man kan spille med almindelige terninger eller med tisedede. Slaget bruges til at lave et regnestykke med +, - og ·. Man kan evt. også anvende division, så længe man regner uden rester. De resultater, man får, skal man lægge sammen eller trække fra hinanden, sådan at man til sidst ender på 100. Den, der først når præcis 100, har vundet. Man må gerne komme over 100 og så i den efterfølgende runde trække noget fra, så længe man ender på de 100.

Her ses et eksempel på en udfyldt spilleplade, som måske er den letteste måde at forstå spillet på.

Eksempel:

Jeg fik	Regnestykke	I alt har jeg
2 og 5	$2 \cdot 5 = 10$	10
6 og 4	$6 \cdot 4 = 24$	$10 + 24 = 34$
5 og 3	$5 \cdot 3 = 15$	$34 + 15 = 49$
6 og 3	$6 \cdot 3 = 18$	$49 + 18 = 67$
4 og 6	$4 \cdot 6 = 24$	$67 + 24 = 91$
3 og 4	$4 + 3 = 7$	$91 + 7 = 98$
2 og 1	$2 \cdot 1 = 2$	$98 + 2 = 100$

Først til 100

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger

Det gælder om at være den, der når først til 100. Spil med sekssidede eller tisedede terninger.

Kast på skift med terningerne.

Lav et regnestykke med tallene og +, - eller ·.

Fortsæt til en spiller rammer præcis 100.

Brug evt. skemaet nederst på ark.

Eksempel:

Jeg fik	Regnestykke	I alt har jeg
2 og 5	$2 \cdot 5 = 10$	10
6 og 4	$6 \cdot 4 = 24$	$10 + 24 = 34$
5 og 3	$5 \cdot 3 = 15$	$34 + 15 = 49$
6 og 3	$6 \cdot 3 = 18$	$49 + 18 = 67$
4 og 6	$4 \cdot 6 = 24$	$67 + 24 = 91$
3 og 4	$4 + 3 = 7$	$91 + 7 = 98$
2 og 1	$2 \cdot 1 = 2$	$98 + 2 = 100$

Jeg fik	Regnestykke	I alt har jeg
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		

Først til 100

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger

Det gælder om at være den, der når først til 100. Spil med sekssidede eller tisedede terninger.

Kast på skift med terningerne.

Lav et regnestykke med tallene og +, - eller .

Fortsæt til en spiller rammer præcis 100.

Brug evt. skemaet nederst på arket.

Eksempel:

Jeg fik	Regnestykke	I alt har jeg
2 og 5	$2 \cdot 5 = 10$	10
6 og 4	$6 \cdot 4 = 24$	$10 + 24 = 34$
5 og 3	$5 \cdot 3 = 15$	$34 + 15 = 49$
6 og 3	$6 \cdot 3 = 18$	$49 + 18 = 67$
4 og 6	$4 \cdot 6 = 24$	$67 + 24 = 91$
3 og 4	$4 + 3 = 7$	$91 + 7 = 98$
2 og 1	$2 \cdot 1 = 2$	$98 + 2 = 100$

[illegible]

Rundt om Bornholm

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spillebrik til hver spiller samt tre terninger

I spillet er 12 byer på Bornholm markeret med et tal fra 1 til 12. To-tre elever kan spille spillet sammen. Hver spiller skal have en brik. Denne brik sættes på startfeltet uden for 1 og altså ikke på selve 1. Det gælder om at være den første, der kommer rundt om Bornholm fra Rønne til Boderne og tilbage igen.

Spillerne kaster nu med tre terninger. Terningetallet bestemmer, hvor langt man må rykke. Hvis man får en 1'er, en 2'er og en 4'er, må man rykke til 1, fordi man fik en 1'er. Til 2, fordi man fik en 2'er. Til 3, fordi $1 + 2 = 3$. Til 4, fordi man fik en 4'er. Til 5, fordi $1 + 4 = 5$. Til 6, fordi $2 + 4 = 6$. Til 7, fordi $1 + 2 + 4 = 7$. Dette må man gøre på én gang. Terningekastene kan altså enten stå alene, eller de skal altså kombineres med plus til de tal, man har brug for, fordi man skal kunne rykke frem til dem. Får man et slag, man ikke kan bruge, er turen spildt.

Spilleren, der først når til Boderne og tilbage igen til Rønne, har vundet spillet.

Spilleets regler kan ændres. Fx kan man indføre, at alle tre terningetallet skal kombineres med plus og/eller minus, før man må rykke. Så kan man stadig rykke til 1 med det forrige slag, fordi $4 - 2 - 1 = 1$. Men man kan ikke rykke til 2, da slagene 1, 2 og 4 ikke kan kombineres til resultatet 2.

Man kan også inddrage multiplikation. Og man kan spille med tisedede terninger. Eller man kan spille med fire terninger. Eller ...

Rundt om Bornholm

Antal spillere: 2-3

Materialer: Tre terninger og en spillebrik til hver deltager

Det gælder om at komme rundt om Bornholm først den ene vej og så den anden vej.

Stil din brik på startfeltet uden for Rønne. Kast med de tre terninger. Slaget bestemmer, hvor langt du må rykke.

Eksempel:

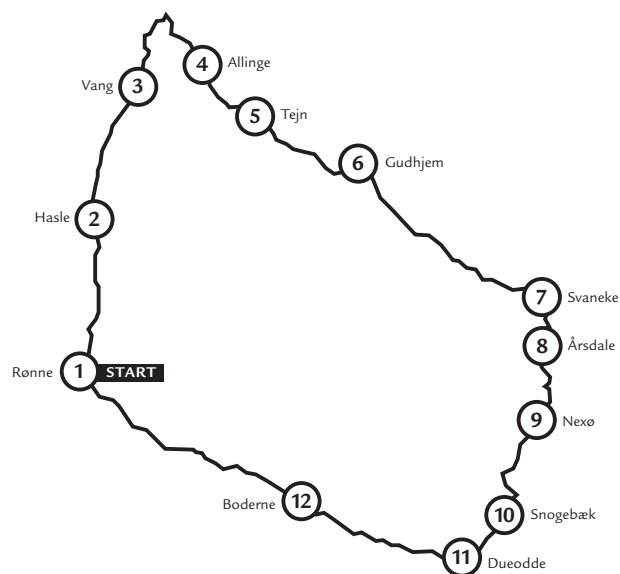
Hvis du får 1, 2 og 3, må du rykke ...

- til 1, fordi du fik en 1'er
- til 2, fordi du fik en 2'er
- til 3, fordi du fik en 3'er
- til 4, fordi $1 + 3 = 4$
- til 5, fordi $2 + 3 = 5$
- til 6, fordi $1 + 2 + 3 = 6$

Så kan du ikke komme videre, og det er næste spillers tur.

Når du er nået til 12 ved Boderne, skal du hele vejen tilbage igen. Vinderen er den, der først når tilbage til Rønne.

Spil også med, at man også må bruge minus og gange.



Rundt om Bornholm

Antal spillere: 2-3

Materialer: Tre terninger og en spillebrik til hver deltager

Det gælder om at komme rundt om Bornholm først den ene vej og så den anden vej.

Stil din brik på startfeltet uden for Rønne. Kast med de tre terninger. Slaget bestemmer, hvor langt du må rykke.

Eksempel:

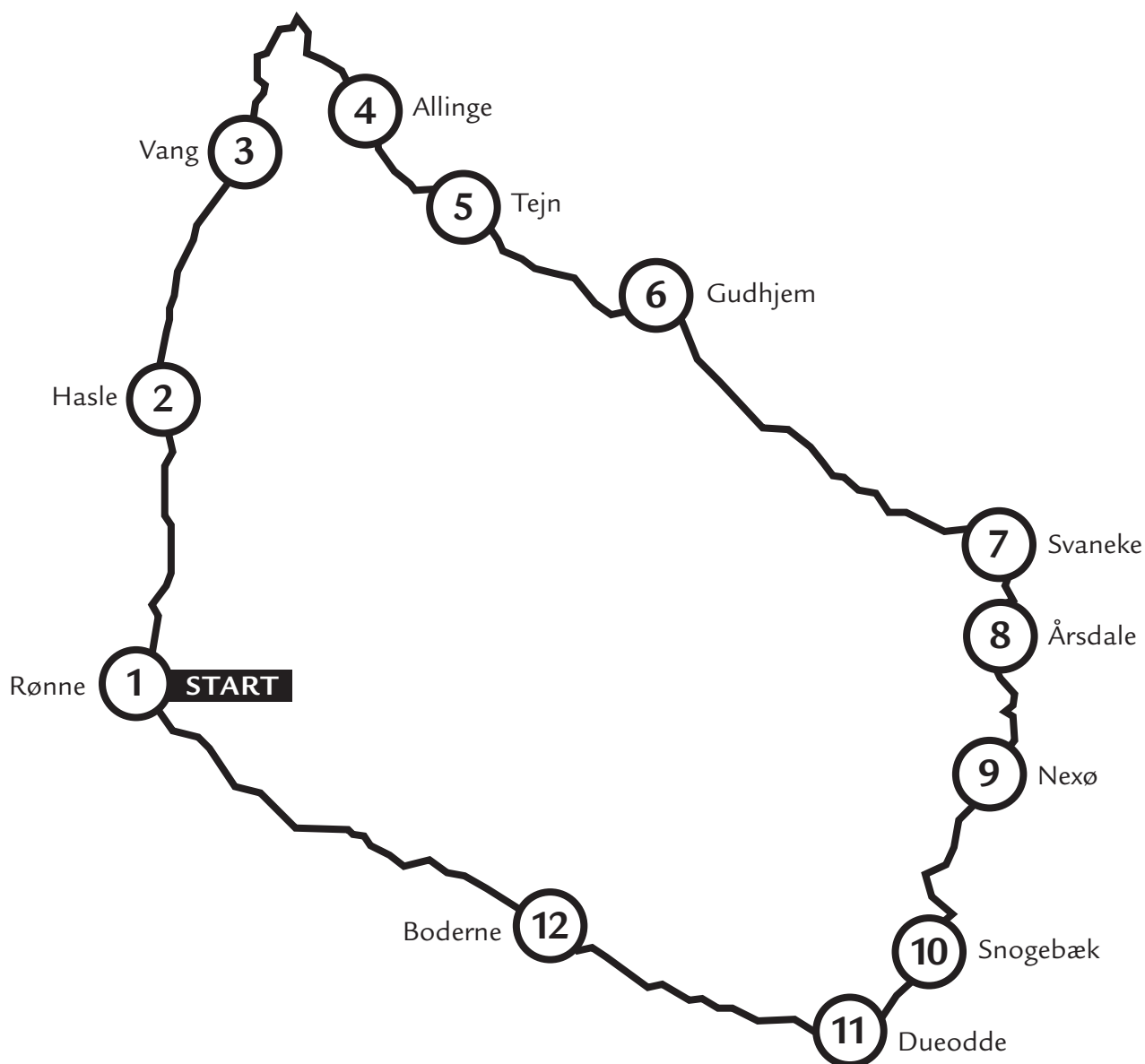
Hvis du får 1, 2 og 3, må du rykke ...

- til 1, fordi du fik en 1'er
- til 2, fordi du fik en 2'er
- til 3, fordi du fik en 3'er
- til 4, fordi $1 + 3 = 4$
- til 5, fordi $2 + 3 = 5$
- til 6, fordi $1 + 2 + 3 = 6$.

Så kan du ikke komme videre, og det er næste spillers tur.

Når du er nået til 12 ved Boderne, skal du hele vejen tilbage igen. Vinderen er den, der først når tilbage til Rønne.

Spil også med, at man også må bruge minus og gange.



Terningekæde

Antal spillere: 2-4

Materialer: Papir og terning til hver spiller

Hver spiller tegner en kæde med seks led på sit papir. Der skal være lidt plads mellem leddene til at skrive tegn. Hver spiller kaster herefter på skift med en terning. Første slag noteres i første led, andet slag noteres i andet led osv. Når alle seks led er fyldt ud, skal hver spiller placere tegnene for plus, minus og gange mellem leddene. Spilleren med det resultat, der er tættest på fx 100, er vinderen.

Man kan spille bedst ud af 10 runder, eller man kan bestemme, at vinderen er den, der først vinder 10 runder. Man kan også i hver runde regne ud, hvor langt man er fra de 100. Efter de 10 runder kan man regne ud, hvem der sammenlagt har været tættest på og dermed har vundet.

Vær opmærksom på, at man ignorerer regningsarternes hierarki med dette spil. Man skal altså ikke betragte de seks led som én sammensat beregning, men som skridt, hvor man starter på et tal, der så forandres for hvert led, man passerer.

501

Antal spillere: 2-4

Materialer: Lykkehjul op papirclips

Spillet spilles i grupper med to, tre eller fire spillere. Eleverne skal have de to lykkehjul udleveret. Det ene lykkehjul består af 20 felter med værdierne 1-20. Lykkehjulets værdifelter er lavet efter felterne på en dartske. Det andet lykkehjul er inddelt i 16 felter. På de otte af felterne står der enkel, på fem af dem står der dobbel, og på de sidste tre står der trippel. Derudover skal eleverne have to clips og så selvfølgelig arket til regnskab.

Clipsene placeres på de to lykkehjul. Eleverne skiftes til at slå til clipsen på først det ene hjul og så det andet. Det første hjul fortæller, hvor mange point man får. Det andet hjul fortæller, om man får pointene én gang (enkel), to gange (dobbel) eller tre gange (trippel). Hvis man med det ene hjul lander på 12 og med det andet på trippel, får man 36 point, fordi 12 tre gange er 36 i alt.

Det gælder om at komme først ned fra 501 point til 0. Man spiller altså baglæns således, at de point, man får, trækkes fra 501 i første runde. I anden runde trækkes pointene fra det pointantal, man havde efter første runde. Sådan skiftes eleverne til at slå til clipsene i de to hjul, indtil en af spillerne er nået ned på 0. Man behøver ikke at lande præcis på 0; man skal bare forbi. I øvrigt er det at spille baglæns også inspireret af dartspillet, hvor man spiller på samme måde.

Regnskabet kan man holde i skemaet på næste ark.

501

Antal spillere: 2-4

Materialer: lykkehjul op papirclips

Det gælder om først at nå ned på 0 point.

Start på 501 point.

Slå til clipsen, så den drejer rundt i midten af lykkehjulet.

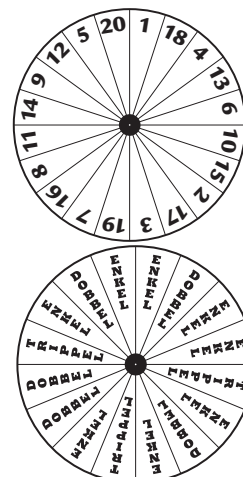
Det ene hjul bestemmer dine point. Det andet hjul bestemmer, om din pointsum eventuelt skal være to eller tre gange større.

Træk dine point fra 501.

Hvis du er den eneste spiller, der har nået ned på 0 point eller derunder, har du vundet.

	Navn	Navn	Navn	Navn
Runde	501	501	501	501
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

501



501

Antal spillere: 2-4

Materialer: Lykkehjul op papirclips

Det gælder om først at nå ned på 0 point.

Start på 501 point.

Slå til clipsen, så den drejer rundt i midten af lykkehjulet.

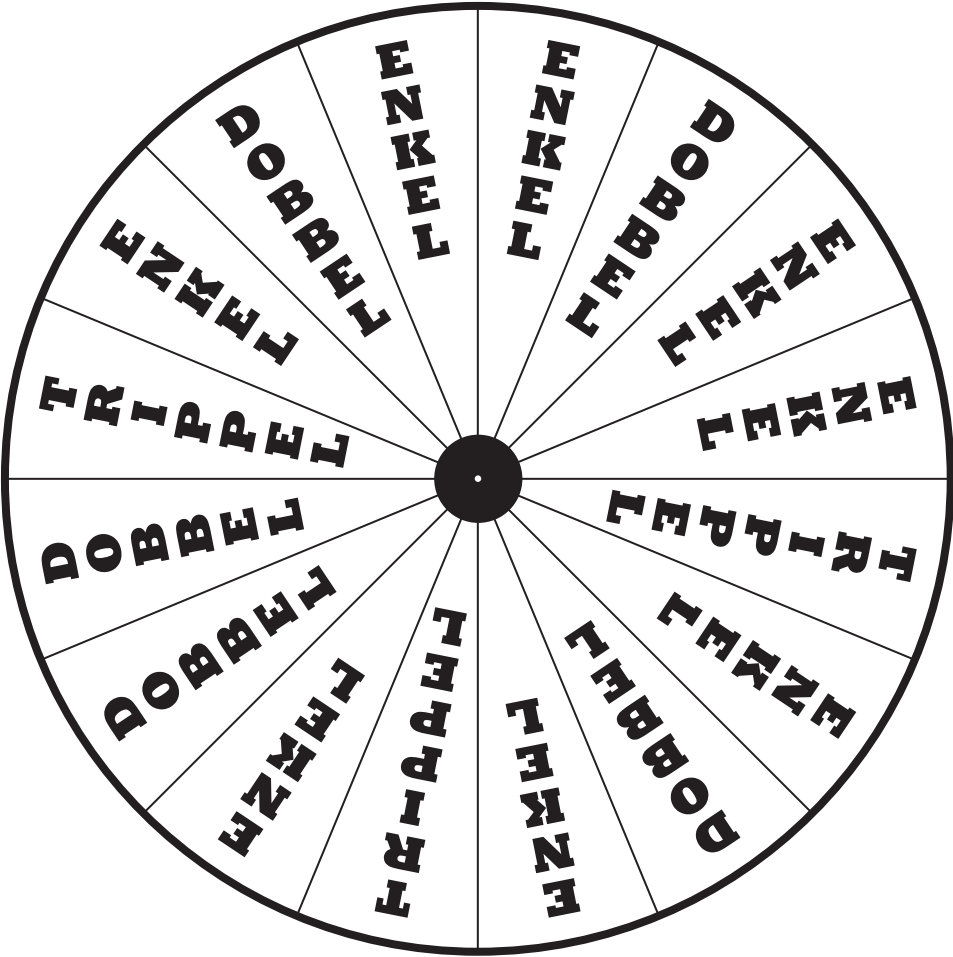
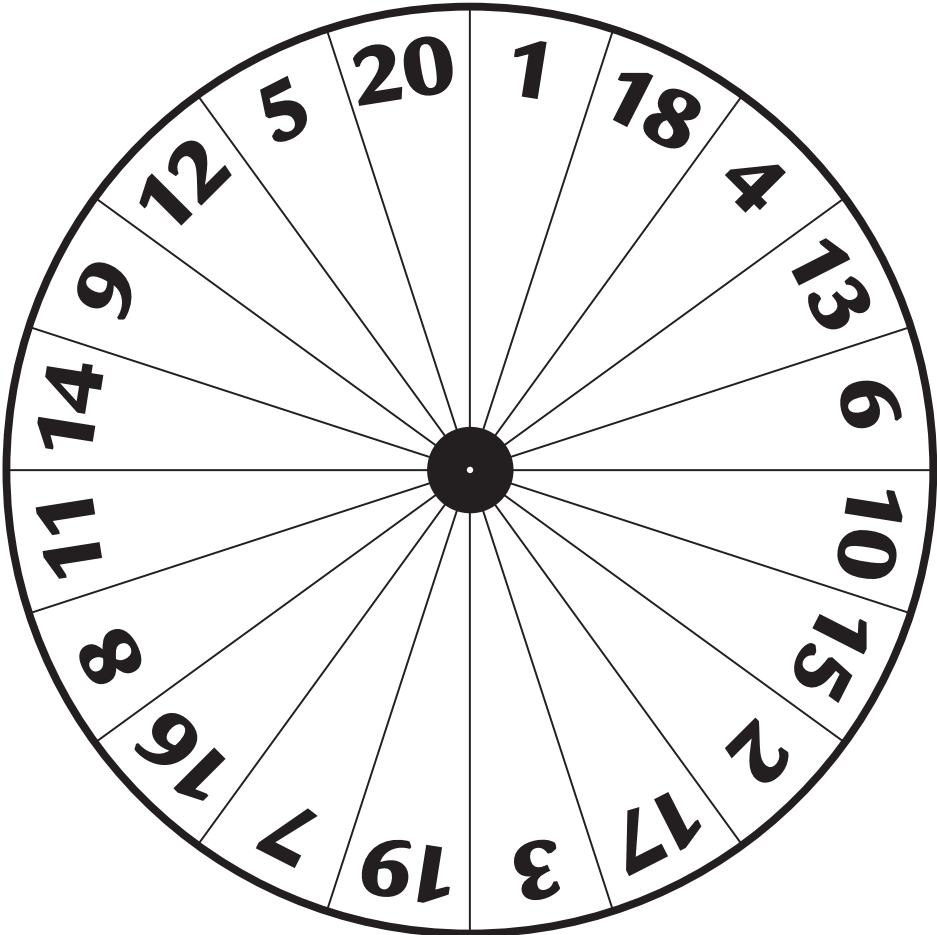
Det ene hjul bestemmer dine point. Det andet hjul bestemmer, om din pointsum eventuelt skal være to eller tre gange større.

Træk dine point fra 501.

Herefter er det næste spillers tur.

Spilleren, der når først til 0 point eller derunder, har vundet.

	Navn	Navn	Navn	Navn
Runde				
	501	501	501	501
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				



Trappen

Antal spillere: 2-4

Materialer: En terning og en trappe pr. spiller

Spillet spilles i første omgang på den lille trappe, som hver spiller skal have et eksemplar af. Derudover skal man bruge terninger til spillet. Man kan både anvende almindelige og tisedede terninger.

Spillet går ud på, at man skal få et så stort tal som muligt. Spillerne kaster på skift med en terning. Når man har kastet, skal man placere sit slag i et af trappens felter. Trapperne på den lille trappe består af fire trin, hvor der kan stå tal. På øverste trin kommer der til at stå et tal med enere. På næste trin et tal med enere og tiere. På næste trin et tal med hundreder, tiere og enere, og på sidste trin et tal med tusinder, hundreder, tiere og enere. Man skal placere sine slag således, at når tallene på de fire trin lægges sammen, så er resultatet så stort som muligt.

Efter en runde, hvor spillerne har placeret deres slag og lagt tallene sammen, har spilleren med det højeste tal vundet. Man kan spille bedst ud af fx seks runder, så eleverne prøver spillet nogle gange. Derfor er der seks trapper på arket. Eleverne kan vælge at sige, at den spiller, der vinder en omgang, får ét point, og de andre spillere får ikke nogen, eller man kan bede eleverne om selv at finde på et pointsystem, som de synes er retfærdigt.

Efterfølgende kan man spille spillet igen, men i stedet for at få så højt et tal som muligt gælder det nu om at komme så tæt på 3000 som muligt. Så skal eleverne ændre strategi, for så gælder det ikke længere om bare at placere de store tal på tusindernes og hundredernes plads. Man kan også spille med, at det gælder om at få så lille et resultat som muligt.

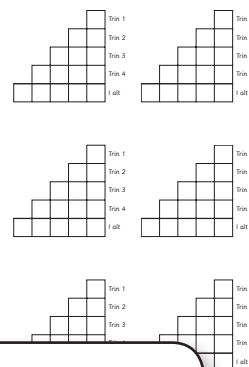
De store trapper på næste ark kan efterfølgende tages i brug. Denne trappe har syv trin, hvilket betyder, at resultatet ender med at blive i millioner. På øverste trin findes som før et tal, der kun består af enere. Herefter vokser tallene med et ciffer, så nederste tal består af millioner, hundredetusinder, titusinder, tusinder, hundreder, tiere og enere. Spillet spilles på samme måde som før. Man kan spille bedst ud af fx to runder, da der er to trapper på arket.

Senere kan spillet ændres, så det gælder om at komme tættest på fx 5 000 000. Man kan igen også prøve at spille med, at det gælder om at få så lille et resultat som muligt.

Man kan bede eleverne om at sammenligne deres tal ved at sige dem for hinanden. Hvis en elev har opnået resultatet 4 732 489, skal eleven sige tallet til sin modspiller. På den måde får eleverne øvet sig i at udtale de store tal.

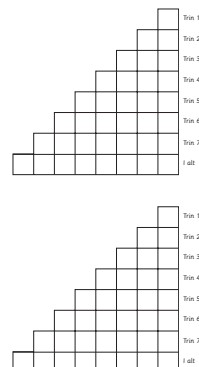
Trappen

Antal spillere: 2-4
Materialer: En terning og en spilleplade pr. spiller
Spillet går ud på at få den højeste sum, når tallene i trappen bliver lagt sammen.
Hver spiller har en spilleplade med en trappe. Kast med terningen.
Skriv øverst i et felt på trappen.
Vælg om slaget skal være en 1'er, en 10'er, en 100'er eller en 1000'er.
Når du har placeret et tal, kan det ikke flyttes.
Lad den næste spiller kaste terningen.
Hver spiller lægger tallene i trappen sammen, når alle felter er udfyldt.
Vinderen er den, der får det største tal.
Spil bedst ud af fx seks runder.
Prøv også at spille på trappen med syv trin.



Trappen

Antal spillere: 2-4
Materialer: En terning og en spilleplade pr. spiller
Spillet går ud på at få den højeste sum, når tallene i trappen bliver lagt sammen.
Hver spiller har en spilleplade med en trappe. Kast med terningen.
Skriv øverst i et felt på trappen.
Vælg om slaget skal være en 1'er, en 10'er, en 100'er eller en 1000'er.
Når du har placeret et tal, kan det ikke flyttes.
Lad den næste spiller kaste terningen.
Hver spiller lægger tallene i trappen sammen, når alle felter er udfyldt.
Vinderen er den, der får det største tal.
Spil bedst ud af fx to runder.



Trappen

Antal spillere: 2-4

Materialer: En terning og en spilleplade pr. spiller

Spillet går ud på at få den højeste sum, når tallene i trappen bliver lagt sammen.

Hver spiller har en spilleplade med en trappe.

Kast med terningen.

Skriv øjentallet i et felt på trappen.

Vælg om slaget skal være en 1'er, en 10'er, en 100'r eller en 1000'r.

Når du har placeret et tal, kan det ikke flyttes.

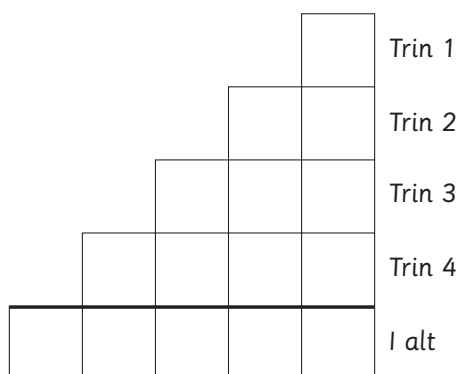
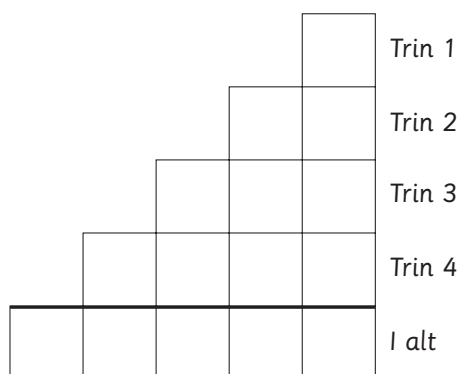
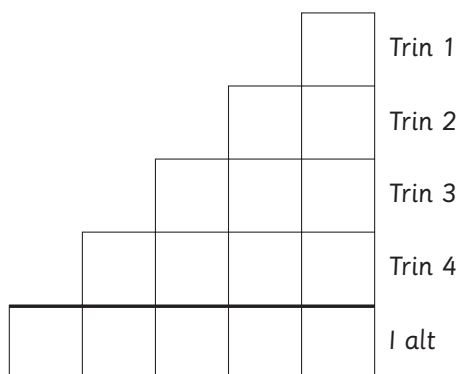
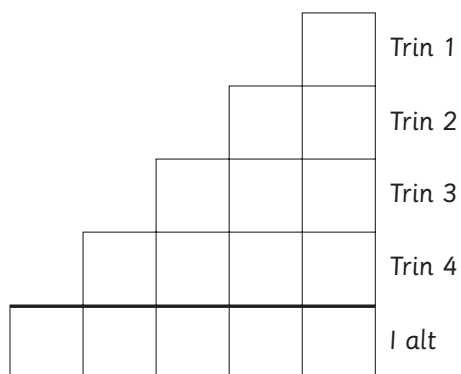
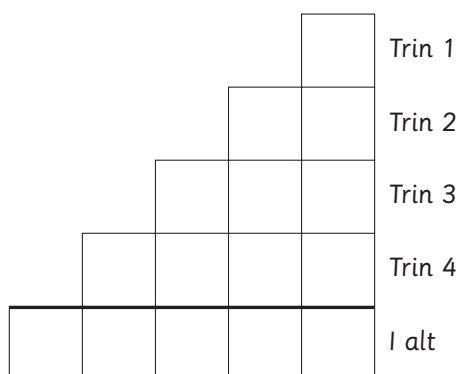
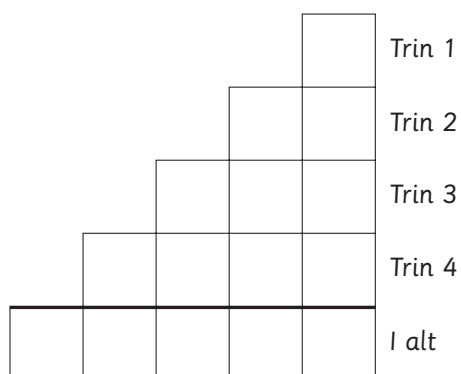
Lad den næste spiller kaste terningen.

Hver spiller lægger tallene i trinnene sammen, når alle felter er udfyldt.

Vinderen er den, der får det største tal.

Spil bedst ud af fx seks runder.

Prøv også at spille på trappen med syv trin.



Trappen

Antal spillere: 2-4

Materialer: En terning og en spilleplade pr. spiller

Spillet går ud på at få den højeste sum, når tallene i trappen bliver lagt sammen.

Hver spiller har en spilleplade med en trappe.

Kast med terningen.

Skriv øjentallet i et felt på trappen.

Vælg om slaget skal være en 1'er, en 10'er, en 100'er eller

Når du har placeret et tal, kan det ikke flyttes.

Lad den næste spiller kaste terningen.

Hver spiller lægger tallene i trinnene sammen, når alle felter er utfylt.

Vinderen er den, der får det største tal.

Spil bedst ud af fx to runder.

Trin 1

Trin 2

Trin 3

Trin 4

Trin 5

Trin 6

Trin 7

I alt

Diagram illustrating a staircase structure with 8 levels, labeled on the right as Trin 1 through Trin 7 and I alt at the bottom. The structure consists of a grid of squares. The bottom row (I alt) has 8 squares. Each subsequent row above it has one fewer square, starting from 7 squares for Trin 1 and ending with 1 square for Trin 7. The squares are arranged in a stepped fashion, with each row shifted one unit to the right relative to the row below it.

7 - 9 - 13

Antal spillere: 2-3

Materialer: 10 kuber til hver spiller samt tre tilsidede terninger

Der arbejdes med addition og subtraktion i dette spil.

Hver spiller har ti kuber. Spillerne slår på skift med de tre terninger. Det gælder om at kunne kombinere sine slag med + og - og komme frem til resultatet 7, 9 eller 13. Hvis man slår 2, 5 og 9, må man fjerne en kube, fordi $5 + 2 = 7$. Man må ikke fjerne flere kuber, selvom man kan få 7 på anden vis, her ved $9 - 2$. Hvis man slår fx 1, 5 og 8, må man fjerne tre kuber, fordi $8 - 1 = 7$, $8 + 1 = 9$ og $8 + 5 = 13$. Vinderen er den, der først kommer af med alle sine kuber.

Man kan også vælge at spille med, at spillerne skal bruge alle slag i sine regnestykker. Så tager spillet længere tid.

7-bingo

Antal spillere: 2-4

Materialer: Terning, kuber og spilleplade (se nedenfor)

Der arbejdes med addition. Højeste sum er 13.
Der lægges 7 til hver gang,

I Syvbingo skal hver elev have en spilleplade, kuber i hver sin farve til at dække tallene med samt en terning til deling. Den ene spiller slår med en terning og lægger syv til antallet af øjne. Det tal, eleven får, finder han på sin bingo-plade og placerer en kube på tallet i sin farve. Så er det den næstes tur. Når man har fået fire på stribe, har man vundet.

7- bingo

ARBEJDSARK

127

10	9	13	12	8	12	9	
12	13	10		8	9	13	11
11	8	9	12	9		10	13
13	10		8	12	11	9	12
9	8	11	13	12		10	11
10	12		12	11	13	9	8
11		8	12	10	11	8	13
12	9	11	10	13	8		10

ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: En spilleplade, en blyant til hver spiller, to terninger

Spilleregler:

Hver spiller skal desuden have et antal kuber i samme farve.

Slå med terningen, og læg 7 til antallet af øjne. Læg en kube på resultatet på spillepladen. Den, der først får fire på stribe, har vundet.

10	9	13	12	8	12	9	
12	13	10		8	9	13	11
11	8	9	12	9		10	13
13	10		8	12	11	9	12
9	8	11	13	12		10	11
10	12		12	11	13	9	8
11		8	12	10	11	8	13
12	9	11	10	13	8		10

ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: En spilleplade, en blyant til hver spiller, to terninger

Spilleregler:

Hver spiller skal desuden have et antal kuber i samme farve.

Slå med terningen, og læg 7 til antallet af øjne.
Læg en kube på resultatet på spillepladen.
Den, der først får fire på striben, har vundet.

10 i en seng

Antal deltagere: 2-4

Materiale: Et sæt kortspil, hvor der kun anvendes kortene es-9 i alle kulører.

Her arbejdes der med addition og summen 10.

Hver spiller får fire kort til at begynde med. Spillerne skiftes til at trække et kort fra bunken, indtil alle kort i bunken er brugt. Så snart en spiller har to kort, som tilsammen giver 10, lægger spilleren stikket i seng (eller lægger dem i en bunke). Når der er lagt et stik, tager man et nyt kort fra bunken. Vinderen er den, der har lagt flest kort lagt i seng/bunke, når alle kort i bunken er taget. Spillet kan udvides ved, at man skal få tre (eller flere) kort til at give 10 i alt.

Antal spillere: 2

Materialer: Papir og blyant

Et lille, hurtigt spil, hvor man arbejder med addition og summen 10.

Lav et kryds og bolle-net. Skriv på skift et tal mellem 1 og 9. Hvert tal må kun anvendes én gang.

Hvem får først 10 på række?

The image shows a full page of graph paper. It consists of a uniform grid of thin black lines on a white background. The grid is composed of horizontal and vertical lines that intersect at right angles, creating a series of small squares across the entire page. There are no margins, text, or other markings present.

10 på stribe

Antal spillere: 2-4

Materialer: Spilleplade og brikker (se nedenfor)

Eleverne arbejder med addition, hvor summen bliver 10.

Spillet går ud på at få 10 på stribe enten lodret, vandret eller diagonalt. Hver elev trækker tre kort. Resten af kortene lægges i en bunke med bagsiden opad. Eleverne placerer efter tur et kort på spillepladen. Når man har lagt et kort, trækker man et nyt fra bunken. Får man 10 på stribe med fire kort, må man tage de fire kort, der gav 10. Sådan bliver man ved, indtil alle kort er fordelt. Vinderen er den, der har flest kort.

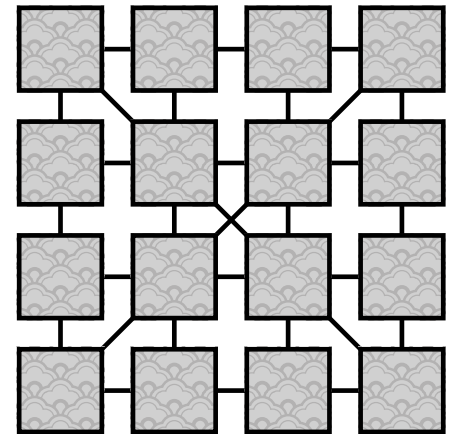
Hvis eleverne har svært ved at få 10 på stribe med fire kort, kan man vælge at lade eleverne få 10 på stribe med to eller tre kort.

Spillet kan udvides på flere forskellige måder. Man kan aftale, at spillet fx skal hedde "15 på stribe". Når man spiller "15 på stribe", vil man opdage, at nogle talkort ikke anvendes så tit, og at der er mangel på andre. Så må man i gang med at producere nye talkort. Det er oplagt at lade elever, der har lyst til det, udvide spillet og spille med en større sum.

Spillet kan også udvides ved, at man laver en spilleplade med flere felter. På den måde tilføjer man additionsstykkerne flere addender.

1 10 på stribe

ARBEJDSARK **107**



ANTAL SPILLERE: 2
MATERIALER: Talkort

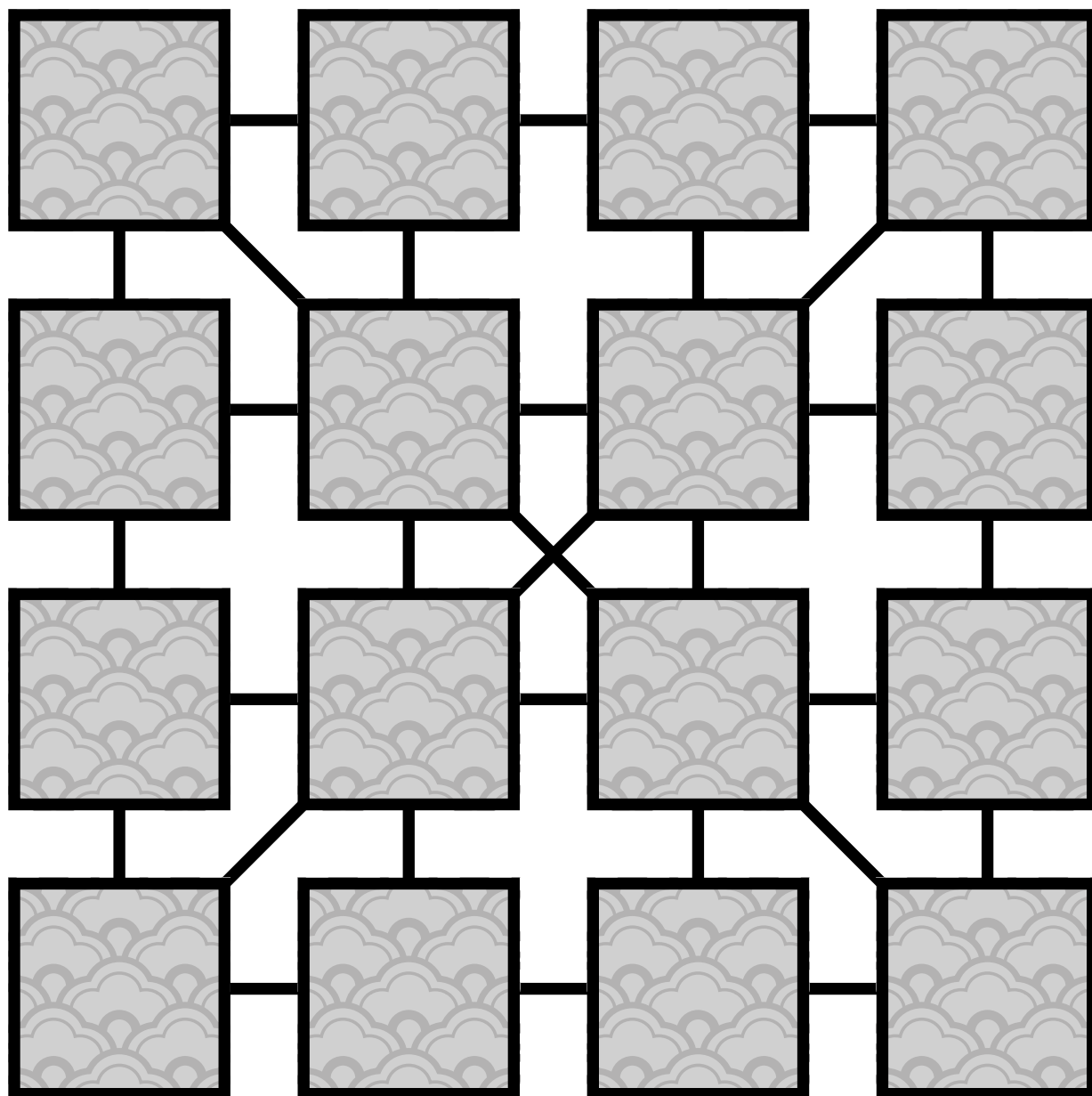
Spilleregler:
Træk tre talkort hver. Læg resten af talkortene med bagsiden opad.
Læg efter tur et talkort på spillepladen, og træk et nyt talkort.
Hvis talkortene giver 10 på stribe, tager du kortene.

Den, der har fået flest talkort, når til slut, har vundet.
Prøv også at spille med, at der skal være fire talkort på stribe, som skal give 10.

1 10 på stribe

ARBEJDSARK **108**

0	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	2	2
2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	3	4
4	4	4	4	5	5
5	5	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	7
7	7	8	8	<u>9</u>	<u>9</u>



ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Talkort

Spilleregler:

Træk tre talkort hver. Læg resten af talkortene med bagsiden opad.

Læg efter tur et talkort på spillepladen, og træk et nyt talkort.

Hvis talkortene giver 10 på stribe, tager du kortene.

Den, der har fået flest talkort, når til slut, har vundet.

Prøv også at spille med, at der skal være fire talkort på stribe, som skal give 10.

0	0	0	0	0	0
0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	2	2
2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	3	4
4	4	4	4	5	5
5	5	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	7
7	7	8	8	<u>9</u>	<u>9</u>

29

Antal spillere: 3-6

Materialer: Et sæt spillekort

Her arbejder man med addition af tal op til summen 29 med 10 som højeste addend.

Hver spiller får fem kort. Resten placeres mellem spillerne i en bunke med bagsiden opad. Kortenes farve har ingen betydning. Billedkort og esser er 1 point værd. Den første spiller lægger et kort ud og nævner dets værdi. Spilleren tager et kort fra bunken, så man hele tiden har fem kort på hånden. Herefter lægger næste spiller et kort på og nævner summen af de to kort. Næste spiller lægger også et kort og nævner summen. Det gælder om at få summen op på 29. Kan man kun lægge et kort på, så summen bliver over 29, skal man sige pas. Den spiller, der får summen op på 29, får kortene og har derved fået et stik. Man spiller, til alle kort er brugt, og der ikke kan laves flere stik. Vinderen af spillet er den, der har fået flest stik, når alle kort er brugt.

31

Antal spillere: 2-4

Materialer: Et sæt spillekort uden jokere

Et kortspil som flere voksne måske også kender. Der arbejdes med addition op til summen 31.

Eleverne får tre kort hver. Resten af kortene placeres i en bunke midt på bordet med bagsiden opad. Herefter gælder det om at få 31 point i sammen farve. Kortene har den værdi, de har, altså er en 4'er fire point værd. 10'erne og billedkortene er ti point værd. Esserne er 11 point værd. Man trækker på skift et kort. Man må tage det øverste kort fra bunken, eller man må tage det kort, personen før én lige har lagt ned. Herefter lægger man det kort fra sig, der passer mindst sammen med de andre kort. Når man har fået 31, lægger man kortene ned og siger "31". Hermed har man vundet spillet. Man kan også vinde spillet uden at have 31. Hvis man fx har 29 og tænker, at så mange point har de andre ikke, kan man banke i bordet. Herefter må de andre spillere trække et kort én gang til. Derefter afsløres det, hvor mange point hver spiller har. Den spiller, der har flest point, vinder.

49

Antal spillere: Mindst 3

Materialer: Spillekort

Der arbejdes med addition op til sum 49.

Alle kort deles ud. Derfor skal man helst være mindst tre spillere, så det er til at holde styr på kortene. Kortenes farve har ingen betydning. Esser er 1 point værd, knægte er 11, damer er 12, og konger er 13 point værd. Den første spiller lægger et kort ud og nævner dets værdi. Herefter lægger næste spiller et kort på og nævner summen af de to kort. Næste spiller lægger også et kort og nævner summen. Det gælder om at få summen op på 49. Kan man kun lægge et kort på, så summen bliver over 49, skal man sige pas. Den spiller, der får summen op på 49, får kortene og har derved fået et stik. Man spiller, til der ikke kan laves flere stik. Vinderen af runden er den, der har fået flest stik. Vinderen af spillet kunne for eksempel være den, der først vinder fem runder.

98

Antal spillere: Mindst 2

Materialer: Spillekort uden jokere

Der arbejdes primært med addition op til 98 i dette spil, hvor addenderne aldrig overstiger 10. Der skal desuden trækkes ti fra indimellem.

Hver spiller får tre kort. Resten af kortene lægges i en bunke på bordet med bagsiden opad. Kortenes farve har ingen betydning. Konger og knægte er 10 point værd, damer er 0 point værd, esser er 1 point værd og tiere er minus 10 point værd. Resten af kortene har deres pålydende værdi.

Spillerne skiftes til at lægge et kort ud. Hver gang man har lagt et kort, tager man et nyt fra bunken. Når man lægger et kort, skal man sige summen af kortene. Det gælder om at undgå at blive den, der får summen op på 98 eller derover, for så har man tabt runden. Taberen får strafpoint for de kort, han har på hånden, når summen er kommet over 98. Man kan for eksempel spille til 100 strafpoint.

Bank på

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt tre terninger

Eleverne arbejder med addition og subtraktion.

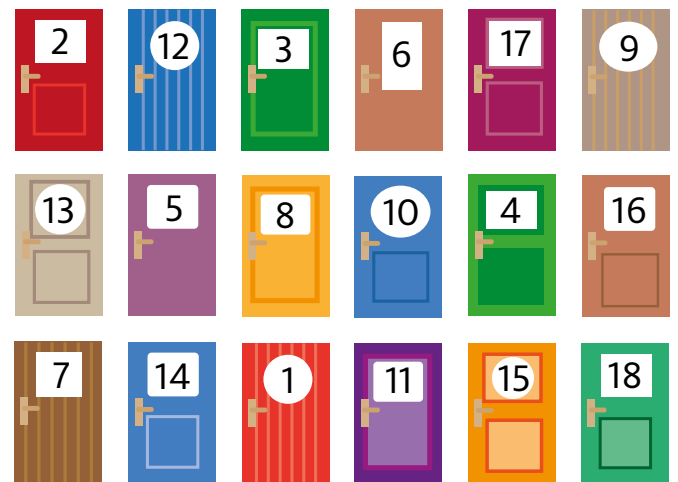
Spillerne slår på skift med de tre terninger. To eller alle tal kombineres med plus og minus. Spilleren lægger en kube på resultatet. Har man fx slået 2, 3 og 5, kan man lægge en kube på 10, fordi $2 + 3 + 5 = 10$. Man kan også vælge at lægge en kube på 1, fordi $3 - 2 = 1$. Man må dog kun lægge en kube på et af sine resultater. Når en spiller har tre kuber på stribe lodret, vandret eller diagonalt, tager hun sine brikker. Den spiller, der først har 12 brikker, vinder.

Spillet kan varieres på utallige måder (nogle varianter kan kræve en ændring af spillepladen):

- Man kan lægge en kube på alle de tal, man kan få frem med sit slag.
- Man kan slå med flere eller færre terninger.
- Man kan anvende tisedede terninger.
- Man kan vælge, at alle terninger skal bruges i regnestykket.
- Man kan anvende regningsarterne multiplikation og division.

Bank på

ARBEJDSARK **89**



ANTAL SPILLERE: 2

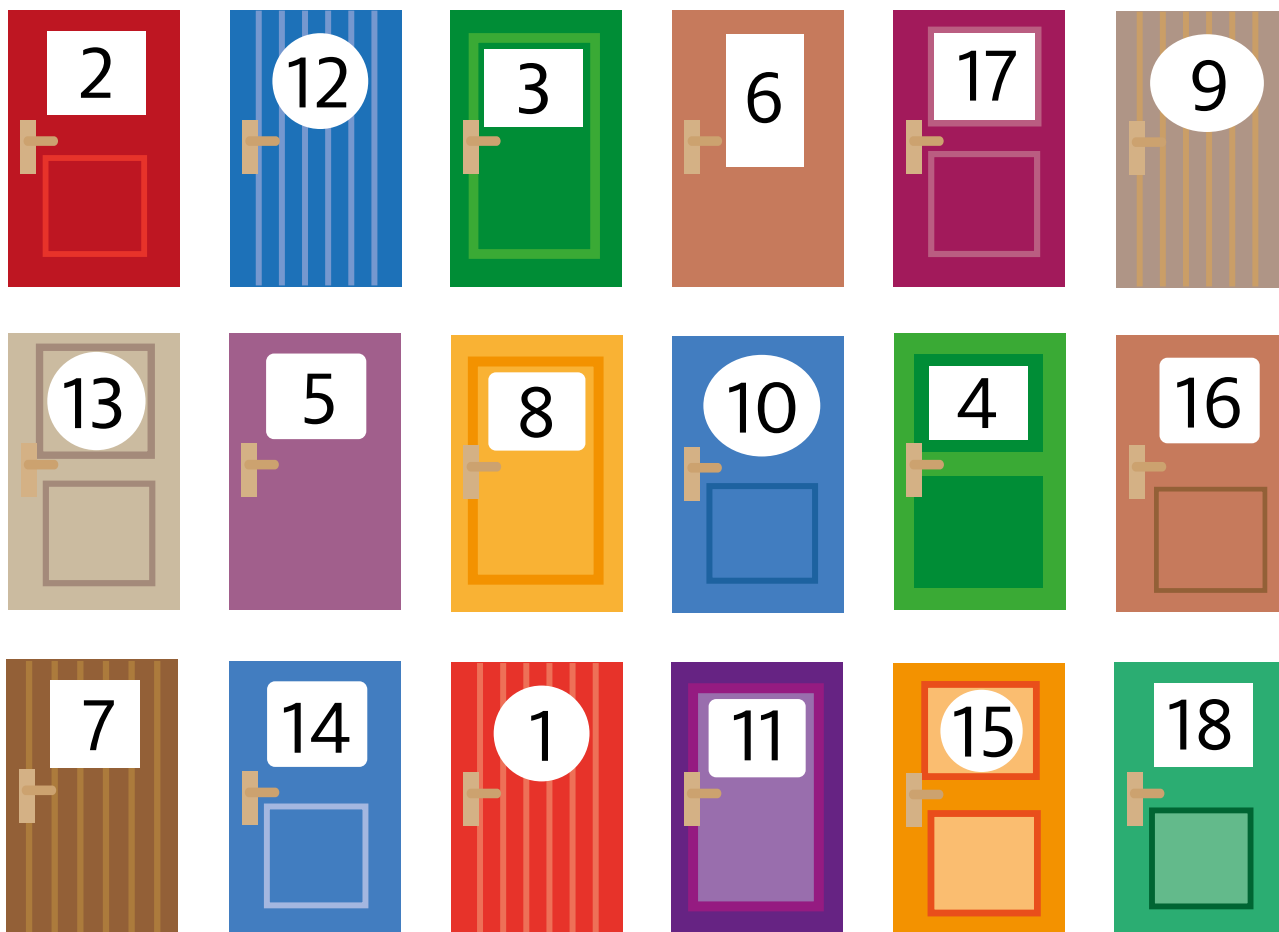
MATERIALER: Kuber i to forskellige farver samt tre terninger

SPILLEREGLER:
Slå med terningerne.
Lav regnestykker.

Læg en kube på resultatet.

Har du fx slået 2, 3 og 5, kan du lægge en kube på 10, fordi $2 + 3 + 5 = 10$, eller på 1, fordi $3 - 2 = 1$.

Når du har tre kuber på stribe lodret, vandret eller på skrå, tager du dine kuber. Vinderen er den, der først har 12 kuber.



ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Kuber i to forskellige farver samt tre terninger

SPILLEREGLER:

Slå med terningerne.
Lav regnestykker.

Læg en kube på resultatet.

Har du fx slået 2, 3 og 5, kan du lægge en kube på 10, fordi $2 + 3 + 5 = 10$, eller på 1, fordi $3 - 2 = 1$.

Når du har tre kuber på stribe lodret, vandret eller på skrå, tager du dine kuber. Vinderen er den, der først har 12 kuber.

Dæk 12/Dæk 18

Antal spillere: 2-4

Materialer: To terninger, brikker (fx kuber) og talkort med tallene 1-12 (eller spilleplade – se nedenfor)

Spilleren kaster med to terninger og skal forsøge at få dækket alle 12 tal med en brik. Spilleren må dække et tal, hvis en eller to terninger viser tallet. Fx vil en 3'er og en 4'er give mulighed for enten at dække 7-tallet eller 3- og 4-tallet.

Vinderen er den, der først får dækket sine 12 talkort. Man kan evt. aftale, at man spiller bedst ud af fem runder.

Man kan også spille Dæk 18. Her skal man bruge tre terninger og 18 talkort med tallene 1-18.

Dæk 12

ARBEJDSARK

126



dækker

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

eller

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: En spilleplade til hver spiller, to terninger

Spilleregler:

Slå med terningerne.

Farv dit slag på spillepladen.

Slår du 3 og 5, må du dække 3 og 5 eller 8,

fordi $3 + 5 = 8$.

Den, der først har farvet alle 12 tal på sin plade, har vundet.



dækker



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

eller

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: En spilleplade til hver spiller, to terninger

Spilleregler:

Slå med terningerne.

Farv dit slag på spillepladen.

Slår du 3 og 5, må du dække 3 og 5 eller 8, fordi $3 + 5 = 8$.

Den, der først har farvet alle 12 tal på sin plade, har vundet.

Dansende 10'er-venner

Antal deltagere: Hele klassen eller en gruppe

Materialer: Talkort med tallene 1-9

Eleverne arbejder med addition af tal, hvor summen er 10.

Eleverne får hver sit talkort og bevæger sig rundt i lokalet. Når musikken stopper skal eleverne hurtigt danne par med en klassekammerat, så det giver 10 i alt. Efter et par runder får eleverne nye talkort.

Man kan også lave talkort med tiere op til 100. I denne danseleg skal man så danne par med en klassekammerat, så det i alt giver 100. Næste udfordring er talkort med hundrede op til 1000, hvor der dannes par, som giver 1000.

Dobbelt op

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt clips til lykkehjulet

Der arbejdes med fordobling i dette spil.

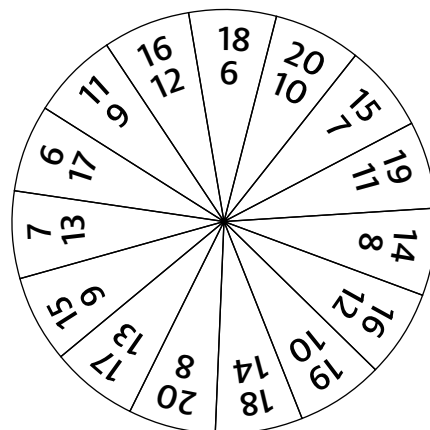
Spillerne skiftes til at dreje på lykkehjulet. De tal, clipsen peger på, skal fordobles og findes på spillepladen. Spilleren lægger herefter en kube på et af resultaterne. Hvis clipsen fx peger på feltet, hvor der står 7 og 13 i, skal 7 og 13 fordobles til 14 og 26. Felterne med 14 og 26 findes på spillepladen - hvert tal er repræsenteret to gange - og på et af disse felter placeres en kube. Når en spiller har en række vandret, lodret eller diagonalt med tre kuber i egen farve, må hun tage disse kuber. Spilleren, der først har 12 kuber, har vundet.

Dobbelt op

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt clips til lykkehjulet

Drej på lykkehjulet. De tal, clipsen peger på, skal fordobles. Find tallene på spillepladen. Læg en kube på et af tallene. Når du har en række vandret, lodret eller på skrå med tre kuber i egen farve, må du tage kuberne. Vinderen er den, der først har 12 kuber.



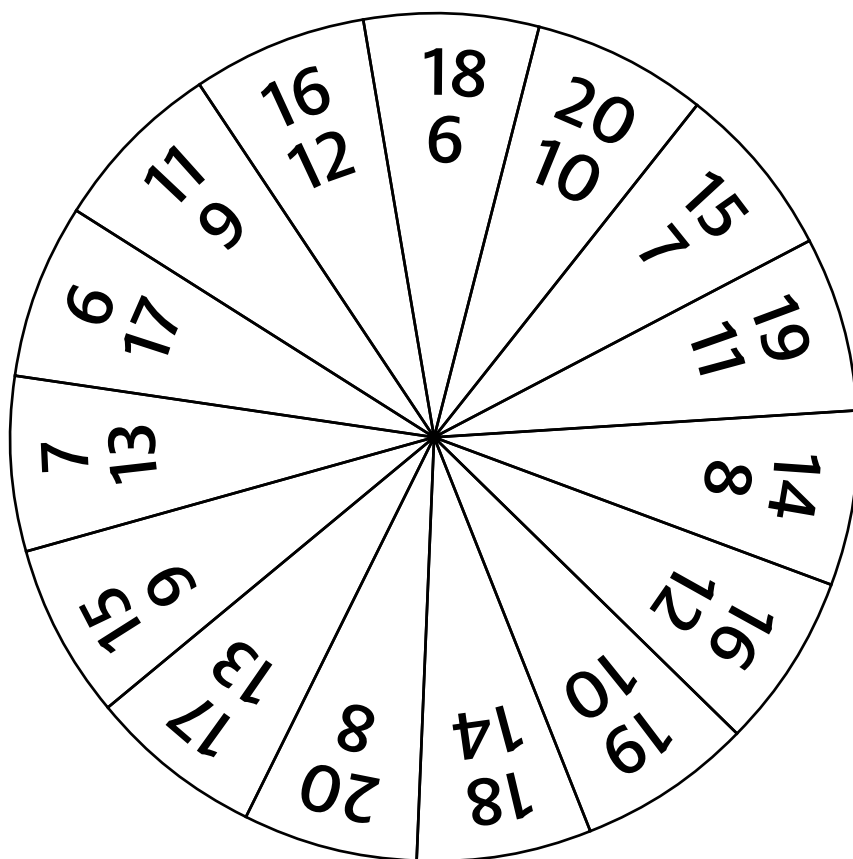
12	18	20	28	24	14
20	32	34	14	32	30
38	26	38	40	18	22
30	36	12	26	34	16
16	24	40	22	28	36

Dobbelt op

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt clips til lykkeshjulet

Drej på lykkeshjulet. De tal, clip-sen peger på, skal fordobles. Find tallene på spillepladen. Læg en kube på et af tallene. Når du har en række vandret, lodret eller på skrå med tre kuber i egen farve, må du tage kuberne. Vinderen er den, der først har 12 kuber.



12	18	20	28	24	14
20	32	34	14	32	30
38	26	38	40	18	22
30	36	12	26	34	16
16	24	40	22	28	36

Dåsekast med lige og ulige tal

Antal spillere: 4

Materialer: 10 dåser med tallene 1-10 på samt blød bold el.lign.

Eleverne arbejder med lige og ulige tal samt med addition.

I spillet gælder det om at vælte dåser med lige tal på. Dåserne stilles op i rækkefølge med god plads mellem. Spillerne kaster på skift efter dåserne. Man har to kast i hver omgang. Man får point, hvis man vælder dåser med et lige tal på. Vælter man 4 og 8, får man 12 point, fordi $4 + 8 = 12$. Hvis man med sine to kast vælder to dåser, hvor den ene dåse har et lige tal og den anden dåse et ulige tal, får man kun point for de lige tal. Hvis man med et kast vælder flere dåser, er det den dåse, man først ramte, man får point for.

Vinderen er den, der har flest point i alt efter fx fem runder. Man kan regne pointsummen ud på en lomme-regner.

En variation af aktiviteten kan være, at hvis man med sine to kast vælder to dåser med lige tal på, må man fordoble rundens point. Vælter man således 4 og 8, får man 24 point, fordi $4 + 8 = 12$, og det dobbelte af 12 er 24. Vælter man dåserne med 5 og 8, får man 13 point. Vinderen er fortsat den, der har flest point i alt efter fx fem runder.

Hvis eleverne er fortrolige med lige og ulige tal i området 1-10, justeres tallene til et passende niveau.

Man kan også vælge at have flere dåser end 10 med i aktiviteten og samtidig bede eleverne vælte flere end to dåser, og derved gøre udregningerne sværere.

Fangerne

Antal deltagere: 1

Materiale: Et sæt spillekort, hvor esser, toere og tiere er fjernet.

Begynd med at lægge billedkortene med billedsiden opad i en række. Disse 12 kort er fangerne og skal løslades, for at kabalen kan gå op. Bland resten af kortene, og læg dem på en række med seks kort, hvor også billedsiden er opad. Knægt, dame og konge er hhv. 11, 12 og 13 værd.

For at en fange kan løslades, skal to kort give summen 11, 12 eller 13. Hvis summen er 11, løslades en knægt, en dame løslades ved summen 12, og en konge løslades ved summen 13. Når en fange løslades, fjernes kortet samt de to kort, der gav løsladelsen. Læg nye kort, hvor der mangler i rækken af 6. Når alle fanger er blevet løsladt, er kabalen gået op. Hvis der af de seks kort ikke kan findes en sum, der passer til en af fangerne, er kabalen slut, og den gik altså ikke op.

Fire på stribe

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to farver samt tre terninger

Fire på stribe er et spil, hvor eleverne kombinerer addition og subtraktion.

To spillere har hver sin farve kuber. Spillerne skiftes til at slå med tre terninger. Slagene kombineres med plus og minus, og der placeres en kube på et resultat. Slår man fx 1, 3 og 5, kan man vælge at lægge en kube på 9, fordi $1 + 3 + 5 = 9$, eller på 7, fordi $5 + 3 - 1 = 7$. Man må kun placere en kube, og alle tre slag skal bruges. Når man har fået fire på stribe, må man tage de fire kuber. Vinderen er den, der først får 12 kuber.

Man kan udvide spillet, så man ikke behøver at anvende alle tal, eller man må placere flere kuber ad gangen.

Fire på stribe

ARBEJDSARK

104

4	6	3	16	5	4	9	13
7	8	14	11	2	12	7	3
5	1	6	15	1	0	14	5
17	2	10	0	10	13	4	18
8	11	1	4	0	11	9	11
6	12	5	9	3	8	17	2
15	9	6	2	7	10	7	10
18	3	12	0	16	12	1	8

ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: Kuber i en farve hver spiller samt tre terninger

SPILLEREGLER:

Slå på skift med terningerne. Lav et regnestykke,

og læg en kube på resultatet på spillepladen. Slår du 2, 3 og 6, kan du fx lave stykket $6 - 3 + 2 = 5$ og dermed lægge en kube på 5. Når du har fire på stribe vandret, lodret eller diagonalt, må du tage dine fire kuber. Vinderen er den, der først har fået 12 kuber.

4	6	3	16	5	4	9	13
7	8	14	11	2	12	7	3
5	1	6	15	1	0	14	5
17	2	10	0	10	13	4	18
8	11	1	4	0	11	9	11
6	12	5	9	3	8	17	2
15	9	6	2	7	10	7	10
18	3	12	0	16	12	1	8

ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: Kuber i en farve hver spiller samt tre terninger

SPILLEREGLER:

Slå på skift med terningerne. Lav et regnestykke,

og læg en kube på resultatet på spillepladen. Slår du 2, 3 og 6, kan du fx lave stykket $6 - 3 + 2 = 5$ og dermed lægge en kube på 5. Når du har fire på stribe vandret, lodret eller diagonalt, må du tage dine fire kuber. Vinderen er den, der først har fået 12 kuber.

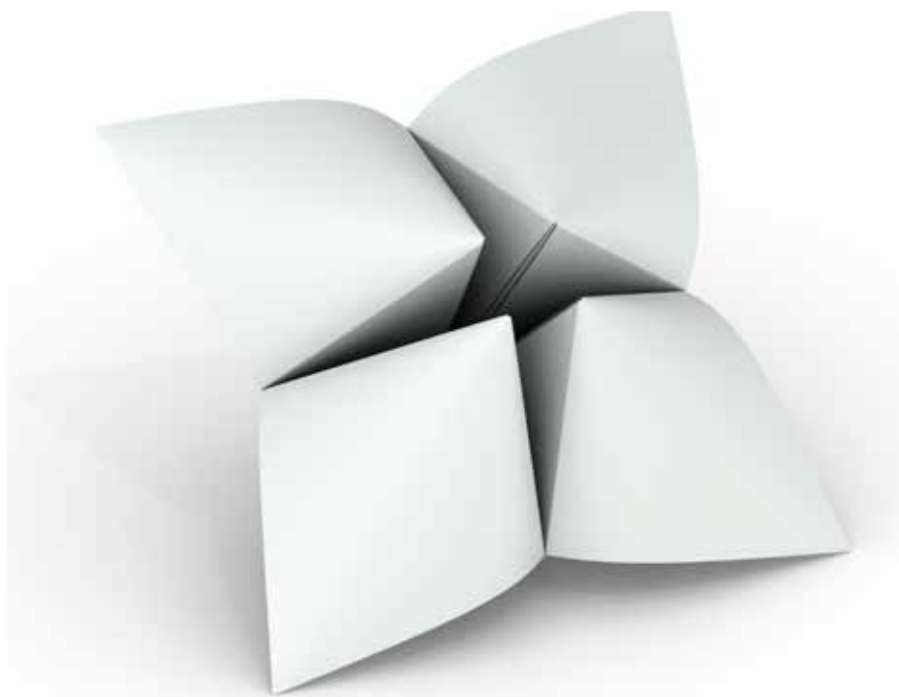
Flip-flap

Antal elever: Hele klassen

Materialer: Blankt papir

Eleverne kan øve hovedregningsstrategier inden for alle regningsarterne med denne aktivitet.

Alle elever folder en "flip-flap". Enten kan eleverne følge lærerens anvisning, eller også kan man finde instruktioner på fx Youtube. Når flip-flapperen er færdig, skriver eleven regneopgaver på flapperne. Opgaverne skal kunne regnes i hovedet af den, som laver flip-flapperen. Når alle elever er færdige, går de rundt mellem hinanden, prøver hinandens flip-flappere og løser hinandens opgaver.



Flyt forskellen

Antal deltagere: 2-4

Materialer: Terning, spillebrikker, fx kuber, og spilleplade med felter

Eleverne arbejder med subtraktion og det at finde forskel.

Eleverne skal først tegne en spilleplade. Det kan være en lang slange inddelt i felter, 25 eller flere. Der skal skrives "Start" i den ene ende og "Mål" i den anden. Stil en brik på startfeltet. Slå med to terninger, og find forskellen. Ryk forskellen på spillepladen. Den, der kommer først i mål, har vundet.

Spillet kan gøres sværere ved at anvende 10- og 20-sidede terninger, og spillepladens talområde kan udvides.

Først til 20

Antal spillere: 2

Materialer: Ingen

I denne lille leg arbejder eleverne både med addition og tallenes rækkefølge. Subtraktion kan inddrages.

Den første spiller siger enten tallet 1 eller 2. Derefter skiftes man til at sige et tal ved enten at lægge 1 eller 2 til. Den, som til sidst siger 20, har vundet.

Spillet kan varieres på flere måder: Begynd fx på 20 og slut på 1. Eller kald spillet først til 50, 100 eller andet. Man kan også lade eleverne lægge mere end 1 og 2 til. Man kan fx kalde spillet Først til 100 og lad eleverne lægge et tal mellem 1 og 10 til.

Først til taget

Antal deltagere: 2-4

Materialer: Spilleplade (se nedenfor) til hver deltager samt to terninger

Eleverne arbejder med addition op til sum 12. Desuden kan man berøre sandsynlighed. Hvorfor er det altid sum 7, der vinder?

Spillerne slår på skift med terningerne. Øjnene lægges sammen, og der sættes et kryds ud for resultatet. Vinderen er den, der først får fyldt en søjle ud, så den rammer taget.

Når eleverne har spillet nogle gange, er det oplagt at tale med eleverne om, hvilke tal der først kommer til taget, og hvilke tal der kommer sidst. Hvordan kan det være, at det er netop de tal? Er der et system i det? Tal med eleverne om de forskellige muligheder for at få summen 1, 2, 3, 4 osv. op til 12? På hvor mange forskellige måder kan man få summen 7?

Man kan også spille med, at vinderen er den, der først får fx fire søjler fyldt ud.

Først til taget

ARBEJDSARK **118**

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: En spilleplade til hver spiller, to terninger

Spilleregler:

Først til taget er et spil for to personer.

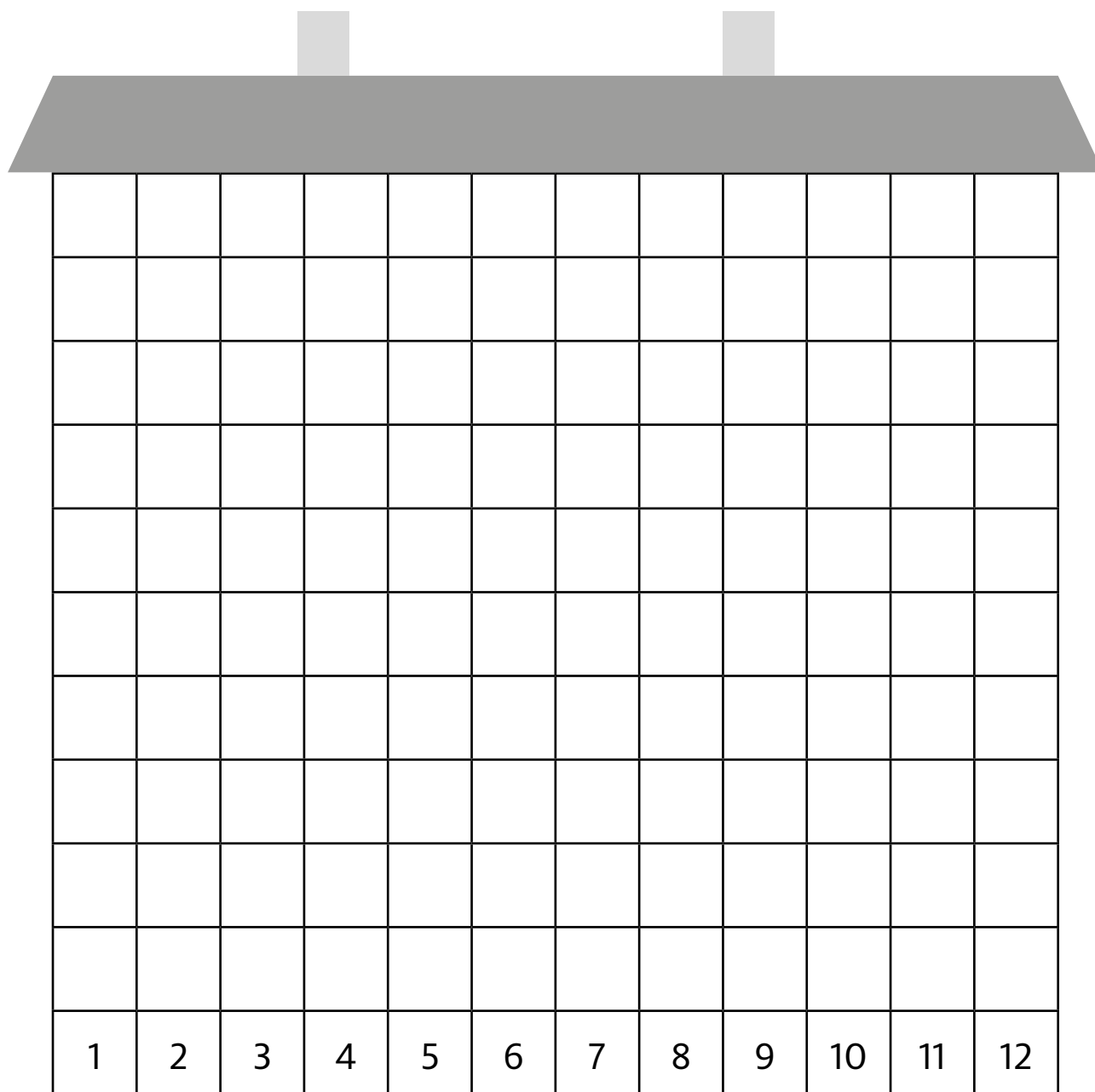
Brug en spilleplade hver samt to terninger.

Slå på skift med terningerne, og læg øjnene sammen.

Sæt kryds ved resultatet.

Vinderen er den, der først får fyldt en søjle ud, så den rammer taget.

Spil også med, at vinderen er den, der først får fx fire søjler fyldt ud.



ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: En spilleplade til hver spiller, to terninger

Spilleregler:

Først til taget er et spil for to personer.

Brug en spilleplade hver samt to terninger.

Slå på skift med terningerne, og læg øjnene sammen.

Sæt kryds ved resultatet.

Vinderen er den, der først får fyldt en søjle ud, så den rammer taget.

Spil også med, at vinderen er den, der først får fx fire søjler fyldt ud.

Fra 2 til 12

Antal spillere: 2-4

Materialer: Kuber og talkort med tallene 2-12

Et spil, som kan bruges til at øve simpel addition, men samtidig et spil med mange udvidelsesmuligheder.

Hver spiller har syv kuber i hver sin farve. Talkortene 2-12 placeres på bordet. Spillerne slår på skift med to terninger. Man placerer en kube på talkortet med summen af de to terninger. Lægger der en kube i en anden farve end ens egen i forvejen, må man fjerne kuben, men så man må ikke placere sin egen kube. Kortet er derfor frit. Lægger der en kube i ens egen farve på kortet, må man lægge endnu en kube på kortet. Når der lægger to kuber i samme farve på et talkort, er kuberne sikret og kan derfor ikke vende tilbage til sin ejer. Vinderen er den, der først får placeret sine syv kuber.

Spillet kan varieres på mange måder; man kan anvende flere talkort, flere terninger, flere kuber og andre regningsarter.

Få 15 først

Antal spillere: 2

Materialer: Talkort 1-9

Spillet giver øvelse i addition op til sum 15.

De ni talkort lægges i rækkefølge foran spillerne. Spillerne skiftes til at tage et kort. Kortene, man har taget, lægges sammen. Den spiller, der først får summen 15, får et point. Det gør ikke noget, hvis spilleren har kort, der ikke indgår. Vinderen er den, der først når op på fx fem point.

Spillet udvides ved at ændre summen og antallet af talkort.

Hotellet

Antal spillere: 2-4

Materialer: Spilleplade, brikker samt tre terninger

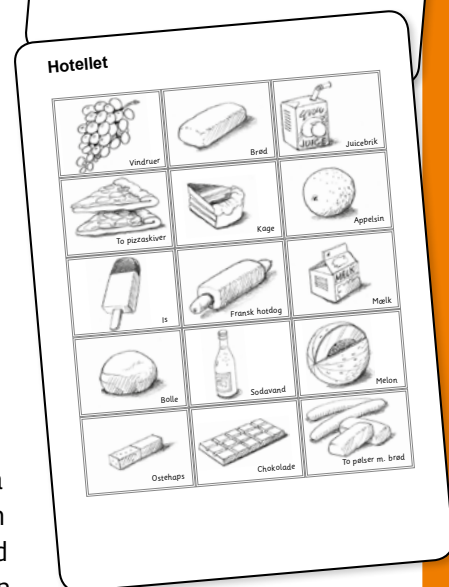
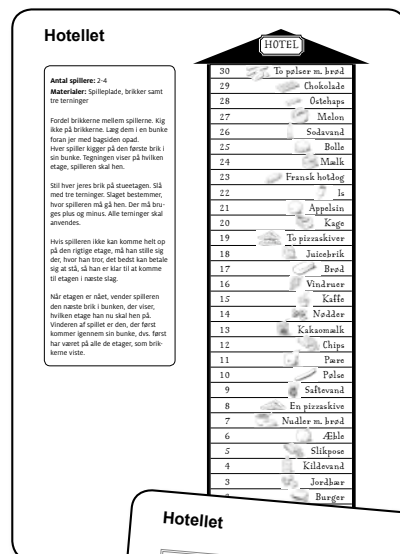
Eleverne oparbejder i dette spil færdigheder i at anvende de to regningsarter addition og subtraktion.

Hotellet er et spil, hvor eleverne skal forestille sig, at de er en slags piccollo eller piccoline, der skal rundt med roomservicebestillinger på et hotel. Inden spillet kan gå i gang, skal brikkerne på de to ark klippes ud. Der er brug for ét sæt brikker pr. gruppe. Brikkerne fordeles mellem spillerne. Hver spiller samler sine brikker uden at kigge på dem i en bunke foran sig med bagsiden af brikkerne opad.

Hver spiller kigger på den første brik i sin bunke. Illustrationen på brikken viser på hvilken etage, spilleren skal hen. Alle spillere placerer deres brik, f.eks. en kube i hver sin farve, på stueetagen. Den første spiller slår nu med tre terninger. Slaget bestemmer, hvor spilleren må gå hen. Der må bruges plus og minus. Alle terninger skal anvendes. Hvis spilleren ikke kan komme helt op på den rigtige etage, må han stille sig der, hvor han tror, det bedst kan betale sig at stå, således at han kan bruge næste slag på at nå etagen. Når etagen er nået, vender spilleren den næste brik i bunken, der viser, hvilken etage spilleren nu skal hen på. Vinderen af spillet er den, der først kommer igennem sin bunke, dvs. først har været på alle de etager, som brikkerne viste.

Vi forklarer lige spillet en gang til med eksempler: Spiller 1 kigger på den første brik i sin bunke. Brikken viser en klase vindruer. Spilleren skal nu forsøge at nå op til 16. etage, hvor vindruerne befinder sig. Spilleren slår med tre terninger. Han håber på at slå en firer og to seksere, fordi $4 + 6 + 6 = 16$, hvilket vil bringe ham helt op på etagen. Men han slår en sekser, en femmer og en toer. Det slag kan han ikke få 16 ud af. Han kan få f.eks. 9 ($6 + 5 - 2$) eller 13 ($6 + 5 + 2$) ud af det. Han vælger at rykke 13, dvs. han lander på etage 13, hvor der så er tre etager op til den rigtige etage. Han håber dermed på, at han i næste omgang kan slå et slag, hvor han kan lave et regnestykke, der giver 3. Herefter er det de andre spilleres tur. Når det er spiller 1's tur, slår han igen. Han slår f.eks. en firer, en femmer og en toer, hvilket er godt, for det kan han få resultatet 3 ud af ($5 - 4 + 2$). Hermed rykker han op på 16. etage og har derved nået vindruerne. Han må nu kigge på den næste brik i sin bunke for at se, hvor han skal forsøge at nå hen i næste runde. Det kunne f.eks. være en banan, hvilket betyder, at han skal ned på 1. etage. Således fortsætter spillet. Når en spiller er kommet gennem hele sin bunke og har været på de rigtige etager, har han vundet.

Spillet kan varieres således, at man ikke behøver at bruge alle terninger i slaget. Så går spillet hurtigere. Især skal man overveje at indføre denne regel, hvis eleverne er utålmodige og synes, at spillet bliver kedeligt, fordi det ikke går hurtigt nok. Så kan udvidelsen til disse elever jo være, at alle terninger skal benyttes. Derudover kan man også spille med flere terninger. Så kan der laves flere og mere indviklede regnestykker.



Hotellet

Antal spillere: 2-4

Materialer: Spilleplade, brikker samt tre terninger

Fordel brikkerne mellem spillerne. Kig ikke på brikkerne. Læg dem i en bunke foran jer med bagsiden opad.

Hver spiller kigger på den første brik i sin bunke. Tegningen viser på hvilken etage, spilleren skal hen.

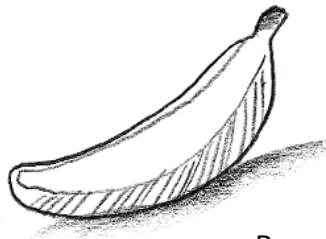
Stil hver jeres brik på stueetagen. Slå med tre terninger. Slaget bestemmer, hvor spilleren må gå hen. Der må bruges plus og minus. Alle terninger skal anvendes.

Hvis spilleren ikke kan komme helt op på den rigtige etage, må han stille sig der, hvor han tror, det bedst kan betale sig at stå, så han er klar til at komme til etagen i næste slag.

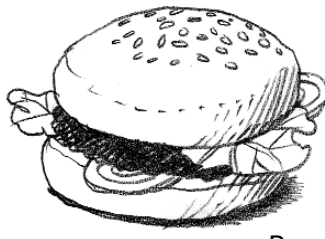
Når etagen er nået, vender spilleren den næste brik i bunken, der viser, hvilken etage han nu skal hen på. Vinderen af spillet er den, der først kommer igennem sin bunke, dvs. først har været på alle de etager, som brikkerne viste.

HOTEL		
30		To pølser m. brød
29		Chokolade
28		Ostehaps
27		Melon
26		Sodavand
25		Bolle
24		Mælk
23		Fransk hotdog
22		Is
21		Appelsin
20		Kage
19		To pizzaskiver
18		Juicebrik
17		Brød
16		Vindruer
15		Kaffe
14		Nødder
13		Kakaomælk
12		Chips
11		Pære
10		Pølse
9		Saftevand
8		En pizzaskive
7		Nudler m. brød
6		Æble
5		Slikpose
4		Kildevand
3		Jordbær
2		Burger
1		Banan
Stuen		

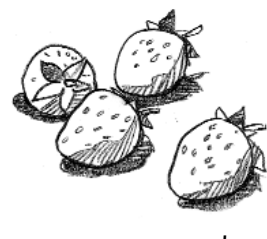
Hotellet



Banan



Burger



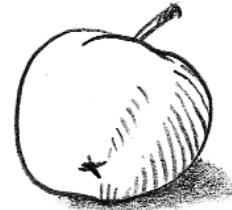
Jordbær



Kildevand



Slikpose



Æble



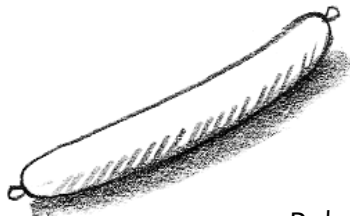
Nudler med brød



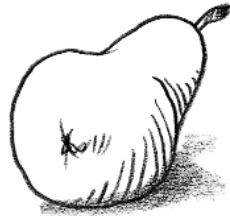
En pizzaskive



Saftevand



Pølse



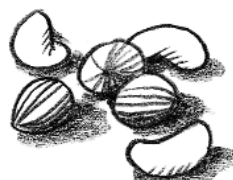
Pære



Chips



Kakaomælk

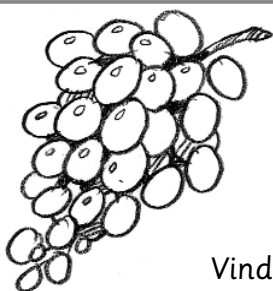


Nødder

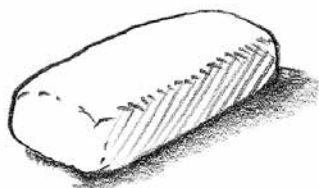


Kaffe

Hotellet



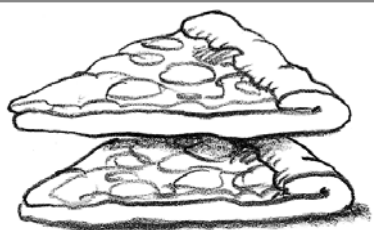
Vindruer



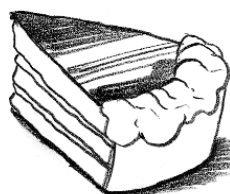
Brød



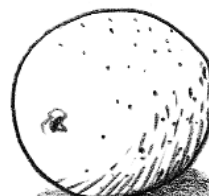
Juicebrik



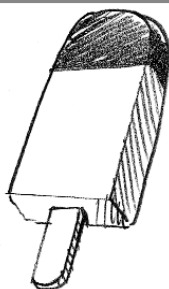
To pizzaskiver



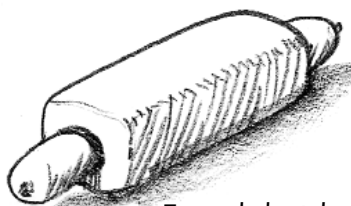
Kage



Appelsin



Is



Fransk hotdog



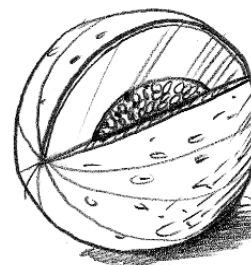
Mælk



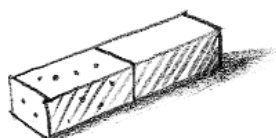
Bolle



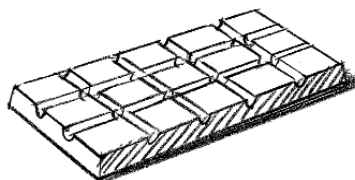
Sodavand



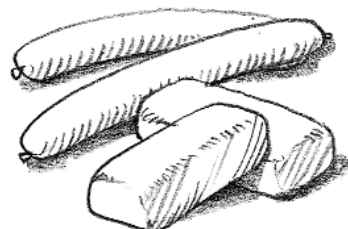
Melon



Ostehaps



Chokolade



To pølser m. brød

Hvem kan finde flest regnestykker?

Antal spillere: 2-3

Materialer: To almindelige terninger, papir og blyant

Eleverne arbejder med addition og subtraktion.

Eleverne skiftes til at kaste med terningerne og skrive de regnestykker hvor enten addender, subtrahender eller facit er 1 eller 2, dvs. hvor tallet 1 eller 2 indgår i regnestykket. For hvert regnestykke gives 1 point. Den, der har flest point efter et aftalt antal runder eller en bestemt tid, har vundet.

Som variation kan eleverne spille med en 6-sidet terning og 10-sidet terning, eller man kan tage en ekstra terning med i spillet.

Lommeregnerjagt

Antal spillere: 2

Materialer: Lommeregner

En lille leg med addition på lommeregneren.

De to spillere skiftes til at trykke på et tal mellem 1 og 3 og derefter på plus. Den elev, der får 30 frem på lommeregneren, har vundet.

Spillet kan varieres ved at ændre på de tal, man må taste, og ved at ændre på sluttallet. Man kan også spille spillet omvendt, dvs. begynde på 30, trykke et tal og derefter trykke minus. Her er vinderen selvsagt den, der får 0 frem i displayet.

Par 13

Antal deltagere: 1

Materialer: Et sæt spillekort.

Der arbejdes med addition og summen 13.

Dette er en kabale, hvor det gælder om at samle kortene i par, der giver 13. Alle kortene skal lægges med billedsiden opad. Man begynder med at lægge et kort ned, halvt over dette kort lægger man en række med to kort, i den næste række er der tre kort osv. Den sidste række skal indeholde syv kort.

Alle kortene skal fjernes fra bordet, men de må kun fjernes to og to, og kun hvis de tilsammen giver summen 13. Kongen gælder 13 og fjernes for sig selv. Damen gælder 12, knægten 11 og esset et.

Kun de kort, der ligger frit, må fjernes, og når man har udtømt mulighederne for at fjerne flere kort fra pyramiden, trækker man et kort fra bunken. Hver gang et kort passer sammen med et kort fra pyramiden, dvs. at de tilsammen giver summen 13, fjernes både kortet fra bunken og kortet fra pyramiden. Derved kan det være, at andre kort i pyramiden er blevet frie og kan fjernes.

Hvis alle pyramidens kort er fjernet fra bordet, når man har været gennem bunken, er kabalen gået op.

Pladsjagt

Antal deltagere: Hele klassen eller en gruppe

Materialer: Fortløbende talkort svarende til antal elever i klassen

Læg bunken med talkort midt på gulvet med tallene nedad, så eleverne ikke kan se dem. Eleverne sidder i en rundkreds rundt om talkortene. Der udvælges en elev, som gerne vil stå i midten.

Legen går ud på, at eleverne skal finde på forskellige regneopgaver. Resultatet må ikke være højere end det højeste tal, der er med i legen. Legen bliver sjovere, hvis der findes flere talkort med samme tal.

Alle elever undtagen den elev, som er i midten, tager et talkort, som de andre elever ikke må se. Eleven i midten siger et tal, som hun ved findes på et talkort. Det kunne være 7. Den elev, som har tallet 7, rækker kortet op i luften og stiller to opgaver til klassen, hvori tallet 7 indgår. Det kunne være opgaver som " $7 + 5$ " og " $7 - 3$ ". De to elever, som har tallet 12 ($7 + 5$) og tallet 4 ($7 - 3$), skal bytte plads i cirklen. Samtidig forsøger eleven i midten også at få en af pladserne i cirklen.

Den elev, der ikke får en plads, er ny opråber i midten. Hun giver sit talkort til den elev i cirklen, som ikke har noget talkort.

Efter et par runder lægges talkortene ind på midten, og alle elever trækker et nyt talkort.

Plus 5

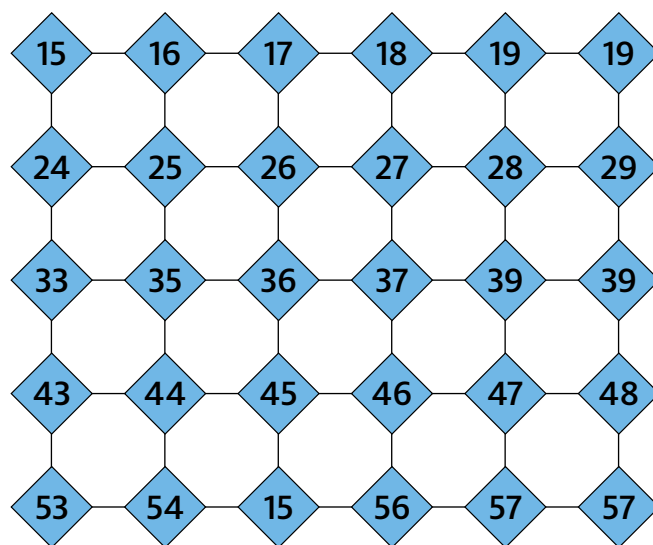
Antal spillere: 2

Materialer: Kuber og talkort 1-5

Der arbejdes med addition af et etcifret og et tocifret tal uden tierovergang.

Talkortene lægges med bagsiden opad. Spillerne skiftes til at trække tre talkort. De tre tal skal kombineres, så der er et tocifret og et etcifret tal. Disse to tal skal lægges sammen, og resultatet findes på spillepladen og markeres med en kube. Herefter lægges talkortene tilbage på bordet, og så er det den anden spillers tur. Vinderen er den, der lægger en kube, så der bliver en række med fem kuber vandret, lodret eller diagonalt. Kubernes farve har ingen betydning.

Plus 5

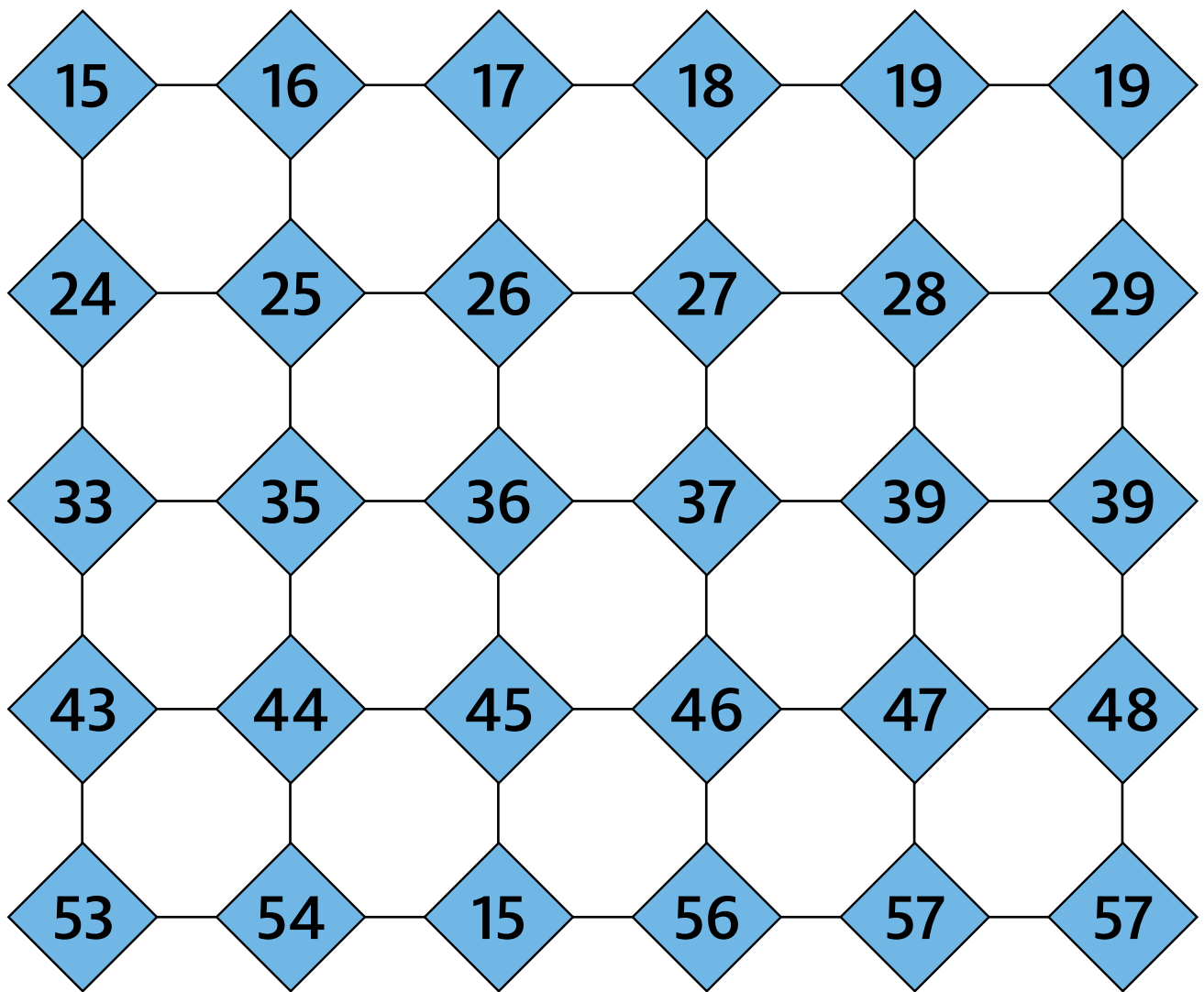


Antal spillere: 2

Materialer: Kuber og talkort 1-5

Læg talkortene med bagsiden opad.
Træk tre talkort. Lav to tal af de tre kort, så der er et tocifret og et etcifret tal.
Læg de to tal sammen. Læg en kube på tallet på spillepladen.
Læg talkortene tilbage. Nu er det den anden spillers tur.
Vinderen er den, der lægger en kube, så der bliver en række med fem kuber vandret, lodret eller på skrå.

Plus 5



Antal spillere: 2

Materialer: Kuber og talkort 1-5

Læg talkortene med bagsiden opad.

Træk tre talkort. Lav to tal af de tre kort, så der er et tocifret og et etcifret tal.

Læg de to tal sammen. Læg en kube på tallet på spillepladen.

Læg talkortene tilbage. Nu er det den anden spillers tur.

Vinderen er den, der lægger en kube, så der bliver en række med fem kuber vandret, lodret eller på skrå.

Plus og minus-kæde

Antal deltagere: 2-4

Materialer: Talkort 0-20

Der arbejdes med addition og subtraktion i denne aktivitet.

I aktiviteten skal tal kædes sammen ved hjælp af plus- og minusstykker. Hver deltager trækker et talkort mellem 0 og 20. Herefter gælder det om, at kæde tallene sammen. Vi giver et eksempel med tre deltagere:

- Deltager 1: Mit tal er 7. $5 + 2 = 7$. (Deltageren trækker et nyt kort, så hun er klar til sin næste tur.)
- Deltager 2: Mit tal er 16. $7 + 9 = 16$.
- Deltager 3: Mit tal er 10. $16 - 6 = 10$.

Herefter er det deltager 1's tur igen. Således fortsætter aktiviteten, til der ikke er flere talkort tilbage.

Aktiviteten kan forenkles ved kun at anvende talkortene 0-10. Aktiviteten kan selvfølgelig også gøres sværere ved at tage flere talkort med.

Plus så det bliver lige og ulige

Antal spillere: 2

Materialer: To terninger

Eleverne skal addere to tal og undersøge, om resultatet blev et lige eller ulige tal.

Den ene spiller udnævnes til lige, den anden til ulige. Den lige spiller slår med de to terninger. Hvis tallene på de to terninger lagt sammen med hinanden giver et lige resultat, får den lige spiller disse point (fx $2+4$). Hvis tallene giver et ulige resultat (fx $3+4$), får den lige spiller nul point. Omvendt gælder det for den ulige spiller. Efter 10 runder regner man ud, hvem der har fået flest point.

Efterfølgende skal spillerne overveje, om spillet er retfærdigt. Hvorfor/hvorfor ikke? Kan reglerne ændres, så det er retfærdigt.

Eleverne kan også spille med andre typer af terninger og med mere end to terninger. Desuden kan regningsarterne subtraktion og multiplikation også anvendes, når eleverne er fortrolige med disse.

Plusgang

Antal deltagere: Hele klassen

Materialer: Tusser

En hurtig og sjov leg at sætte i gang, hvor eleverne får rørt sig samtidig med, at de adderer.

Alle elever skriver et tal i deres hånd. Man kan aftale, at tallet skal være mellem 1 og 10. Herefter går eleverne rundt mellem hinanden og giver hånd. Når man har givet hånd, skal man vise tallene for hinanden. Man skal bruge de to tal til at lave et plusstykke. Plusstykket skal man regne ud i hovedet, eller det skal skrives ned. Man skal være enige om resultatet. Når man er blevet enige, går man hver især videre og finder en ny en, man kan trykke i hånden.

Legen kan naturligvis tilpasses elevernes faglige niveau ved at ændre talområdet. Man kan desuden inddrage andre regningsarter.

Pluskrig

Antal spillere: 2

Materialer: Et sæt spillekort

Spillet Krig kender mange børn. Her kombineres det med addition, hvor summen højest er 20.

Et sæt spillekort deles mellem to spillere, så de har hver deres bunke kort med bagsiden opad foran sig. Billedkortene har værdien 10, esset har værdien 1, og de resterende kort har deres pålydende værdi.

De to spillere vender samtidig de to øverste kort fra sin egen bunke. Kortenes værdi lægges sammen. Den spiller, som har den største sum, vinder stikket. Hvis summen er det samme, er der krig, og der lægges som ved almindelig krig tre kort med bagsiden opad foran hver spiller. Herefter vender begge spillere de to øverste kort fra bunken, og spilleren med den højeste sum vinder alle kortene. Vinderen af spillet er den, der til sidst har alle kortene. Hvis spillet afbrydes tidligere, er vinderen den, der har fået flest kort.

Spillet kan gøres nemmere ved, at man spiller med kortene til og med 6 eller 7, så summen ikke kommer over 12 eller 14.

Plusspil med omkast

Antal spillere: 2-4

Materialer: To terninger, gerne tisedede, og kuber.

De to terninger kastes, og summen findes. Man vinder så mange kuber, som summen er. Hvis man har lyst, må man slå en terning om. Derpå spiller man om, hvem der får flest kuber i løbet af ti minutter/på ti slag?

Spillet kan varieres på flere måder: Man kan spille med to omkast. Man kan spille med flere terninger. Eller man kan finde forskellen mellem de tallene i stedet for at finde summen.

Plusstratego

Antal spillere: Hele klassen

Materialer: Brikker (se nedenfor)

Dette er en klasseaktivitet, der kræver en smule forberedelse, da der skal kopieres brikker, som evt. skal lamineres, og de skal klippes ud. Brikkerne skal kopieres i fx otte eksemplarer, så der er otte af hver brik. Brikkerne skal desuden have to farver, så halvdelen af brikkerne har én farve, den anden halvdel en anden farve. Det er vigtigt, at brikkerne i de to farvekunder er ens, så når man kopierer, må man lave fire eksemplarer af det første ark i én farve og fire eksemplarer af samme ark i en anden farve. Det samme gælder for det andet ark.

Med Plusstratego kan man arbejde på to faglige nivåer. Plusstratego 1 er plusstykker med sum op til 10, og Plusstratego 2 er plusstykker med sum op til 20. Det betyder, at man som lærer fx har mulighed for at dele klassen i to niveauer. Det er altså en oplagt måde at differentiere legen på, således at alle får et godt udbytte af den.

En anden måde at arbejde med Plusstratego er at lade eleverne arbejde sammen to og to og dermed give de stærke mulighed for at hjælpe de svage med svære plusstykker.

Man kan arbejde med Plusstratego 1 og 2 hver for sig, men man kan også sagtens blande alle brikkerne sammen, så længe man har overholdt retningslinjerne for brikfarver.

Legen foregår på følgende måde. Klassen deles op i to hold. Hvert hold skal have en chef, som skal opbevare holdets brikker i en bakke, så de er tilgængelige for holdkammeraterne. Brikkerne skal ligge i bakken med bagsiden opad. Hver elev tager en brik fra sin chefs bakke. Herefter finder han en fra modstanderens hold, der også har en brik i hånden. Disse to sammenligner resultatet af plusstykkerne på brikkerne, og den elev, der har det højeste resultat, får modstanderens brik. Disse to brikker bringes nu tilbage til chefen og skal ikke længere være med i spillet. Eleven tager nu en ny brik fra bakken. Når alle brikker har været i spil, og resultatet er blevet sammenlignet med resultatet fra en af modstanderens brikker, gøres der regnskab. Det hold, der har fået flest af modstanderens brikker, har vundet. Man kan også stoppe legen inden da; det er op til læreren.

Plusstratego 1

ARBEJDSARK

146

$0 + 0 =$	$1 + 5 =$	$3 + 6 =$
$0 + 1 =$	$1 + 6 =$	$3 + 7 =$
$0 + 2 =$	$1 + 7 =$	$4 + 4 =$
$0 + 3 =$	$1 + 8 =$	$4 + 5 =$
$0 + 4 =$	$1 + 9 =$	$5 + 5 =$
$0 + 5 =$	$2 + 2 =$	$6 + 1 =$
$0 + 6 =$	$2 + 3 =$	$6 + 2 =$
$0 + 7 =$	$2 + 4 =$	$6 + 3 =$
$0 + 8 =$	$2 + 5 =$	$6 + 4 =$
$0 + 9 =$	$2 + 6 =$	$7 + 1 =$
$0 + 10 =$	$2 + 7 =$	$7 + 2 =$
$1 + 1 =$	$2 + 8 =$	$7 + 3 =$
$1 + 2 =$	$3 + 3 =$	$8 + 1 =$
$1 + 3 =$	$3 + 4 =$	$8 + 2 =$
$1 + 4 =$	$3 + 5 =$	$9 + 1 =$

Plusstratego 2

ARBEJDSARK

147

$20 + 0 =$	$4 + 15 =$	$6 + 14 =$
$19 + 1 =$	$15 + 5 =$	$15 + 5 =$
$1 + 18 =$	$1 + 16 =$	$13 + 1 =$
$18 + 2 =$	$16 + 2 =$	$2 + 13 =$
$1 + 17 =$	$3 + 16 =$	$13 + 3 =$
$17 + 2 =$	$16 + 4 =$	$4 + 13 =$
$3 + 17 =$	$1 + 15 =$	$13 + 5 =$
$16 + 1 =$	$15 + 2 =$	$6 + 13 =$
$2 + 16 =$	$3 + 15 =$	$13 + 7 =$
$4 + 16 =$	$15 + 4 =$	$12 + 1 =$
$15 + 1 =$	$5 + 15 =$	$1 + 12 =$
$2 + 15 =$	$14 + 1 =$	$13 + 2 =$
$15 + 3 =$	$14 + 3 =$	$2 + 13 =$

$0 + 0 =$	$1 + 5 =$	$3 + 6 =$
$0 + 1 =$	$1 + 6 =$	$3 + 7 =$
$0 + 2 =$	$1 + 7 =$	$4 + 4 =$
$0 + 3 =$	$1 + 8 =$	$4 + 5 =$
$0 + 4 =$	$1 + 9 =$	$5 + 5 =$
$0 + 5 =$	$2 + 2 =$	$6 + 1 =$
$0 + 6 =$	$2 + 3 =$	$6 + 2 =$
$0 + 7 =$	$2 + 4 =$	$6 + 3 =$
$0 + 8 =$	$2 + 5 =$	$6 + 4 =$
$0 + 9 =$	$2 + 6 =$	$7 + 1 =$
$0 + 10 =$	$2 + 7 =$	$7 + 2 =$
$1 + 1 =$	$2 + 8 =$	$7 + 3 =$
$1 + 2 =$	$3 + 3 =$	$8 + 1 =$
$1 + 3 =$	$3 + 4 =$	$8 + 2 =$
$1 + 4 =$	$3 + 5 =$	$9 + 1 =$

$20 + 0 =$	$4 + 15 =$	$6 + 14 =$
$19 + 1 =$	$15 + 5 =$	$15 + 5 =$
$1 + 18 =$	$1 + 16 =$	$13 + 1 =$
$18 + 2 =$	$16 + 2 =$	$2 + 13 =$
$1 + 17 =$	$3 + 16 =$	$13 + 3 =$
$17 + 2 =$	$16 + 4 =$	$4 + 13 =$
$3 + 17 =$	$1 + 15 =$	$13 + 5 =$
$16 + 1 =$	$15 + 2 =$	$6 + 13 =$
$2 + 16 =$	$3 + 15 =$	$13 + 7 =$
$4 + 16 =$	$15 + 4 =$	$12 + 1 =$
$15 + 1 =$	$5 + 15 =$	$1 + 12 =$
$2 + 15 =$	$14 + 1 =$	$13 + 2 =$
$15 + 3 =$	$14 + 3 =$	$2 + 13 =$

Ram tallene

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber, talkort 0-99 eller to tisedede terninger

Der arbejdes med positionssystemet i dette spil. Eleverne arbejder med, hvordan et tals størrelse forandrer sig, når der tilføjes eller fjernes et antal tiere eller enere.

Hver spiller skal have ti tocifrede tal foran sig. Disse tal kan spilleren få ved enten at trække ti talkort fra en bunke med talkortene 0-99, eller tallene kan findes ved, at spilleren slår ti gange med to tisedede terninger. Desuden skal spillerne have kuber til rådighed. Nogle af kuberne skal være samlet til tierstænger, så der i alt er ni tierstænger og ni enkelte kuber på bordet.

Et tilfældigt tal - trukket fra bunken eller slået med terningerne - fungerer som starttal. Starttallet konstrueres med kuber. Spillerne skiftes nu til at forandre tallet enten ved at tilføje eller fjerne et antal enere (enkelte kuber) eller et antal tiere (ti kuber sat sammen til en tierstang). Man må ikke ændre både på enere og tiere i samme tur. Det gælder om at ramme et af sine ti tal.

Eksempel: Starttallet er 42. Spiller 1 tilføjer tre enere, så tallet nu er 45. Spiller 1 har tallet 75 som et af sine ti tal, som han håber at kunne ramme i næste tur. Spiller 2 har 25 som et af sine ti tal, så han fjerner to tiere, så der er 25 på bordet, og derved kan han strege dette tal fra sin liste. Spiller 1 tilføjer herefter fem tiere, så der er 75, og så har han også ramt et af sine tal.

Således fortsætter spillet. Vinderen af spillet er den, der først rammer alle sine ti tal. Hvis spillet er vanskeligt at afslutte, kan man aftale, at vinderen er den, der først rammer syv af sine tal.

Der kan spilles med åbne eller lukkede kort, dvs. enten kan spillerne følge med i, hvilke tal den anden skal ramme, eller også er det holdt hemmeligt.

Ryd bordet

Antal deltagere: 1

Materialer: Et sæt spillekort

Der arbejdes med addition, hvor summen højst 10.

Ryd bordet er en kabale, hvor det gælder om at fjerne alle kortene i par. Man kan vælge at spille Ryd bordet med 6'ere (et par skal give 6), 7'ere (et par skal give 7), 8'ere (et par skal give 8), 9'ere (et par skal give 9) eller 10'ere (et par skal give 10). Hvis man spiller med 6'ere er det kun kortene 1-5, der skal anvendes. Spiller man med 7'ere, er det kortene 1-6, der skal anvendes osv.

Kortene lægges op i rækker alt efter, hvilken kabale man lægger. Hvis man spiller med 6'ere, lægges der fem kort op, spiller man med 7'ere, lægges der 6 kort op osv. Når der tages et par, lægges der to nye kort op. Hvis man kan fjerne alle kort fra bunken, er kabalen gået op.

Slå ud

Antal spillere: 2

Materialer: Seks terninger

Her arbejdes der med simpel addition.

Spillerne får hver tre terninger. Spiller 1 slår med sine terninger. Herefter slår spiller 2. Hvis spiller 2 får samme slag på nogle af terningerne som spiller 1, får spiller 1 ikke disse point. Hvis spiller 1 slår 3, 5 og 6, og spiller 2 slår 3, 4 og 6, får spiller 1 5 point, fordi de to spillere ikke havde 5'eren til fælles. På den måde kan man slå hinanden ud. Herefter er det spiller 2's tur til at slå og spiller 1's tur til at slå ud. Efter 10 runder regner spillerne ud (evt. på lommeregneren), hvem der har flest point.

Spil med regnepinden

Ved disse tre spil, hvori regnepinden indgår, arbejder man med addition op til sum 20 samt at "kløve" tal (fx at kløve 6 i 4 og 2).

TALTRÆKNING

Antal spillere: 2

Materialer: Regnepind, terning

Til dette spil skal eleverne kun bruge én regnepind og én terning. I spillet gælder det om at få alle perlerne trukket over til sig selv. Hver elev har 10 perler i hver sin ende af regnepinden. Eleverne sidder over for hinanden, og en af dem slår med terningen. Det antal øjne, som terningen viser, er antallet af perler, som eleven må tage fra den anden. Eleverne skiftes til at slå med terningen og tage perler fra hinanden. Den elev, som får alle perlerne trukket over til sig selv, har vundet. Man kan også spille med, at det er den, der har flest perler efter et bestemt tidsrum, der har vundet.

FÅ FLEST

Antal spillere: 2

Materialer:

I "Få flest" gælder det om at få flest perler. Til spillet skal der kun bruges én regnepind, og perlerne er til at begynde med samlet inde på midten. Spillerne skiftes til at slå med terningen, og det terningen viser, er det antal perler, man må tage fra midten. Hvis der fx er tre perler tilbage på midten, må man tage de tre perler, hvis man slår en treer. Hvis man slår en toer eller en etter, må man tage to eller én perle. Hvis man slår en firer, femmer eller sekser, er turen spildt. Når der ikke er flere perler på midten, tæller hver elev, hvor mange perler de hver især har. Den elev, der har flest perler, har vundet.

20'ER-VENNER

Antal spillere: 2

Materialer:

Eleverne kan også spille "20'er-venner" med regnepinden. I dette spil skal eleverne skiftes til at gætte (eller udregne), hvor mange perler der mangler for, at det giver 20 i alt. Også i dette spil skal eleverne kun bruge en regnepind. En elev holder regnepinden og skjuler et antal perler med hånden. Den anden elev skal ved at kigge på de resterende perler på regnepinden gætte (eller regne ud), hvor mange perler der er skjult under hånden. Gættet skrives ned, eller det kan skrives som et plusstykke på et stykke papir. Hvis der fx er skjult fem perler, skriver eleven $5 + 15 = 20$. Eleverne kan også holde regnskab med, hvor mange gange de hver især regner rigtigt.

Spot på 7 og 8

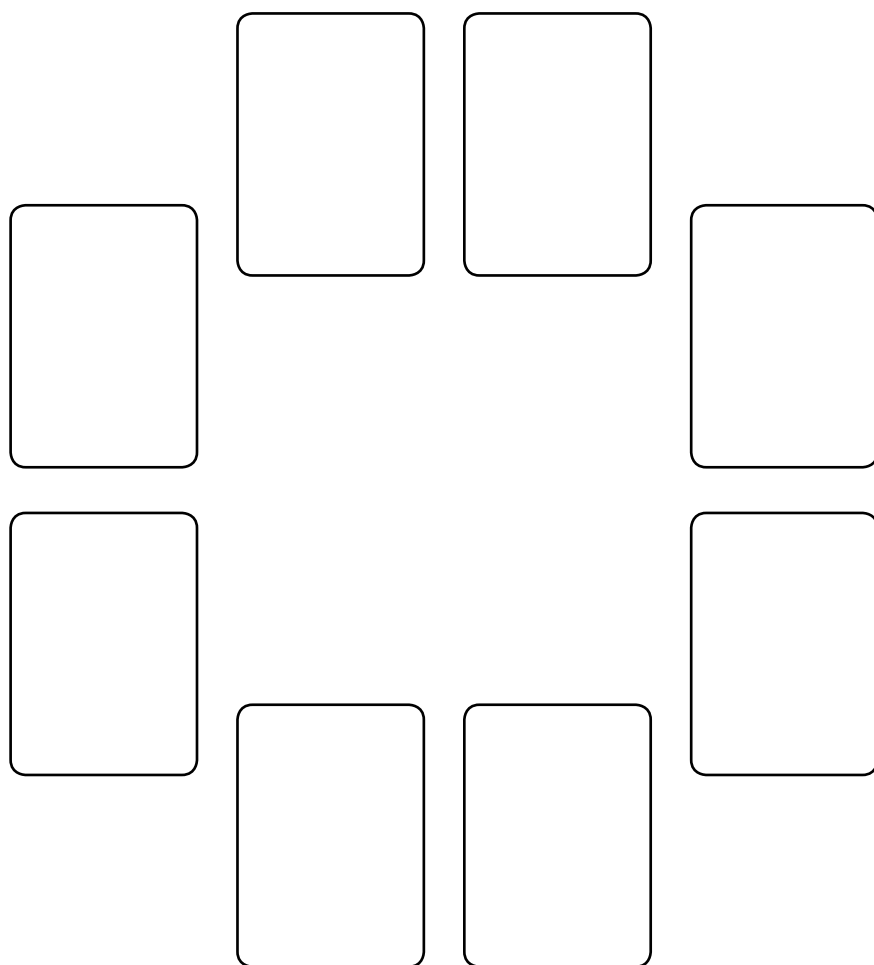
Antal deltagere: 1

Materialer: Et sæt spillekort uden 8, 9, 10 og billedkort

Der arbejdes med addition og summen 7 og 8.

Bland kortene, og læg dem op som vist nedenfor med kortsiden opad. Resten af kortene lægges i en bunke i midten med bagsiden opad. Fjern de kort, som tilsammen giver skiftevis 7 eller 8. Læg nye kort op, når kort fjernes. Hvis alle kort kan fjernes, er kabalen gået op.

Det kan være svært at få kabalen til at gå op, så læg også mærke til, hvor mange kort der er tilbage hver gang, kabalen er afsluttet. Hvis der er mindre end seks kort, er det et godt resultat.



Stjernehop

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spillebrik til hver spiller samt tre terninger

Der arbejdes med addition og subtraktion.

I spillet er der et startfelt samt stjerner markeret med et tal fra 1 til 12. Hver spiller skal have en brik. Denne brik sættes på startfeltet uden for 1 og altså ikke på selve 1. Det gælder om at være den første, der kommer hen til 12 og tilbage til startfeltet igen.

Spillerne slår nu med tre terninger. Terningslaget bestemmer, hvor langt man må rykke. Hvis man slår en 1'er, en 2'er og en 4'er, må man rykke til 1, fordi man fik en 1'er. Til 2, fordi man fik en 2'er. Til 3, fordi $1+2=3$. Til 4, fordi man fik en 4'er. Til 5, fordi $1+4=5$. Til 6, fordi $2+4=6$. Til 7, fordi $1+2+4=7$. Dette må man gøre på en gang. Terningslagene kan altså enten stå alene, eller de skal altså kombineres med plus til de tal, man har brug for, fordi man skal kunne rykke frem til dem. Får man et slag, man ikke kan bruge, er turen spildt.

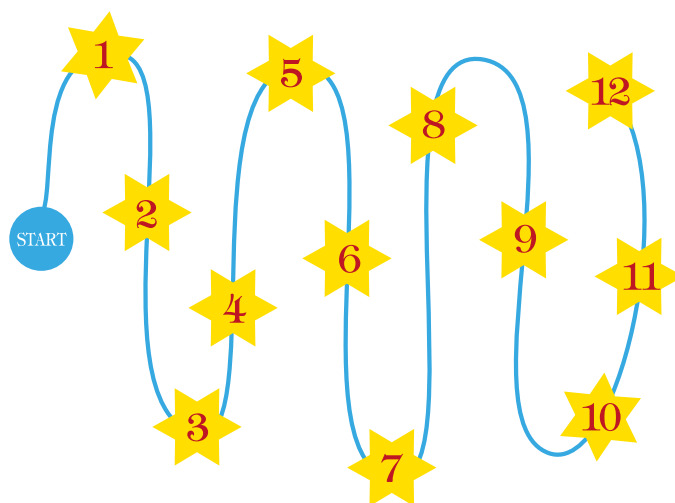
Spilleren, der først når til 12 og tilbage til start igen, har vundet spillet.

Spilleets regler kan ændres. Fx kan man indføre, at alle tre terningslag skal kombineres med plus og/eller minus, før man må rykke. Så kan man stadig rykke til 1 med det forrige slag, fordi $4-2-1=1$. Men man kan ikke rykke til 2, da slagene 1, 2 og 4 ikke kan kombineres til resultatet 2.

Man kan også inddrage multiplikation. Og man kan spille med tisedede terninger. Eller man kan spille med fire terninger. Eller eleverne kan selv lave reglerne, så spillet bliver så spændende som muligt og tilpas udfordrende.

Stjernehop

ARBEJDSARK **105**



ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: En spillebrik til hver spiller samt tre terninger

SPILLEREGLER:

Stil din brik på startfeltet. Slå med terningerne. Slaget bestemmer, hvor langt du må rykke.

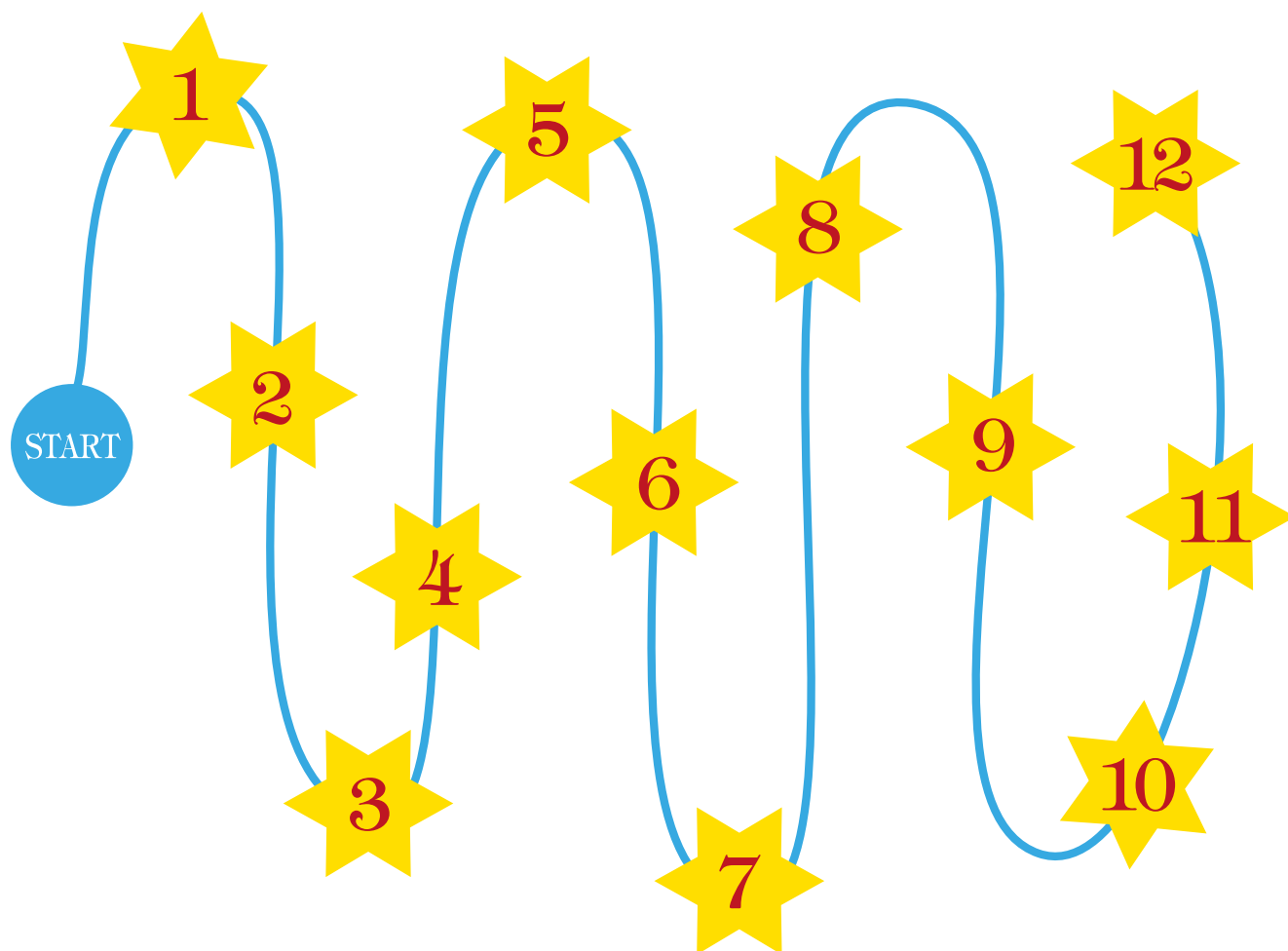
Hvis du slår 1, 2 og 3, må du rykke til

- 1, fordi du slog en 1'er
- 2, fordi du slog en 2'er
- 3, fordi du slog en 3'er
- 4, fordi $1 + 3 = 4$
- 5, fordi $2 + 3 = 5$
- 6, fordi $1 + 2 + 3 = 6$

Så kan du ikke komme videre, og det er næste spillers tur.

Når du er nået til 12, skal du hele vejen tilbage igen.

Vinderen er den, der først når tilbage til 1.



ANTAL SPILLERE: 2-4

MATERIALER: En spillebrik til hver spiller samt tre terninger

SPILLEREGLER:

Stil din brik på startfeltet. Slå med terningerne. Slaget bestemmer, hvor langt du må rykke.

Hvis du slår 1, 2 og 3, må du rykke til

- 1, fordi du slog en 1'er
- 2, fordi du slog en 2'er
- 3, fordi du slog en 3'er
- 4, fordi $1 + 3 = 4$
- 5, fordi $2 + 3 = 5$
- 6, fordi $1 + 2 + 3 = 6$

Så kan du ikke komme videre, og det er næste spillers tur.

Når du er nået til 12, skal du hele vejen tilbage igen.

Vinderen er den, der først når tilbage til 1.

Stående esser

Antal deltagere: 1 -2

Materialer: Et sæt spillekort uden konger og damer.

Denne kabale giver øvelse i at lægge tal sammen under 10.

Læg 16 kort på bordet med kortsiden opad i fire rækker med fire kort i hver. Knægten er 11 værd. Esser kan ikke flyttes eller være en del af et plusstykke.

Fjern parvis to kort i samme kulør, hvis de ligger i samme række eller kolonne. Samtidig med at de fjernes, lægges deres værdi sammen og noteres på et papir ved siden af. Når der er ledige pladser, lægges nye kort fra bunken. Kabalen går op, hvis der til sidst kun er de fire esser tilbage.

Uanset om kabalen går op eller ej, lægges alle de noterede tal sammen med lommeregner, og summen skrives.

Da det er svært at få fjernet alle kort, kan man også lægge de korts værdier, som er tilbage, sammen bortset fra esserne. Hvad bliver den største sum i et par forsøg?

Tæt på 100, men ikke over

Antal spillere: 2-4

Materialer: Terning

Eleverne arbejder med addition af enere og hele tiere.

Spillet går ud på at komme så tæt på 100 som muligt med syv kast med en almindelig terning.

Spillerne skiftes til at kaste med terningen. Efter hvert kast vælger spilleren, om øjentallet skal vise enere eller tiere. Kastene lægges sammen, efterhånden som spillet går. Når alle spillere har kastet med terningen syv gange, er vinderen den, der kom tættest på 100. Hvis en spiller kommer over 100, har han tabt.

Eksempel: Spilleren slår i først kast en 2'er og vælger, at slaget skal være tiere. Altså har spilleren 20 point. I næste slag slår hun en 6'er og vælger, at slaget skal være enere. Nu har hun 26 point. I tredje slag slår hun en 4'er, som vælges som tiere, dvs. 40 point. Så har hun 66 point. Således fortsætter spillet, til hun har kastet syv gange. I et skema kunne syv kast se således ud:

Kast	Øjental	Point	Point i alt
Kast nr. 1	2	20	20
Kast nr. 2	6	6	26
Kast nr. 3	4	40	66
Kast nr. 4	1	10	76
Kast nr. 5	5	5	81
Kast nr. 6	6	6	87
Kast nr. 7	1	10	97

Hvis hun er den, der er kommet tættest på 100, når alle har slået syv gange, har hun vundet.

Eleverne opfordres til selv at finde på en måde at holde styr på deres point. Den tomme tallinje kan også være en brugbar repræsentation her.

Spillet kan udvides, så man spiller med et andet sluttal, at man spiller med hundreder også, at man bruger en tisdet terning, og at man slår flere gange end syv.

Talkortræs

Antal spillere: 2

Materialer: To sæt talkort med tallene 1-10

Der arbejdes med addition og subtraktion i dette spil.

Hver elev har et sæt talkort på hånden. Summen af et sæt talkort udregnes. Herefter trækker eleverne på skift et kort fra hinanden. Hver gang et kort har skiftet hænder, udregner begge spillere hvor mange point, hver spiller har. Efter fx 20 runder eller ti minutter, finder man ud af, hvem der har flest point, og denne er vinderen af spillet.

Spillet kan varieres på mange måder: Tallene kan være større eller mindre. Der kan være flere eller færre talkort. Man kan trække to eller flere talkort fra hinanden ad gangen. Man kan spille flere eller færre runder eller i længere eller i kortere tid.

Terningeræs

Antal spillere: 2-4

Materialer: To terninger samt papir til regnskab

Dette spil skaber ofte stor glæde hos eleverne, som oplever det som en både sjov og enkel måde at arbejde med addition.

Spillerne skiftes til at kaste to terninger samtidig. Det gælder om først at nå op på 50 point. Når det er ens tur, kaster man 1, 2, 3 eller flere gange med begge terninger. Spilleren lægger øjnene sammen. Man bestemmer selv, hvor længe man vil fortsætte. Hvis eneren kommer op på en af terningerne, kan man ikke bruge de point, man fik i hele denne omgangs få eller mange kast. Desuden bliver det den anden spillers tur til at kaste. Hvis begge terninger samtidig viser enere, taber man alle sine point og må begynde forfra med 0 point. Det er en god idé at have et stykke papir, hvor mellemsummerne noteres på, så man kan huske sine point.

Spillet kan varieres på utallige måder. Man kan spille om at nå først op til 100 eller endnu højere. Man kan også begynde på fx 100 og slutte på 0.

Tre skyer

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver samt tre tisedede terninger, hvor 0 evt. kan læses som 10

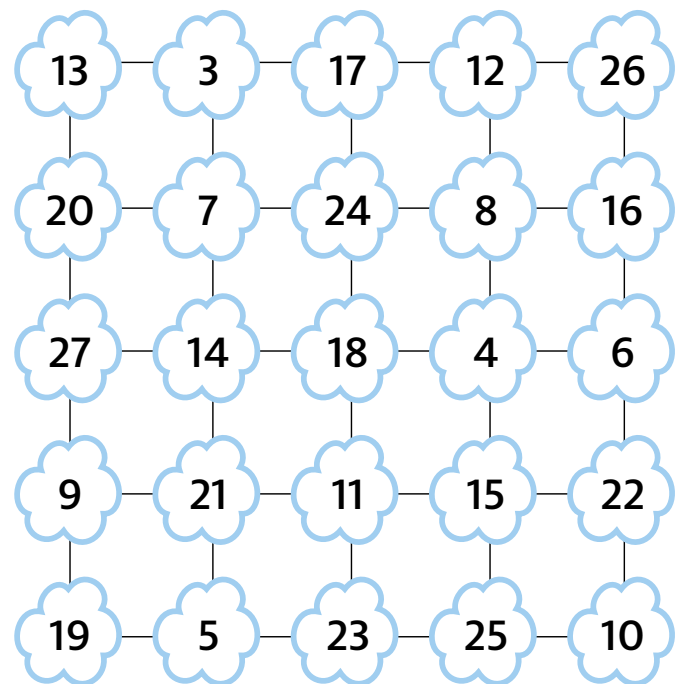
Der arbejdes med addition og evt. subtraktion.

Spillerne slår på skift med terningerne. To af tallene eller alle tre lægges sammen, og spilleren lægger en kube på resultatet på pladen. Hvis resultatet ikke findes på pladen, eller det allerede er dækket, er turen spildt. Når en spiller har tre kuber i sin egen farve på række vandret, lodret eller diagonalt, må han tage disse kuber. Den spiller, der først har 12 kuber, har vundet.

Spillet kan varieres. Man kan bestemme, at alle tre slag skal indgå i regnestykket. Man kan indtage flere regningsarter. Man kan slå med flere terninger. Hvis man ændrer reglerne, finder man måske ud af, at spillet kræver en ny spilleplade, og så kan sådan en udarbejdes.

Tre skyer

ARBEJDSARK **81**



ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Kuber i to forskellige farver samt tre tisedede terninger, hvor 0 evt. kan læses som 10

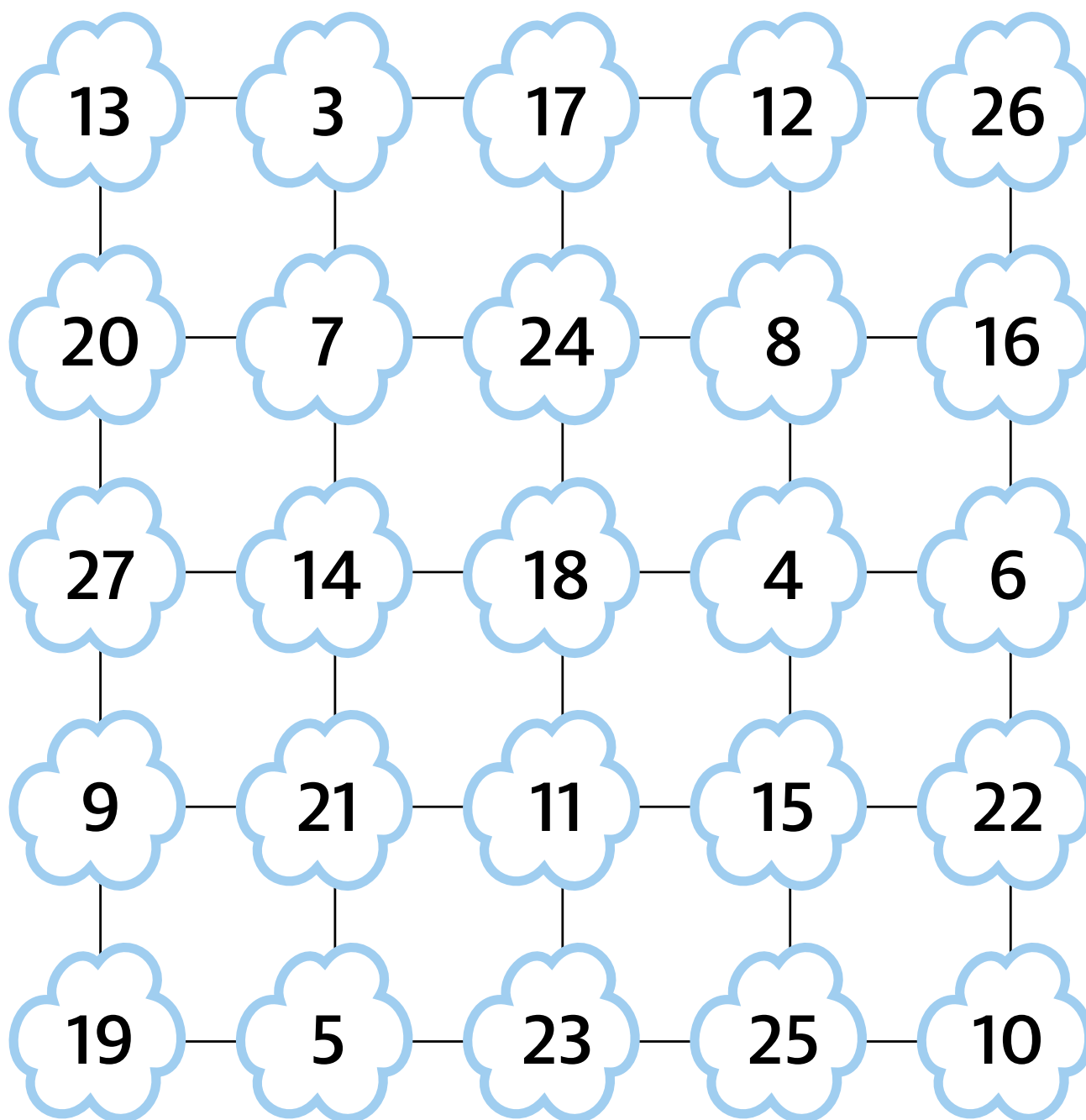
SPILLEREGLER:

Slå med terningerne.
Læg to af tallene eller alle tre sammen.

Læg en kube på resultatet på pladen. Hvis resultatet ikke findes på pladen, eller det allerede er dækket, er turen spildt.

Når du har tre kuber i din egen farve på række vandret, lodret eller diagonalt, må du tage de tre kuber.

Vinderen er den, der først har 12 kuber.

**ANTAL SPILLERE:** 2

MATERIALER: Kuber i to forskellige farver samt tre tisedede terninger, hvor 0 evt. kan læses som 10

SPILLEREGLER:

Slå med terningerne.

Læg to af tallene eller alle tre sammen.

Læg en kube på resultatet på pladen. Hvis resultatet ikke findes på pladen, eller det allerede er dækket, er turen spildt.

Når du har tre kuber i din egen farve på række vandret, lodret eller diagonalt, må du tage de tre kuber.

Vinderen er den, der først har 12 kuber.

Tredobbelt plus

Antal spillere: 2-3

Materialer: 3 almindelige terninger samt lommeregner

Et hurtigt lille spil, hvor eleverne arbejder med addition med 18 som højeste sum.

Spillerne skiftes til at slå med terningerne. Læg den terning med det største antal til side. Kast de resterende to terninger, og læg den næste terning med det største antal til side. Kast så igen med den sidste. Læg de tre terninger sammen, og skriv summen ned. Giv terningerne videre til næste spiller. Vinderen er den med den højeste score efter fx fem runder. Regn evt. det samlede resultat ud på lommeregneren.

Som variation kan man anvende 10- eller 20-sidede terninger.

Vend og vind

Antal spillere: 2-3

Materialer: Talkort til hver spiller samt tre almindelige terninger

I Vend og vind kan eleverne arbejde med alle fire regningsarter.

Hver spiller har de samme talkort foran sig, fx 1-16. Spillerne slår på skift med terningerne. Slagene skal kombineres med plus og minus, så et af resultaterne matcher med et talkort. Dette talkort vendes om. Har man fx slået 2, 3 og 5, kan man vende 10 om, fordi $2 + 3 + 5 = 10$. Man kan også vælge at vende 8 om, fordi $5 + 3 - 2 = 8$. Man må kun vende et tal i hver runde, og man skal bruge alle tre tal i sit regnestykke. Vinderen er den, der først har vendt alle sine tal.

Spillet kan varieres på utallige måder:

- Man kan vende alle de tal, man kan få frem med sit slag.
- Man kan slå med flere eller færre terninger.
- Man kan anvende tisedede terninger.
- Man kan anvende andre talkort (og flere eller færre talkort)
- Man kan vælge, at ikke alle terninger skal bruges i regnestykket.
- Man kan anvende regningsarterne multiplikation og division.

40 på række

Antal spillere: 2

Materialer: En tilsidet terning

I dette spil arbejder eleverne med addition af encifrede addender. Man spiller på samme spilleplade med en tilsidet terning.

Det gælder om at placere otte tal på række, så tallene lagt sammen giver 40 i alt. Spillerne skiftes til at slå med terningen og placere slaget i et felt på spillepladen. Dette fortsætter spillerne med, indtil spillepladen er udfyldt. Den spiller, der placerer det ottende tal på en række, så summen af tallene er 40, får point. En vandret eller en lodret række på 40 giver 10 point. De to rækker med otte felter på skrå giver 20 point. Vinderen er den, der har flest point, når spillet er slut.

40 på række

Antal spillere: 2

Materialer: En tilsidet terning

Det gælder om at placere otte tal på række, så det giver 40 i alt. En vandret eller en lodret række på 40 giver 10 point. De to rækker med otte felter på skrå giver 20 point.

Slå på skift med tallet.

Placer tallet i et felt.

Fortsæt med dette, indtil alle felter er udfyldt.

Den, der får de otte tal på række til at blive 40, får point.

Vinderen er den, der får flest point.

40 på række

Antal spillere: 2

Materialer: En tilsidet terning

Det gælder om at placere otte tal på række, så det giver 40 i alt. En vandret eller en lodret række på 40 giver 10 point. De to rækker med otte felter på skrå giver 20 point.

Slå på skift med tallet.

Placer tallet i et felt.

Fortsæt med dette, indtil alle felter er udfyldt.

Den, der får de otte tal på række til at blive 40, får point.

Vinderen er den, der får flest point.

[illegible]

Balut

Antal spillere: 2-4

Materialer: 5 terninger. Et pointark til hver spiller

Balut er en alternativ udgave af Yatzy. Man spiller med fem terninger. Hver spiller skal have et pointark som vist på næste ark.

Der er 28 runder i spillet. I hver runde kaster man terningerne tre gange. Første gang skal alle terningerne kastes. Efter at terningerne er kastet, kan man enten notere sit slag på spillepladen, eller man kan kaste alle eller nogle af terningerne om. Når terningerne er kastet tre gange, skal man notere sit slag et sted på spillepladen. Når det bliver ens tur igen, har man igen tre kast. Spillerne skiftes til at få deres tur, til alle fire felter i de syv kategorier er udfyldt. Hvis den totale score i kategorierne opfyldes, dvs. hvis man får 52 eller mere i 4'ere, får man point. Vinderen er den spiller, der har flest point, når spillet er slut.

Reglerne for, hvordan man noterer sine slag i de syv kategorier, er beskrevet nedenfor.

I de tre første kategorier lægger man øjnene sammen på de terninger, der viser firere, femmere eller seksere afhængig af kategorien. Hvis man slår en etter, en firer og tre seksere og noterer slaget i sekserkategorien, får man 18 ($3 \cdot 6$). Det samme slag ville give 0 (repræsenteret med en streg), hvis man noterede det i femmerkategorien, og 4 hvis det blev noteret i firerne.

Den fjerde kategori er en Lille, og femte kategori er en Stor. En Lille er fem terninger, hvis øjne viser tallene fra 1 til 5. En Stor er fem terninger, hvis øjne viser tallene fra 2 til 6. En Lille giver en total på 15 ($1 + 2 + 3 + 4 + 5$) og en Stor giver 20 ($2 + 3 + 4 + 5 + 6$).

Et fuldt hus er tre af en slags plus et par af en anden slags. Et fuldt hus giver en score på det samlede antal øjne på alle fem terninger.

Alt kan skrives i chancen. Man lægger simpelthen bare alle øjnene sammen på alle fem terninger.

En Balut er fem af en slags, og det giver en total på 20 plus alle øjnene.

Man får point pr. kategori. For at få point i en kategori skal man opfylde den pågældende kategoris total-kriterium. Det ses på arbejdsarket.

Point gives også for hver Balut, der slås: 2 point pr. stk.

Vær opmærksom på, at man hen imod slutningen kan blive nødt til at strege et felt, hvis man ikke laver et af de slag, man har brug for.

Balut

Antal spillere: 2-4

Materialer: 5 terninger. Et pointark til hver spiller

Sådan får du point:
 52 eller mere i 4'ere giver 2 point.
 65 eller mere i 5'ere giver 2 point.
 78 eller mere i 6'ere giver 2 point.
 Alle tilfældige giver 4 point.
 Alle fulde huse giver 3 point.
 100 eller mere i chancen giver 2 point.
 Hver balut giver 2 point.
 Total mellem 250-299 giver 2 point.
 Total mellem 300-349 giver 3 point.
 Total mellem 350-399 giver 4 point.
 Total mellem 400-449 giver 5 point.
 Total mellem 450-499 giver 6 point.
 Total mellem 500-549 giver 7 point.
 Total mellem 550-599 giver 8 point.
 Total mellem 600-649 giver 9 point.
 Total mellem 650-699 giver 10 point.

Navn:					Total	Point
4'ere						
5'ere						
6'ere						
Lille 1-2-3-4-5						
Stor 2-3-4-5-6						
Fuldt hus 2 + 3 ens						
Chance						
Balut 5 ens						
Øjnerne = 20						
Total						

Point i alt _____

Balut

Antal spillere: 2-4

Materialer: 5 terninger. Et pointark til hver spiller

Sådan får du point:

52 eller mere i 4'ere giver 2 point.

65 eller mere i 5'ere giver 2 point.

78 eller mere i 6'ere giver 2 point.

Alle lille/stor giver 4 point.

Alle fuldt hus giver 3 point.

100 eller mere i chance giver 2 point.

Hver balut giver 2 point.

Total mellem 250-299 giver -2 point.

Total mellem 300-349 giver -1 point.

Total mellem 350-399 giver 0 point.

Total mellem 400-449 giver 1 point.

Total mellem 450-499 giver 2 point.

Total mellem 500-549 giver 3 point.

Total mellem 550-599 giver 4 point.

Total mellem 600-649 giver 5 point.

Total mellem 650-699 giver 6 point.

Navn:					Total	Point
4'ere						
5'ere						
6'ere						
Lille 1-2-3-4-5						
Stor 2-3-4-5-6						
Fuldt hus 2 + 3 ens						
Chance						
Balut 5 ens						
Øjnene + 20						
Total						

Point i alt _____

Yatzy med 12 terninger

Antal spillere: 2-3

Materialer: 12 terninger

Spillet Yatzy kender mange børn, og vi har tidligere i KonteXt brugt spillet. Her er en udvidet version af Yatzy, hvor man spiller med 12 terninger. Spillepladen skal muligvis kopieres på A3-papir, så der er plads nok i felterne til at skrive pointene.

Spillet fungerer som et almindeligt Yatzy, hvor man har tre slag. Man skal i gennemsnit have ni ens for at få de 189 point, der udløser bonussen på 200 point. Man får de point, som øjnene viser, medmindre noget andet er angivet som fx ved Lille. I Chance lægger man alle øjentallene sammen. Ellers anviser spillepladen, hvilke slag man skal gå efter.

Spillet tager tid, men hvis man holder af Yatzy, er det alle tiders. Man er velkommen til at ændre lidt på reglerne for at få spillet til at fungere bedst muligt. Man kan fx indføre, at man har fire slag pr. tur i stedet for tre.

Yatzy med 12 terninger

Navn:					
1'ere					
2'ere					
3'ere					
4'ere					
5'ere					
6'ere					
I alt					
Bonus ved 189 eller derover	200				
1 par					
2 par					
3 par					
4 par					
5 par					
6 par					
3 ens					
4 ens					
5 ens					
6 ens					
7 ens					
8 ens					
9 ens					
10 ens					
11 ens					
2 · 3 ens					
2 · 4 ens					
2 · 5 ens					
2 · 6 ens					
3 · 3 ens					
3 · 4 ens					
Lille 1-2-3-4-5	15				
Stor 2-3-4-5-6	20				
Cameron 1-2-3-4-5-6	30				
1-2-3-4-5-6 + 2 · 6	50				
1-2-3-4-5-6 + 3 · 6	75				
1-2-3-4-5-6 + 4 · 6	100				
1-2-3-4-5-6 + 5 · 6	150				
1-2-3-4-5-6 + 6 · 6	200				
3 + 2 ens					
4 + 2 ens					
5 + 2 ens					
6 + 2 ens					
4 + 3 ens					
5 + 3 ens					
6 + 3 ens					
5 + 4 ens					
6 + 4 ens					
6 + 5 ens					
Chance					
Yatzy	øjnene + 250				
I alt					

Yatzy med 12 terninger

Navn:					
1'ere					
2'ere					
3'ere					
4'ere					
5'ere					
6'ere					
I alt					
Bonus ved 189 eller derover	200				
1 par					
2 par					
3 par					
4 par					
5 par					
6 par					
3 ens					
4 ens					
5 ens					
6 ens					
7 ens					
8 ens					
9 ens					
10 ens					
11 ens					
2 · 3 ens					
2 · 4 ens					
2 · 5 ens					
2 · 6 ens					
3 · 3 ens					
3 · 4 ens					
Lille 1-2-3-4-5	15				
Stor 2-3-4-5-6	20				
Cameron 1-2-3-4-5-6	30				
1-2-3-4-5-6 + 2 · 6	50				
1-2-3-4-5-6 + 3 · 6	75				
1-2-3-4-5-6 + 4 · 6	100				
1-2-3-4-5-6 + 5 · 6	150				
1-2-3-4-5-6 + 6 · 6	200				
3 + 2 ens					
4 + 2 ens					
5 + 2 ens					
6 + 2 ens					
4 + 3 ens					
5 + 3 ens					
6 + 3 ens					
5 + 4 ens					
6 + 4 ens					
6 + 5 ens					
Chance					
Yatzy	øjnene + 250				
I alt					

Yatzy med ti tisedede terninger

Antal spillere: 2-3

Materialer: Ti tisedede terninger

Dette er en anden version af Yatzy, som eleverne måske kender. Ellers kan vi henvise til reglerne til almindelig Yatzy, som også er tilgængelige på www.kontextplus.dk. I denne version af Yatzy spiller man med ti tisedede terninger. Man har fire slag pr. tur, og slaget 0 gælder som en joker, dvs. den kan gælde for hvilket som helst slag.

For at få bonussen på 40 point, skal man have mindst 220 i de første ni rækker. Hvis man får fem enere, fem toere osv. får man 225 i alt, og så er der bonus på 40 point. Hvis man får endnu flere ens og får over 264, er der 60 point i bonus. Derudover følger man skemaet, der fortæller, hvilke slag man skal have. Man får point efter antal øjne. Yatzy giver ekstra point - det fremgår af spillepladen.

Yatzy med ti tisedede terninger

Man har fire slag pr. tur. 0 gælder som joker.

Navn:				
1'ere				
2'ere				
3'ere				
4'ere				
5'ere				
6'ere				
7'ere				
8'ere				
9'ere				
Sum				
Bonus	Fra 220: 40 point	Fra 264: 60 point		
Lige række 0-2-4-6-8				
Ulige række 1-3-5-7-9				
Lang række 1-2-3-4-5-6-7-8-9				
Fuldt hus 3 + 5 ens				
Etagehus 4 + 3 + 2 + 1 ens				
Rækkehus 3 + 3 + 3 ens				
4 par				
10'er-venner				
6 ens				
7 ens				
8 ens				
Chance				
Yatzy 9 ens	Øjnene + 80			
Superyatzy 10 ens	Øjnene + 100			
I alt				

Yatzy med ti tilsidede terninger

Man har fire slag pr. tur. 0 gælder som joker.

Navn:				
1'ere				
2'ere				
3'ere				
4'ere				
5'ere				
6'ere				
7'ere				
8'ere				
9'ere				
Sum				
Bonus Fra 220: 40 point Fra 264: 60 point				
Lige række 0-2-4-6-8				
Ulige række 1-3-5-7-9				
Lang række 1-2-3-4-5-6-7-8-9				
Fuldt hus 3 + 5 ens				
Etagehus 4 + 3 + 2 + 1 ens				
Rækkehus 3 + 3 + 3 ens				
4 par				
10'er-venner				
6 ens				
7 ens				
8 ens				
Chance				
Yatzy 9 ens Øjnene + 80				
Superyatzy 10 ens Øjnene + 100				
I alt				

Fang nabotal

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger, spilleplade og kuber

Eleverne arbejder med alle fire regningsarter i dette spil.

Spillerne skiftes til at slå med to terninger. Spilleren skal bruge en af de fire regningsarter til at lave et regnestykke. Der sættes en kube på resultatet. Man får point, hvis man sætter en brik ved siden af et eller flere felter, hvor der er en brik i forvejen.

Eksempel: Hvis der er en brik på 10 og 30, og en spiller sætter en brik på 16, får spilleren $10 + 30$ point. Brikkerne på 10 og 30 fjernes.

	9	10	11	
	15	16	18	
	24	25	30	

Vinderen er den spiller, der har flest point efter fx fem minutter.

Fang nabotal

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger, spilleplade og kuber

I skiftes til at slå med to terninger. Brug en af de fire regningsarter til at lave et regnestykke. Sæt en kube på resultatet.

Man får point, hvis man sætter en brik ved siden af et eller flere felter, hvor der er en brik i forvejen.

Eksempel: Hvis der er en brik på 10 og 30, og en spiller sætter en brik på 16, får spilleren $10 + 30$ point. Brikkerne på 10 og 30 fjernes.

	9	10	11	
	15	16	18	
	24	25	30	

Vinderen er den spiller, der har flest point efter fx fem minutter.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
15	16	18	20
24	25	30	36

Fang nabotal

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger, spilleplade og kuber

I skiftes til at slå med to terninger. Brug en af de fire regningsarter til at lave et regnestykke. Sæt en kube på resultatet.

Man får point, hvis man sætter en brik ved siden af et eller flere felter, hvor der er en brik i forvejen.

Eksempel: Hvis der er en brik på 10 og 30, og en spiller sætter en brik på 16, får spilleren 10 + 30 point. Brikkerne på 10 og 30 fjernes.

	9	10	11	
	15	16	18	
	24	25	30	

Vinderen er den spiller, der har flest point efter fx fem minutter.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
15	16	18	20
24	25	30	36

Hurtigregneleg

Antal spillere: Grupper eller hele klassen

Materialer: Spilleplade til Hurtigregneleg til hver spiller

Dette er en leg, der kan foregå i klassen eller i større eller mindre grupper. Der er fokus på de fire regningsarter.

Hver elev skal have spillepladen udleveret. Legen foregår på følgende måde: Først skal et tal vælges. Læreren kan vælge tallet, eller man kan lade to tisedede terninger bestemme det. Herefter skal eleverne så hurtigt som muligt lave et plusstykke, et minusstykke og et stykke med gange og plus eller minus, der har tallet som resultat. Derudover skal eleverne skrive, hvad det dobbelte og det halve er af tallet. Laver man legen i klassen, kan man aftale, at man ikke må skrive mere, når læreren siger stop, eller når fem elever har råbt stop, når de er færdige med alle fem kategorier. Laves legen i mindre grupper på fire-seks elever, stopper man med at skrive, når den første er færdig og siger stop.

Efterfølgende skal der gives point i legen. Man får et point pr. rigtigt svar. Man tjekker selv, om svaret er rigtigt fx på lommeregneren. Laves legen i grupper, får man et point pr. rigtigt resultat samt et ekstra point, hvis man er den eneste, der har lavet netop det regnestykke. Hvis tallet er 25 og alle på nær én har svaret $10 + 15$ ved plusstykket, og den sidste har svaret $12 + 13$, får de første ét point, og den, der skrev $12 + 13$, får 2 point, fordi han var den eneste, der havde svaret sådan. På den måde belønnes kreativitet og det ikke at vælge den første og nemmeste løsning. Ved det dobbelte og det halve er der kun en svarmulighed, så her er der ikke mulighed for at tjene ekstra point. Vær opmærksom på, at man godt kan regne pointene ud på denne måde, hvis man laver legen med hele klassen, men at det så tager noget tid at finde ud af, hvem der skal have hvilke point. Det betyder, at legen trækker ud og måske opleves kedelig for nogle.

Sådan fortsætter legen med forskellige tal, så længe eleverne orker. Til sidst regner man ud, hvem der har fået flest point.

Man bør aftale, at de nemme og dovne løsninger ikke er tilladte. Ved tallet 25 må plusstykket ikke være $25 + 0$ eller $24 + 1$; det er for let. Ved minus er $25 - 0$ og $26 - 1$ ikke tilladt osv.

Hurtigregneleg

Point										
Det halve										
Det dobbelte										
Stykke med gange og plus eller minus										
Minusstykke										
Plusstykke										
Tal										

Hurtigregneleg

[illegible]

Pyramide

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger samt tusser

Eleverne får i dette spil erfaring med de fire regningsarter. Spillerne slår med to terninger. Slaget bruges til at lave et regnestykke med addition, subtraktion og multiplikation samt division, hvis der ikke er noget til rest. Resultatet farves ind på spillepladen.

I spillet gælder det om at få så mange point så muligt. Man får point på følgende måde: Man får det antal point, der står i den trekant, der farves, hvis den grænser op til en anden farvet trekant. Det gælder altså både om at lave et regnestykke, der giver et stort resultat, og om at det resultat, man har fået, skal være at finde ved siden af en farvet trekant. Hvis den trekant, man farver, ikke grænser op til en farvet trekant, får man ingen point.

Vinderen er den, der har flest point, når alle trekanter er farvet, eller når man har spillet fx 20 runder.

Pyramide

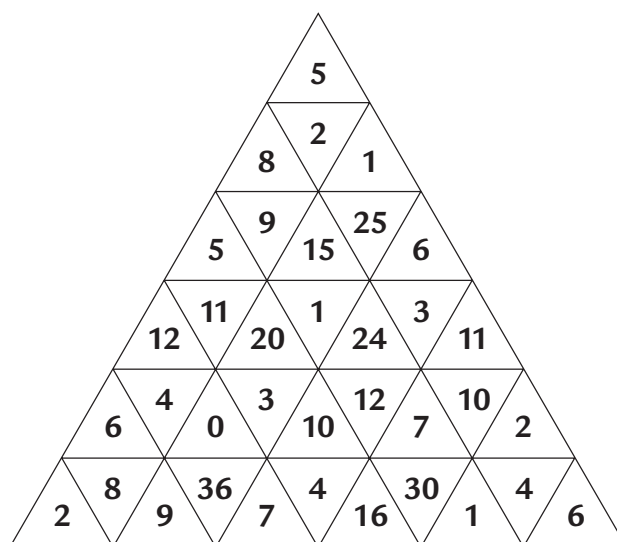
Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger samt tusser

Spillerne kaster på skift de to terninger. Slagene skal bruges til at lave et stykke med +, - eller ·. Man må bruge ·, hvis der ikke er noget til rest. Resultatet farves på spillepladen.

Farv en trekant. Hvis din trekant grænser op til en trekant, der allerede er farvet, får du point. Du får de point, der står i din egen trekant. Ellers får du ingen point.

Vinderen er den, der har flest point, når alle trekanter er farvet.
Man kan også gøre spillet op efter fx 20 runder.



Pyramide

Antal spillere: 2-3

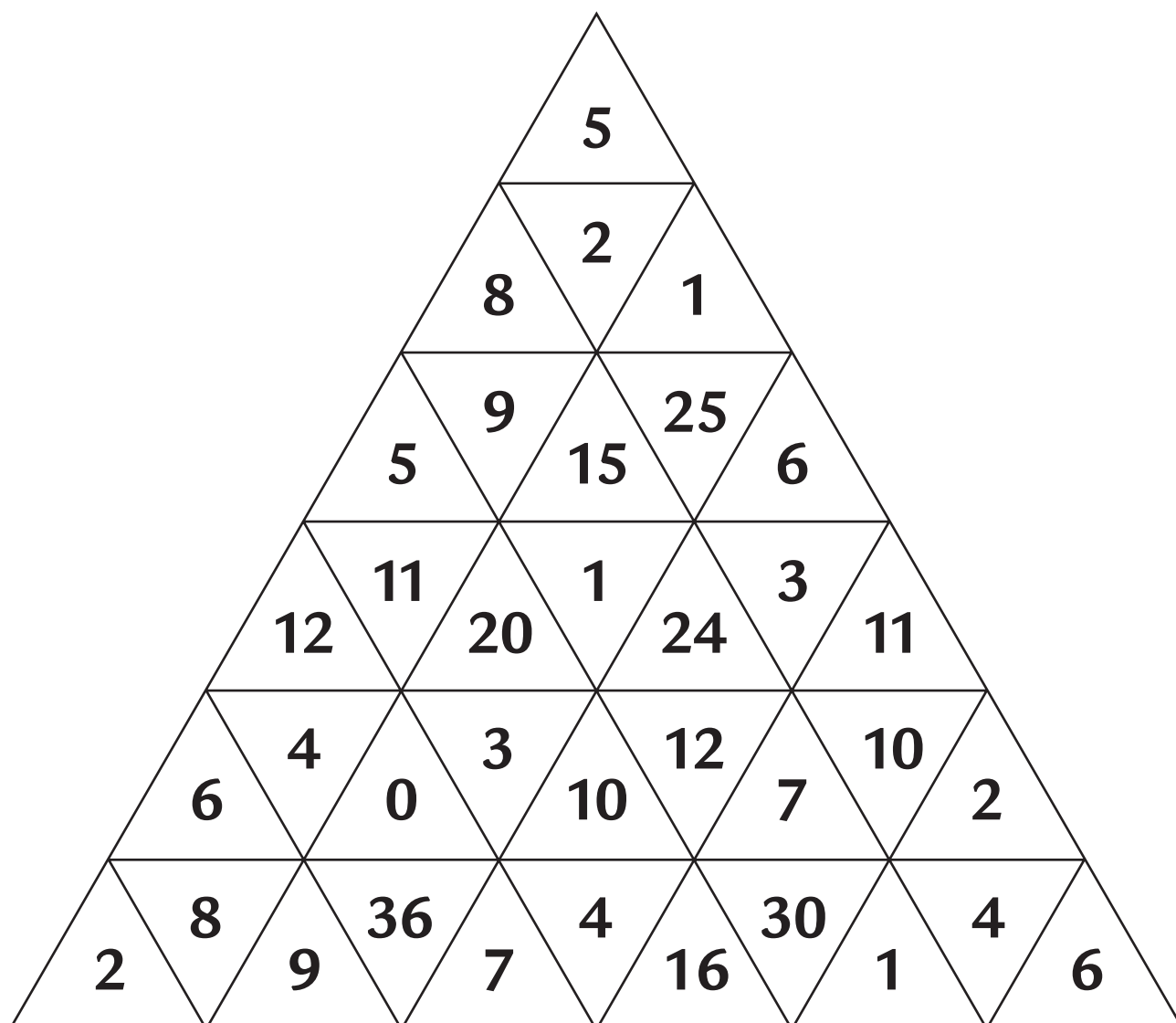
Materialer: To terninger samt tusser

Spillerne kaster på skift de to terninger. Slagene skal bruges til at lave et stykke med +, - eller ·. Man må bruge :, hvis der ikke er noget til rest. Resultatet farves på spillepladen.

Farv en trekant. Hvis din trekant grænser op til en trekant, der allerede er farvet, får du point. Du får de point, der står i din egen trekant. Ellers får du ingen point.

Vinderen er den, der har flest point, når alle trekanter er farvet.

Man kan også gøre spillet op efter fx 20 runder.



Regn stort

Antal spillere: 2

Materialer: Fem terninger

Eleverne kommer i dette spil godt rundt i de fire regningsarter. Det gælder om at lave et regnestykke, der giver så stort et resultat som muligt. Spillet egner sig bedst til to spillere.

Spillerne skal bruge fem terninger. Spiller 1 slår med de fem terninger og vælger, hvilket et af slagene, der skal være starttallet. Tallet skrives i startfeltet. Denne terning tages fra. Herefter slå samme spiller med de fire terninger. En af terningerne vælges til en af de andre bokse. Herefter slår spilleren med tre terninger. Således bliver man ved, indtil der er tal i alle bokse. Herefter regner spilleren resultaterne ud stykkerne plus, minus, gange og division uden at tage hensyn til regningsarters hierarki. Det endelige resultat skrives i boksen til højre.

Spillerne slår fem gange hver, som der er plads til på spillepladen. Herefter adderes de fem resultater, og den spiller, der har flest point i alt, har vundet.

Eleverne kan efterhånden udvikle hensigtsmæssige strategier for at vinde spillet. Fx er det smart at placere en etter ved deletegnet, så resultatet ikke bliver mindre. Dette skal eleverne selv konkludere efterhånden.

På arket med spillepladerne ses et eksempel på en udfyldt spilleplade. I dette spil forklarer eksemplet fint, hvad spillet gør ud på, hvormed eksemplet bør være en del af den forklaring, man giver eleverne, når de skal i gang med at spille.

Regn stort

Antal spillere: 2

Materialer: Fem terninger

Det gælder om at lave et regnestykke, der giver så stort et resultat som muligt.

Slå med de fem terninger. Vælg en af terningerne, og skriv det som starttallet.

Slå med de fire andre terninger. Vælg en af terningerne, og skriv det i et af felterne.

Slå herefter med tre terninger.

Efter fem slag er der skrevet tal ind i alle felter, og stykket regnes ud. Resultatet skrives i pointfeltet. Vinderen er den, der har flest point efter 10 runder.

Eksempel:

Starttal	$+$ 6	$-$ 2	$\cdot$ 5	$:$ 2	Point
4	10	8	40	20	20

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Regn stort

Antal spillere: 2

Materialer: Fem terninger

Det gælder om at lave et regnestykke, der giver så stort et resultat som muligt.

Slå med de fem terninger. Vælg en af terningerne, og skriv det som starttallet.

Slå med de fire andre terninger. Vælg en af terningerne, og skriv det i et af felterne.

Slå herefter med tre terninger.

Efter fem slag er der skrevet tal ind i alle felter, og stykket regnes ud. Resultatet skrives i pointfeltet.

Vinderen er den, der har flest point efter 10 runder.

Eksempel:

Starttal	$+$ 6	$-$ 2	$\cdot$ 5	$:$ 2	Point
4	10	8	40	20	20

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Regnejeopardy

Antal spillere: En større gruppe eller hele klassen

Materialer: Spilleplade til Regnejeopardy til hver spiller

Dette er en leg, man kan lave i klassen. Den er inspireret af quizzen Jeopardy. Eleverne kan spille alle mod alle, man kan spille i par, eller man kan være sammen i større grupper. Hver elev eller gruppe – afhængigt af hvordan man har organiseret legen – skal have et eksemplar af spillepladen på næste side.

Eleverne svarer undervejs på spørgsmålene, som stilles. Svarene skrives ned på papiret ved den rigtige kategori. Eleverne vælger kategorier på skift.

En elev vælger fx "+ til 200". Herefter stiller læreren opgaven, der svarer til "+ til 200", og alle elever svarer. Herefter er det næste elev eller gruppe, der vælger kategori. Sådan forløber legen, indtil man er igennem alle kategorier. Herefter gennemgår man kategorier og svar, og eleverne følger med på deres papir. Hvis de har svaret rigtigt på en kategori, noterer de, at de skal have de point, der står øverst i feltet. Har man svaret rigtigt på spørgsmålet i kategorien "+ til 200", får man altså 200 point. Eleverne holder på den måde selv styr på, hvor mange point de har fået. Til sidst findes evt. en vinder.

På næste ark er der spørgsmål til to omgange af legen. Spørgsmålene bliver sværere og sværere, jo højere op i kategorien vi kommer. Det er oplagt at lade eleverne udarbejde spørgsmål til legen, som man så kan lege i klassen eller i mindre grupper.

Regnejeopardy

Det dobbelte	100	200	300	400	500
Det halve	100	200	300	400	500
..	100	200	300	400	500
.	100	200	300	400	500
-	100	200	300	400	500
+	100	200	300	400	500

Regnejeopardy

Runde 1

+	-	·	:	Det halve	Det dobbelte
100 4 + 6	100 8 - 3	100 2 · 3	100 8 : 2	100 Det halve af 10	100 Det dobbelte af 8
200 10 + 16	200 15 - 9	200 8 · 5	200 18 : 9	200 Det halve af 24	200 Det dobbelte af 25
300 23 + 45	300 38 - 23	300 9 · 7	300 50 : 10	300 Det halve af 38	300 Det dobbelte af 36
400 64 + 36	400 100 - 78	400 4 · 12	400 49 : 7	400 Det halve af 114	400 Det dobbelte af 72
500 48 + 73	500 82 - 39	500 7 · 14	500 33 : 3	500 Det halve af 152	500 Det dobbelte af 117

Runde 2

+	-	·	:	Det halve	Det dobbelte
100 8 + 2	100 9 - 5	100 4 · 5	100 7 : 1	100 Det halve af 22	100 Det dobbelte af 7
200 11 + 18	200 18 - 7	200 8 · 10	200 30 : 3	200 Det halve af 28	200 Det dobbelte af 42
300 34 + 55	300 47 - 21	300 9 · 8	300 80 : 10	300 Det halve af 52	300 Det dobbelte af 84
400 73 + 37	400 92 - 58	400 7 · 11	400 81 : 9	400 Det halve af 108	400 Det dobbelte af 96
500 47 + 85	500 200 - 27	500 6 · 24	500 48 : 4	500 Det halve af 174	500 Det dobbelte af 159

Regnejeopardy

+					
-					
.					
:					
Det halve					
Det dobbelte					



Først til 100

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger

Først til 100 er et spil for 2-3 personer. Spillerne kaster på skift med to terninger. Man kan spille med almindelige terninger eller med tisedede. Slaget bruges til at lave et regnestykke med +, - og ·. Man kan evt. også anvende division, så længe man regner uden rester. De resultater, man får, skal man lægge sammen eller trække fra hinanden, sådan at man til sidst ender på 100. Den, der først når præcis 100, har vundet. Man må gerne komme over 100 og så i den efterfølgende runde trække noget fra, så længe man ender på de 100.

Her ses et eksempel på en udfyldt spilleplade, som måske er den letteste måde at forstå spillet på.

Eksempel:

Jeg fik	Regnestykke	I alt har jeg
2 og 5	$2 \cdot 5 = 10$	10
6 og 4	$6 \cdot 4 = 24$	$10 + 24 = 34$
5 og 3	$5 \cdot 3 = 15$	$34 + 15 = 49$
6 og 3	$6 \cdot 3 = 18$	$49 + 18 = 67$
4 og 6	$4 \cdot 6 = 24$	$67 + 24 = 91$
3 og 4	$4 + 3 = 7$	$91 + 7 = 98$
2 og 1	$2 \cdot 1 = 2$	$98 + 2 = 100$

Først til 100

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger

Det gælder om at være den, der når først til 100. Spil med seksidede eller tisedede terninger.

Kast på skift med terningerne.

Lav et regnestykke med tallene og +, - eller ·.

Fortsæt til en spiller rammer præcis 100.

Brug evt. skemaet nederst på ark.

Eksempel:

Jeg fik	Regnestykke	I alt har jeg
2 og 5	$2 \cdot 5 = 10$	10
6 og 4	$6 \cdot 4 = 24$	$10 + 24 = 34$
5 og 3	$5 \cdot 3 = 15$	$34 + 15 = 49$
6 og 3	$6 \cdot 3 = 18$	$49 + 18 = 67$
4 og 6	$4 \cdot 6 = 24$	$67 + 24 = 91$
3 og 4	$4 + 3 = 7$	$91 + 7 = 98$
2 og 1	$2 \cdot 1 = 2$	$98 + 2 = 100$

Jeg fik	Regnestykke	I alt har jeg
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		
og		

Først til 100

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger

Det gælder om at være den, der når først til 100. Spil med sekssidede eller tisedede terninger.

Kast på skift med terningerne.

Lav et regnestykke med tallene og +, - eller .

Fortsæt til en spiller rammer præcis 100.

Brug evt. skemaet nederst på arket.

Eksempel:

Jeg fik	Regnestykke	I alt har jeg
2 og 5	$2 \cdot 5 = 10$	10
6 og 4	$6 \cdot 4 = 24$	$10 + 24 = 34$
5 og 3	$5 \cdot 3 = 15$	$34 + 15 = 49$
6 og 3	$6 \cdot 3 = 18$	$49 + 18 = 67$
4 og 6	$4 \cdot 6 = 24$	$67 + 24 = 91$
3 og 4	$4 + 3 = 7$	$91 + 7 = 98$
2 og 1	$2 \cdot 1 = 2$	$98 + 2 = 100$

[illegible]

Rundt om Bornholm

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spillebrik til hver spiller samt tre terninger

I spillet er 12 byer på Bornholm markeret med et tal fra 1 til 12. To-tre elever kan spille spillet sammen. Hver spiller skal have en brik. Denne brik sættes på startfeltet uden for 1 og altså ikke på selve 1. Det gælder om at være den første, der kommer rundt om Bornholm fra Rønne til Boderne og tilbage igen.

Spillerne kaster nu med tre terninger. Terningenslaget bestemmer, hvor langt man må rykke. Hvis man får en 1'er, en 2'er og en 4'er, må man rykke til 1, fordi man fik en 1'er. Til 2, fordi man fik en 2'er. Til 3, fordi $1 + 2 = 3$. Til 4, fordi man fik en 4'er. Til 5, fordi $1 + 4 = 5$. Til 6, fordi $2 + 4 = 6$. Til 7, fordi $1 + 2 + 4 = 7$. Dette må man gøre på én gang. Terningekastene kan altså enten stå alene, eller de skal altså kombineres med plus til de tal, man har brug for, fordi man skal kunne rykke frem til dem. Får man et slag, man ikke kan bruge, er turen spildt.

Spilleren, der først når til Boderne og tilbage igen til Rønne, har vundet spillet.

Spilleets regler kan ændres. Fx kan man indføre, at alle tre terningenslag skal kombineres med plus og/eller minus, før man må rykke. Så kan man stadig rykke til 1 med det forrige slag, fordi $4 - 2 - 1 = 1$. Men man kan ikke rykke til 2, da slagene 1, 2 og 4 ikke kan kombineres til resultatet 2.

Man kan også inddrage multiplikation. Og man kan spille med tisedede terninger. Eller man kan spille med fire terninger. Eller ...

Rundt om Bornholm

Antal spillere: 2-3

Materialer: Tre terninger og en spillebrik til hver deltager

Det gælder om at komme rundt om Bornholm først den ene vej og så den anden vej.

Stil din brik på startfeltet uden for Rønne. Kast med de tre terninger. Slaget bestemmer, hvor langt du må rykke.

Eksempel:

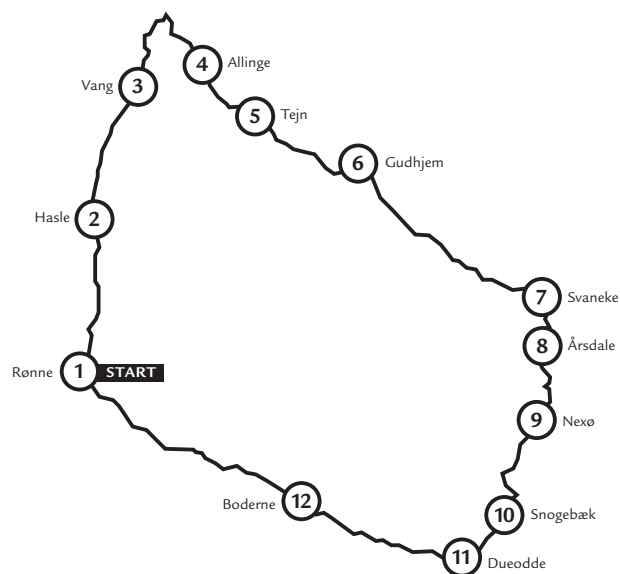
Hvis du får 1, 2 og 3, må du rykke ...

- til 1, fordi du fik en 1'er
- til 2, fordi du fik en 2'er
- til 3, fordi du fik en 3'er
- til 4, fordi $1 + 3 = 4$
- til 5, fordi $2 + 3 = 5$
- til 6, fordi $1 + 2 + 3 = 6$

Så kan du ikke komme videre, og det er næste spillers tur.

Når du er nået til 12 ved Boderne, skal du hele vejen tilbage igen. Vinderen er den, der først når tilbage til Rønne.

Spil også med, at man også må bruge minus og gange.



Rundt om Bornholm

Antal spillere: 2-3

Materialer: Tre terninger og en spillebrik til hver deltager

Det gælder om at komme rundt om Bornholm først den ene vej og så den anden vej.

Stil din brik på startfeltet uden for Rønne. Kast med de tre terninger. Slaget bestemmer, hvor langt du må rykke.

Eksempel:

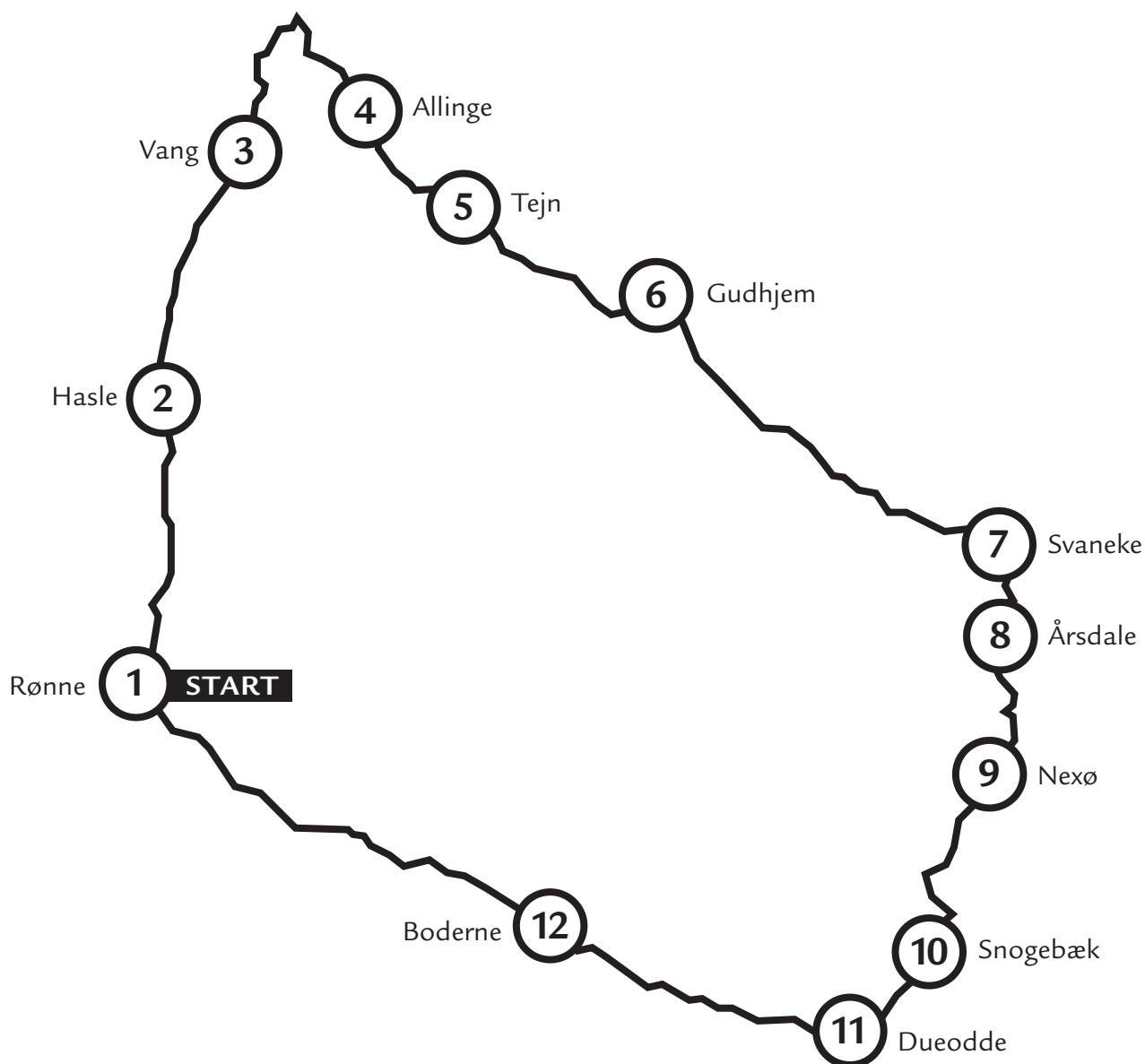
Hvis du får 1, 2 og 3, må du rykke ...

- til 1, fordi du fik en 1'er
- til 2, fordi du fik en 2'er
- til 3, fordi du fik en 3'er
- til 4, fordi $1 + 3 = 4$
- til 5, fordi $2 + 3 = 5$
- til 6, fordi $1 + 2 + 3 = 6$.

Så kan du ikke komme videre, og det er næste spillers tur.

Når du er nået til 12 ved Boderne, skal du hele vejen tilbage igen. Vinderen er den, der først når tilbage til Rønne.

Spil også med, at man også må bruge minus og gange.



Terningekæde

Antal spillere: 2-4

Materialer: Papir og terning til hver spiller

Hver spiller tegner en kæde med seks led på sit papir. Der skal være lidt plads mellem leddene til at skrive tegn. Hver spiller kaster herefter på skift med en terning. Første slag noteres i første led, andet slag noteres i andet led osv. Når alle seks led er fyldt ud, skal hver spiller placere tegnene for plus, minus og gange mellem leddene. Spilleren med det resultat, der er tættest på fx 100, er vinderen.

Man kan spille bedst ud af 10 runder, eller man kan bestemme, at vinderen er den, der først vinder 10 runder. Man kan også i hver runde regne ud, hvor langt man er fra de 100. Efter de 10 runder kan man regne ud, hvem der sammenlagt har været tættest på og dermed har vundet.

Vær opmærksom på, at man ignorerer regningsarternes hierarki med dette spil. Man skal altså ikke betragte de seks led som én sammensat beregning, men som skridt, hvor man starter på et tal, der så forandres for hvert led, man passerer.

Gang i klassen

Antal spillere: En større gruppe eller en hel klasse

Materialer: Brikker - se de næste tre sider

Dette er et spil, som egner sig godt til træning af multiplikation med en hel klasse eller med en større gruppe elever.

Spillet forberedes ved at kopiere de tre ark med brikker. Klip det overskydende papir af rundt om brikkerne. Fold langs foldelinjen, så tal og gangestykker vender ud ad. Smør lim på papiret og lim det foldede papir sammen. Klip brikkerne ud. Nu har man et antal brikker med gangestykke på den ene side og resultat på den anden side. Gangestykke og resultat passer ikke sammen; det er med vilje.

Man skal lave så mange brikker, at hver elev kan få fem brikker hver, og der skal helst være lidt til overs. Når brikkerne laves, må man meget gerne lime gangestykkerne på ark 1 sammen med resultaterne fra ark 1, 2 og 3. Spillet kommer til at flyde bedre, når det er forskelligt, hvilket gangestykke der står bag på fx $2 \cdot 2$.

Spillet forløber på følgende måde: Hver elev får fem brikker, som hun placerer foran sig med resultatsiden opad. Læreren indleder nu spillet ved at sige et gangestykke. Eleverne regner gangestykket ud, og de elever, der har det resultat på en brik foran sig, må række hånden op. Læreren beder nu en af eleverne med hånden oppe om at sige resultatet. Hvis resultatet er korrekt, må eleven vende brikken om. Næste gangestykke, der skal regnes ud, er det stykke, der står bag på den pågældende elevs resultatbrik. På den måde løber resultater og gangestykker rundt i klassen mellem eleverne.

Man kan lade eleverne bruge forskellige hjælpemidler til at regne stykkerne ud. Eleverne kan selvfølgelig regne stykkerne i hovedet. Her træner man selvfølgelig hovedregning. Men man kan også lade eleverne regne stykkerne på lommeregneren. På den måde øver eleverne hurtighed i at anvende en lommeregner. Eleverne kan også slå resultaterne op i en gangetabel – det giver også øvelse. En vigtig erkendelse, som eleverne gerne skulle nå til, er, at hovedet nogle gange er det hurtigste at regne med.

Gang i klassen 1

$2 \cdot 2$	$4 \cdot 7$	24	10
$3 \cdot 5$	$2 \cdot 9$	35	12
$8 \cdot 8$	$5 \cdot 6$	18	56
$2 \cdot 4$	$6 \cdot 7$	20	9
$3 \cdot 9$	$4 \cdot 6$	32	40

Gang i klassen 2

$2 \cdot 3$	$5 \cdot 7$	25	14
$6 \cdot 9$	$4 \cdot 5$	16	30
$3 \cdot 3$	$7 \cdot 7$	4	36
$5 \cdot 9$	$2 \cdot 8$	24	12
$3 \cdot 7$	$5 \cdot 8$	36	15

Gang i klassen 3

$3 \cdot 4$	$5 \cdot 5$	28	63
$6 \cdot 6$	$4 \cdot 8$	6	64
$3 \cdot 6$	$4 \cdot 4$	27	49
$2 \cdot 5$	$4 \cdot 9$	18	21
$7 \cdot 8$	$2 \cdot 6$	54	48
$3 \cdot 8$	$8 \cdot 9$	42	16

Gang i klassen 1

Foldelinje



$2 \cdot 2$	$4 \cdot 7$	24	10
$3 \cdot 5$	$2 \cdot 9$	35	12
$8 \cdot 8$	$5 \cdot 6$	18	56
$2 \cdot 4$	$6 \cdot 7$	20	9
$3 \cdot 9$	$4 \cdot 6$	32	40
$2 \cdot 7$	$6 \cdot 8$	45	81

Gang i klassen 2

Foldelinje



$2 \cdot 3$	$5 \cdot 7$	25	14
$6 \cdot 9$	$4 \cdot 5$	16	30
$3 \cdot 3$	$7 \cdot 7$	4	36
$5 \cdot 9$	$2 \cdot 8$	24	12
$3 \cdot 7$	$5 \cdot 8$	36	15
$7 \cdot 9$	$9 \cdot 9$	8	72

Gang i klassen 3

Foldelinje



$3 \cdot 4$	$5 \cdot 5$	28	63
$6 \cdot 6$	$4 \cdot 8$	6	64
$3 \cdot 6$	$4 \cdot 4$	27	49
$2 \cdot 5$	$4 \cdot 9$	18	21
$7 \cdot 8$	$2 \cdot 6$	54	48
$3 \cdot 8$	$8 \cdot 9$	42	16

Gange på stribe

Antal spillere: 2

Materialer: Clips til lykkkehjulet samt kuber i to forskellige farver

Eleverne får i dette spil erfaringer med, hvilke gangestykker der giver et bestemt resultat.

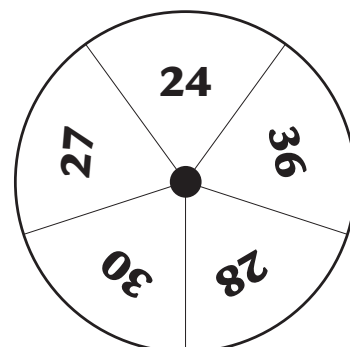
Spillerne drejer på skift på lykkkehjulet. Man skal lave et gangestykke, der giver det resultat, lykkkehjulet viser. Hvis man fx lander på 36, skal man lave et gangestykke, der giver 36. Det kunne være $9 \cdot 4$. I dette tilfælde må man placere en kube på 9 og en på 4. Derefter er det den anden spillers tur. Når man har lagt fire kuber på stribe vandret, lodret eller diagonalt i sin egen farve på pladen, må man tage de fire kuber. Den spiller, der først har 16 kuber, har vundet.

Gange på stribe

Antal spillere: 2

Materialer: Clips til lykkkehjulet samt kuber i to forskellige farver

Drej på skift på lykkkehjulet.
Lav et gangestykke, der giver det, lykkkehjulet viser.
Hvis du fx lander på 36, skal du lave et gangestykke, der giver 36. Det kunne være $9 \cdot 4$. Læg så en kube på 9 og en på 4.
Når du har lagt fire kuber på stribe vandret, lodret eller diagonalt i din egen farve på pladen, må du tage de fire kuber.
Den spiller, der først har 16 kuber, har vundet.



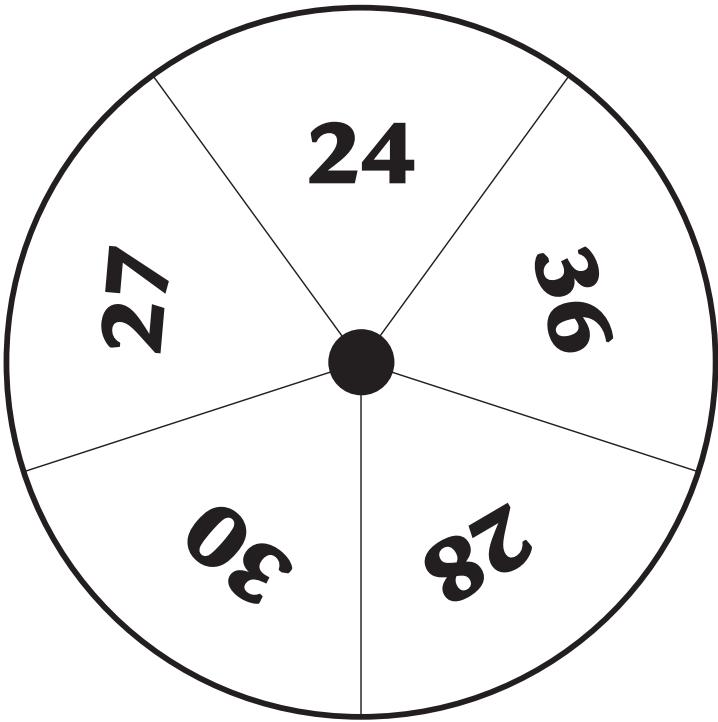
1	8	9	10	4
7	12	2	9	8
3	5	4	6	3
6	5	3	2	5
2	10	12	7	4

Gange på stribe

Antal spillere: 2

Materialer: Clips til lykkehjulet samt kuber i to forskellige farver

Drej på skift på lykkehjulet.
Lav et gangestykke, der giver det, lykkehjulet viser.
Hvis du fx lander på 36, skal du lave et gangestykke, der giver 36. Det kunne være $9 \cdot 4$. Læg så en kube på 9 og en på 4.
Når du har lagt fire kuber på stribe vandret, lodret eller diagonalt i din egen farve på pladen, må du tage de fire kuber.
Den spiller, der først har 16 kuber, har vundet.



1	8	9	10	4
7	12	2	9	8
3	5	4	6	3
6	5	3	2	5
2	10	12	7	4

Pladen fuld af tabeltal

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade til hver spiller samt en tisedet terning. Kuber eller farver til at dække/farve felterne.

I dette spil får eleverne erfaringer med, hvilke tal der optræder i den lille tabel. Vi lægger op til, at de skal overveje, om der mon er nogle tal, der er med i flere tabeller.

Spillerne skal have en spilleplade hver. Desuden skal der bruges en tisedet terning. Spillerne kaster på skift med terningen. Det gælder om at fylde sin plade først. Man farver et tal fra den tabel, som terningen viser. Får man fx en 6'er, må man farve et tal fra 6-tabellen. O gælder som 10.

Den, der først har farvet alle felter på sin spilleplade, har vundet spillet.

Eleverne skal gerne overveje, om der er nogle tal, der er sværere end andre at farve.

Reglerne for spillet kan ændres, så eleverne spiller på samme spilleplade. De skal så have kuber til rådighed. Spillerne kaster på skift med terningen og placerer en kube på et tal fra den tabel, terningen viser. Når en af spillerne placerer en kube, så der er tre kuber på stribe vandret, lodret eller diagonalt, må spilleren tage disse tre kuber. Vinderen af spillet er den, der først har 12 kuber i alt.

Pladen fuld af tabeltal

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade til hver spiller samt en tisedet terning. Kuber eller farver til at dække/farve felterne.

Det gælder om at fylde sin plade først. Kast på skift med terningen. Farv et tal fra den tabel, terningen viser. Fik du fx en 6'er, må du farve et tal fra 6-tabellen. O gælder som 10.

Den, der først har farvet alle felter på sin spilleplade, har vundet spillet.

Tænk dig om: Er der nogle tal, der er sværere end andre at farve?

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	12	14
15	16	18	20
21	24	25	27
28	30	32	35
36	40	42	45
48	49	50	54
55	56	60	63
64	65	70	72
80	81	90	100

Pladen fuld af tabeltal

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade til hver spiller samt en tilsidet terning. Kuber eller farver til at dække/farve felterne.

Det gælder om at fylde sin plade først. Kast på skift med terningen. Farv et tal fra den tabel, terningen viser. Fik du fx en 6'er, må du farve et tal fra 6-tabellen. 0 gælder som 10.

Den, der først har farvet alle felter på sin spilleplade, har vundet spillet.

Tænk dig om: Er der nogle tal, der er sværere end andre at farve?

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	12	14
15	16	18	20
21	24	25	27
28	30	32	35
36	40	42	45
48	49	50	54
55	56	60	63
64	65	70	72
80	81	90	100

Snur og snup

Antal spillere: 2

Materialer: 20 kuber (ti i hver sin farve) samt clips til lykkehjulet

I dette spil er der fokus på tallene i 3-, 4-, 5- og 6-tabellen. Eleverne vil med stor sandsynlighed opdage, at der er nogle tal, der optræder i flere tabeller. Desuden kan eleverne bevidstgøres om, at tabellerne fortsætter i det uendelige - at fx 3-tabellen ikke stopper ved 30.

De to spillere har ti kuber i hver sin farve. Spillerne lægger på skift en kube på et tal på spillepladen, indtil alle kuber er placeret.

Spillerne drejer på skift med lykkehjulet. Hvis en spiller lander på fx 3, må han fjerne en kube, som ligger på et tal, der er med i 3-tabellen, men kun hvis kuben er i egen farve. Den spiller, der først har otte kuber i egen farve, har vundet. Eleverne bør opdage, at nogle tal er nemmere at ramme end andre, fordi de er med i flere forskellige tabeller (fx 24, der her er med i både 3-, 4- og 6-tabellen, eller 60, der er med i alle fire tabeller), og at det derfor kan have betydning for spillets udfald, hvor man placerer sine ti kuber fra start af.

Snur og snup

Antal spillere: 2

Materialer: 20 kuber (ti i hver sin farve) samt clips til lykkehjulet

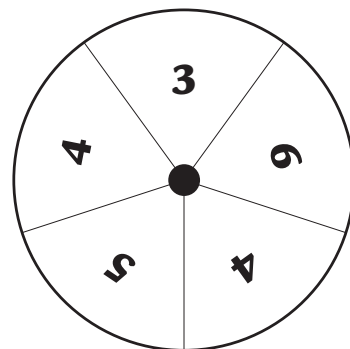
Hver spiller har ti kuber i hver sin farve.

Spillerne lægger på skift en kube på et tal på spillepladen, indtil alle kuber er placeret.

Drej på skift med lykkehjulet.

Hvis du lander på fx 3, må du fjerne en af dine egne kuber, som ligger på et tal, der er med i 3-tabellen.

Vinderen er den, der først har fået otte kuber i egen farve.



18	24	36	8	32
12	9	16	100	45
60	15	50	48	90
42	54	64	20	27
28	30	56	80	21

Snur og snup

Antal spillere: 2

Materialer: 20 kuber (ti i hver sin farve) samt clips til lykkhjulet

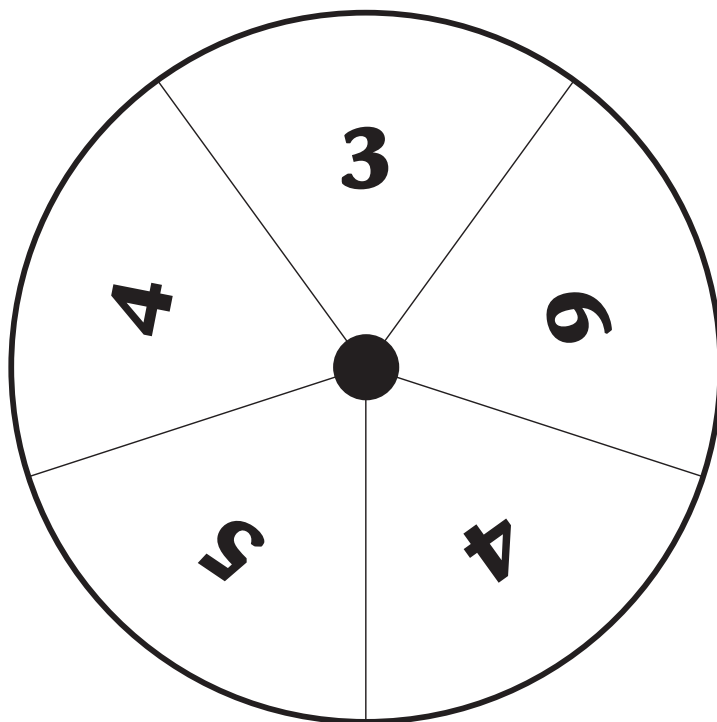
Hver spiller har ti kuber i hver sin farve.

Spillerne lægger på skift en kube på et tal på spillepladen, indtil alle kuber er placeret.

Drej på skift med lykkhjulet.

Hvis du lander på fx 3, må du fjerne en af dine egne kuber, som ligger på et tal, der er med i 3-tabellen.

Vinderen er den, der først har fået otte kuber i egen farve.



18	24	36	8	32
12	9	16	100	45
60	15	50	48	90
42	54	64	20	27
28	30	56	80	21

Tabelspil

Antal spillere: 2-5

Materialer: Ti kuber til hver spiller samt to almindelige terninger

Herefter følger en række tabelspil. Vi forklarer reglerne for 2-tabelspillet, og reglerne for de næste spil er stort set de samme.

Spillet spilles af to-fem spillere, der hver har ti kuber. Spillerne skal kaste med to almindelige terninger. Det gælder om at få så mange kuber som muligt.

Den første spiller kaster med de to terninger. De to terningers øjne lægges sammen, og herefter ganges dette tal med 2 (fordi det er 2-tabelspillet). Spilleren skal nu lægge en kube på resultatet på spillepladen. Hvis der ligger en kube i forvejen, skal spilleren tage denne kube i stedet.

Ved to slag sker der noget særligt: Hvis de to terninger giver summen 12, må spilleren tage alle kuberne på spillepladen. Derfor er 12 et bonusslag. Hvis de to terninger giver summen 7, skal spilleren lægge en kube på spillepladen på tallet 14 (fordi $7 \cdot 2 = 14$) og samtidig give en kube til hver medspiller. Summen 7 er altså dyr at få, fordi den koster en mange kuber.

Når en spiller har mistet alle kuber, stopper spillet. Vinderen er den, der har flest kuber. Man kan også spille i fx fem minutter. Når tiden er gået, tæller spillerne deres kuber sammen, og den spiller, der har flest kuber, har vundet.

På de efterfølgende ark findes en udgave af spillet til hver tabel. Man kan altså bede eleverne om at spille det spil, som omhandler den tabel, de har brug for at arbejde mere med. På det sidste ark er der mulighed for selv at bestemme, hvilken tabel der skal spilles med. Når tabellen er fundet, skal spillepladens felter udfyldes. Tabellens syvende tal skal stå i midten ligesom ved de foregående spil. Eleverne har her mulighed for at udfordre sig selv med sværere tabeller end de små.

2-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 2.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 2 og læg en kube i feltet med 14, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.

3-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 3.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 3 og læg en kube i feltet med 21, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.

4-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 4.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 4 og læg en kube i feltet med 28, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.

5-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 5.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 5 og læg en kube i feltet med 35, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.

6-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 6.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 6 og læg en kube i feltet med 42, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.

1-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

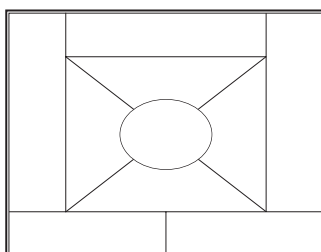
Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 1.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 1 og læg en kube i feltet med 7, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



2-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

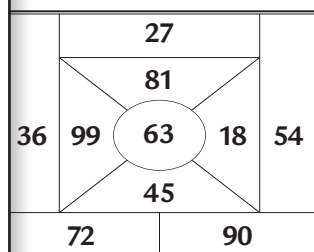
Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 2.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 2 og læg en kube i feltet med 14, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



3-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

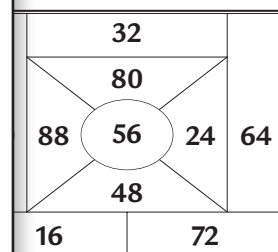
Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 3.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 3 og læg en kube i feltet med 21, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



4-tabelspillet

Antal spillere: 2-5
Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

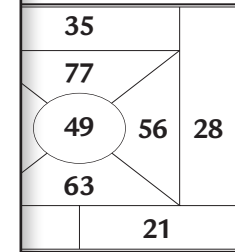
Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Så med terningerne:
Læg tallene sammen.
Gang resultatet med 4.
Læg en kube i feltet med resultatet.
Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

Giver terningerne 7, sker der dette:
Gang tallet med 4 og læg en kube i feltet med 28, også selvom der ligger en kube i forvejen.
Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



2-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 2.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

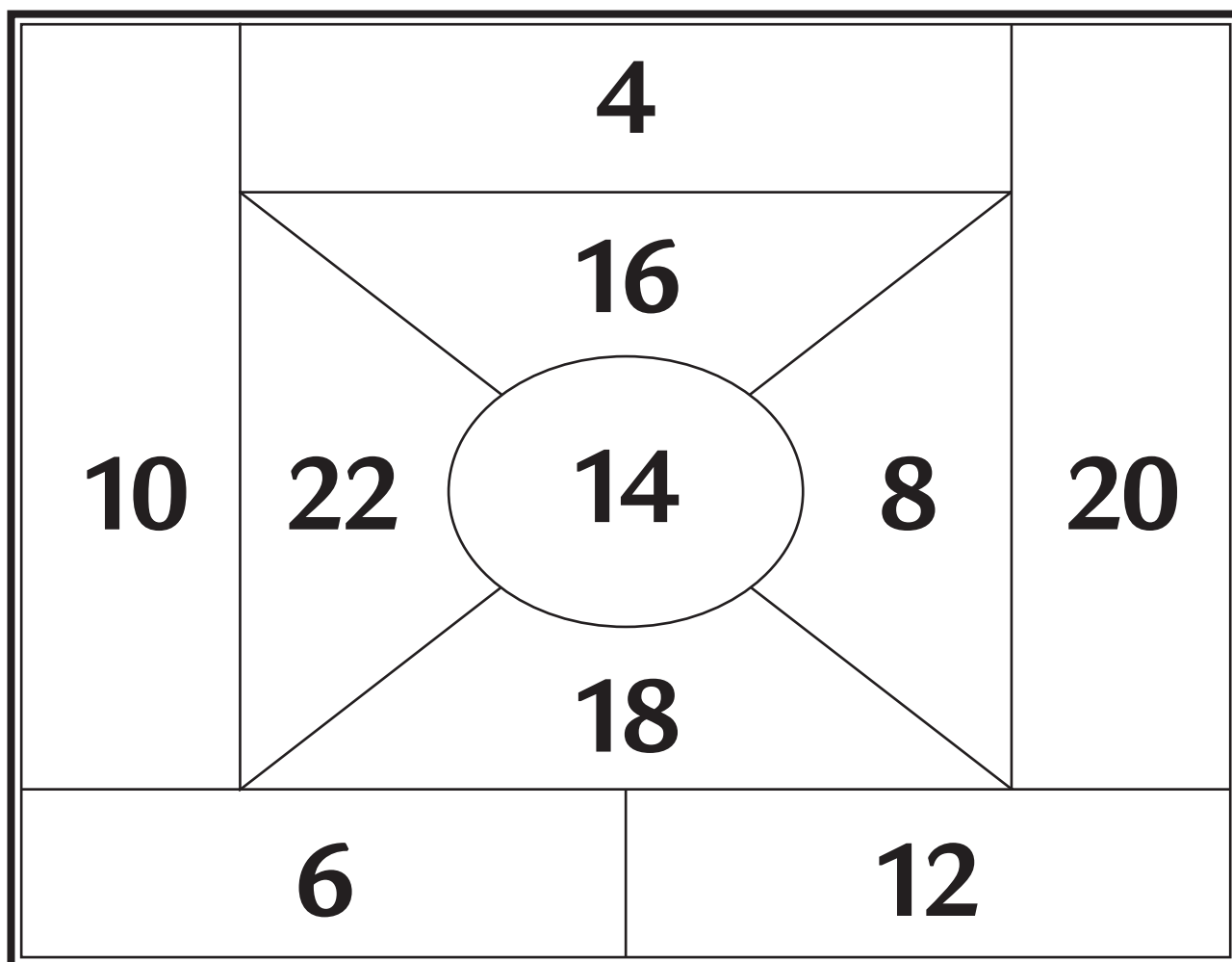
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med 2 og læg en kube i feltet med 14, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



3-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 3.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

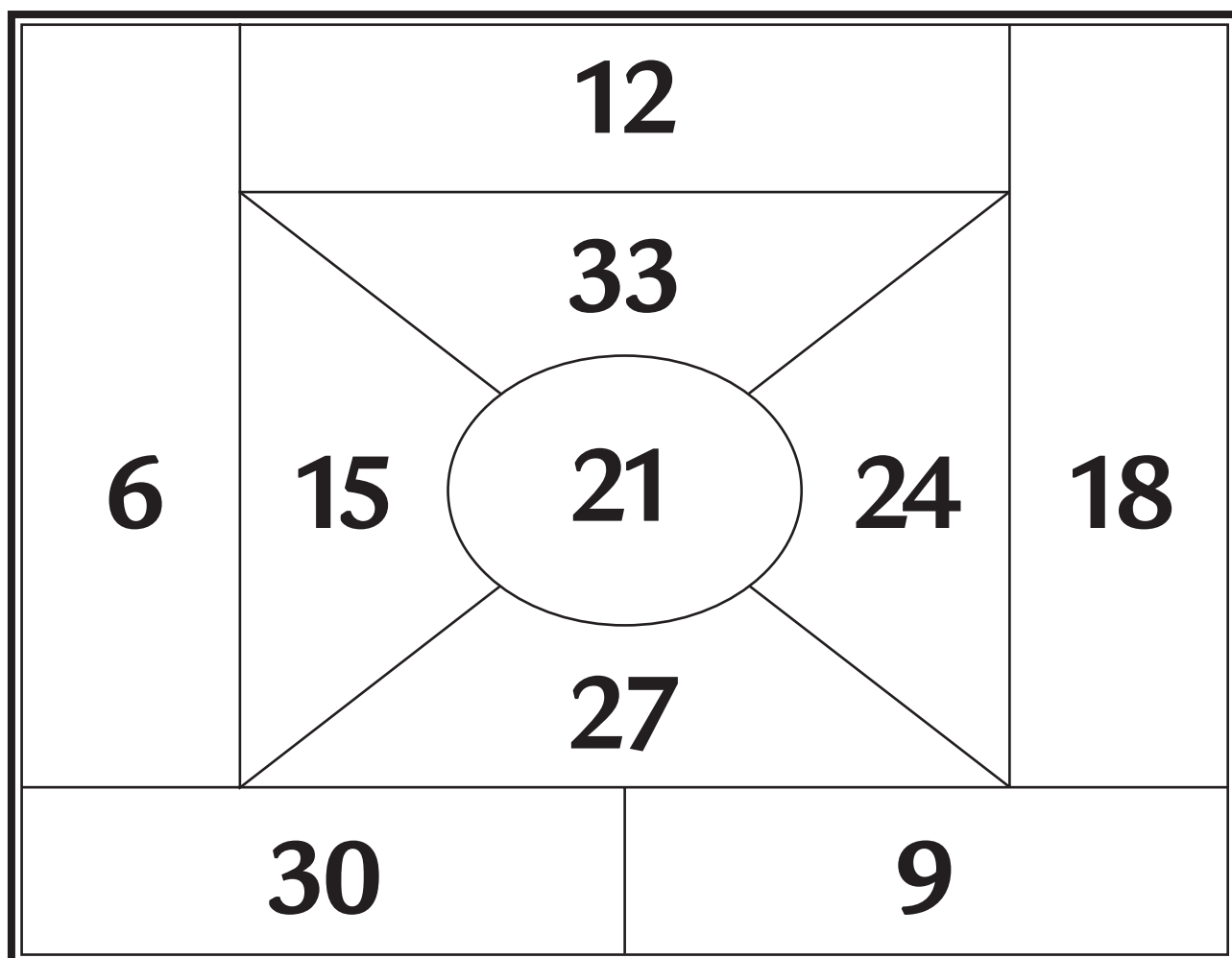
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med 3 og læg en kube i feltet med 21, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



4-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 4.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

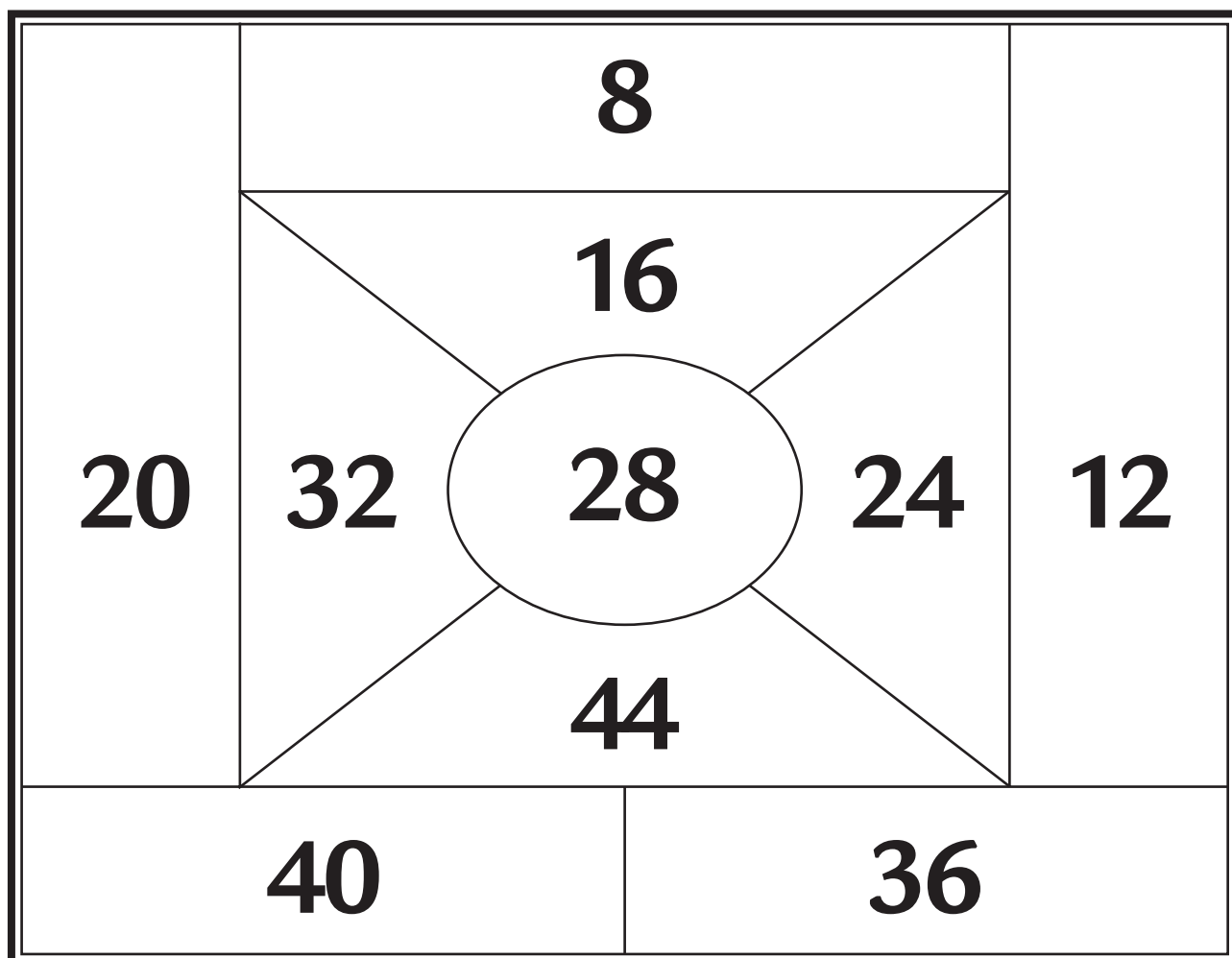
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med 4 og læg en kube i feltet med 28, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



5-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 5.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

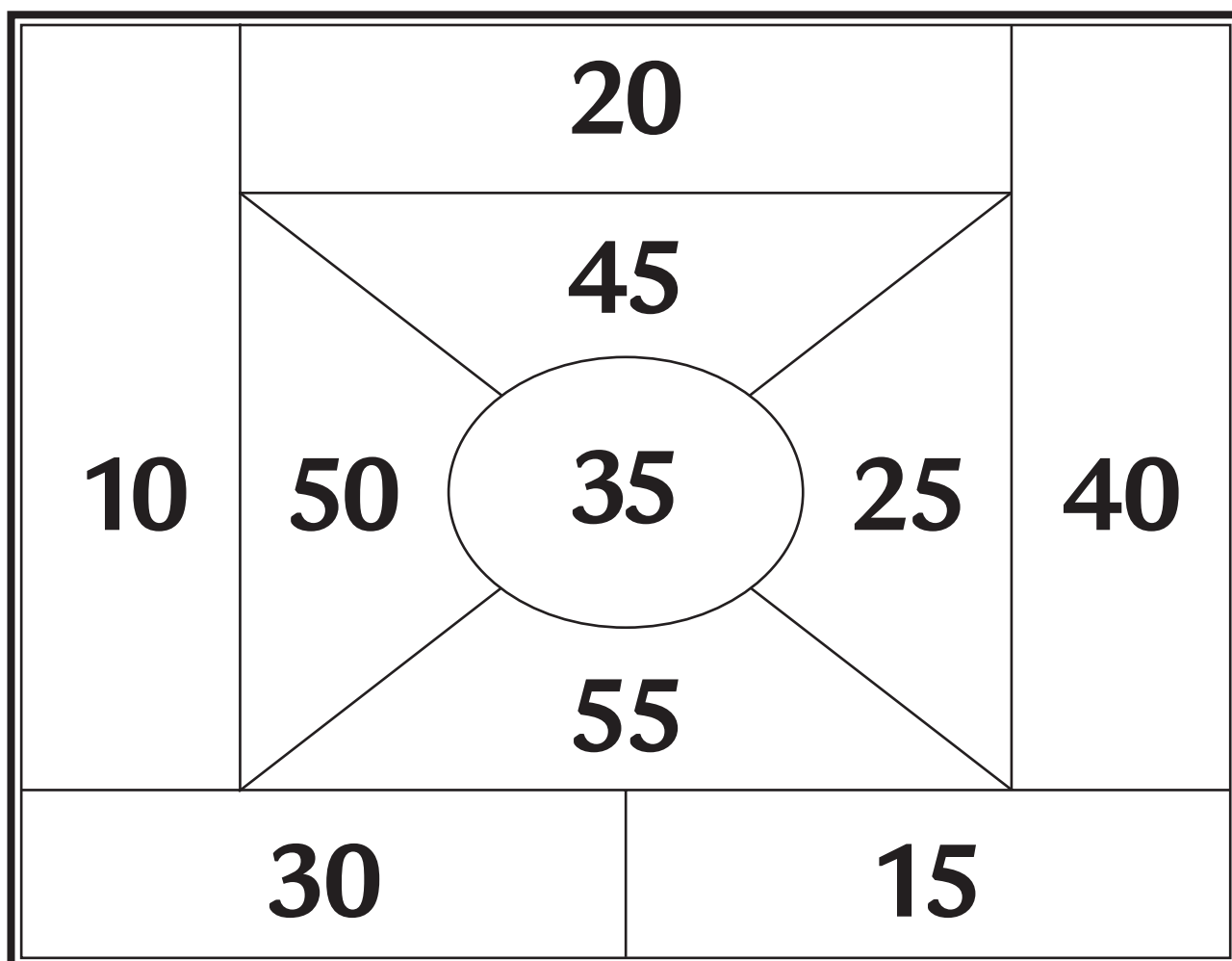
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med 5 og læg en kube i feltet med 35, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



6-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 6.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

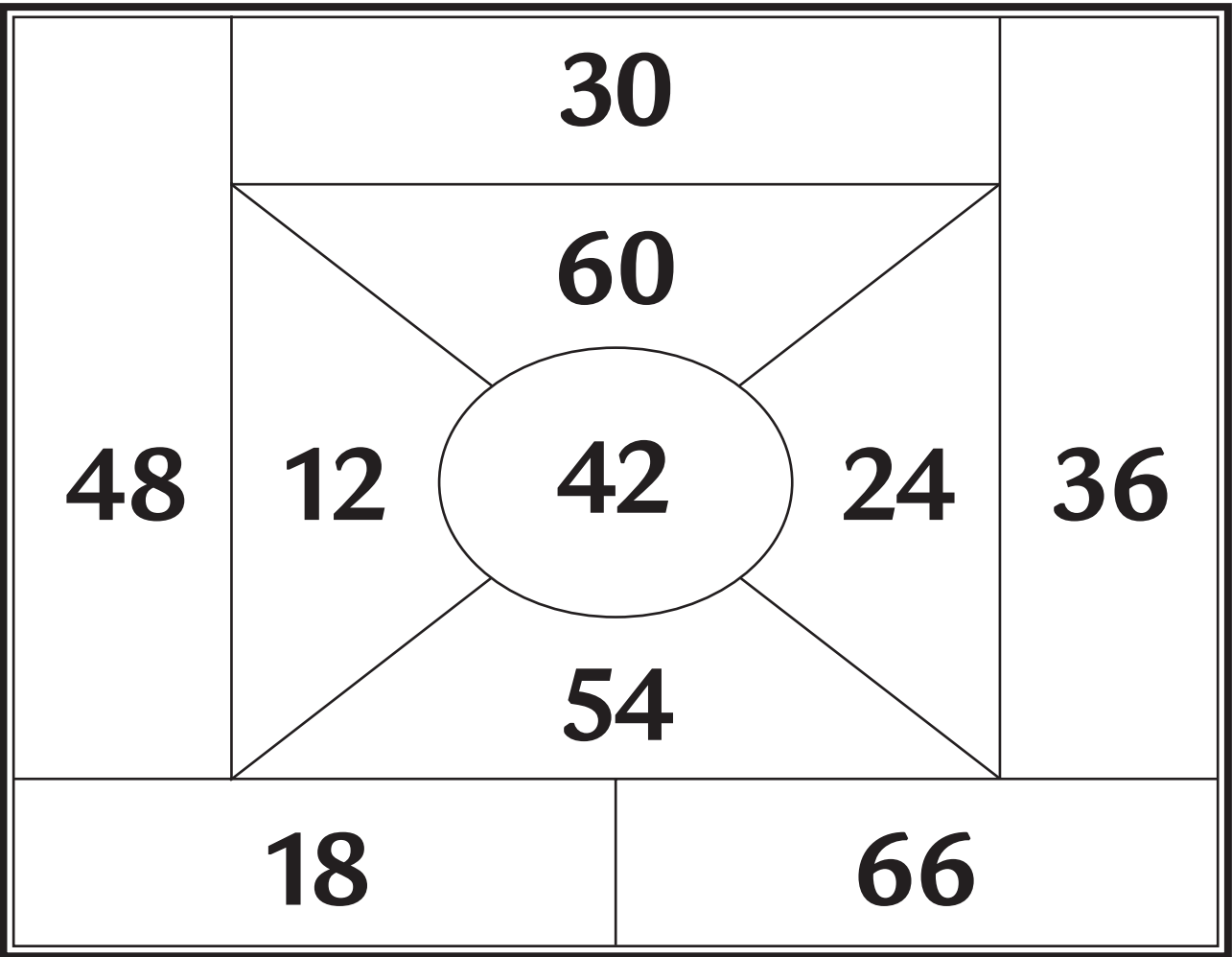
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med 6 og læg en kube i feltet med 42, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



7-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 7.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

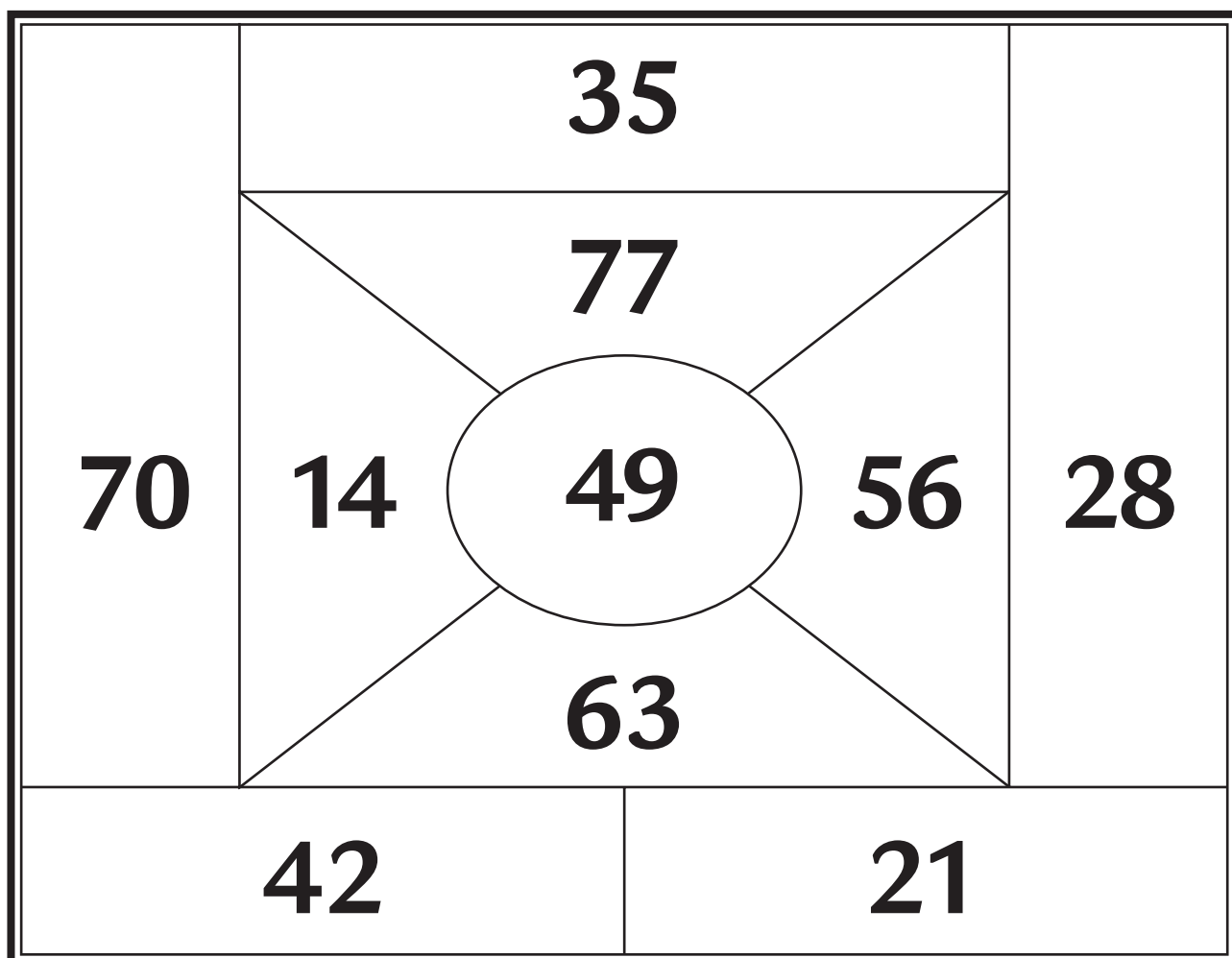
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med 7 og læg en kube i feltet med 49, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



8-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 8.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

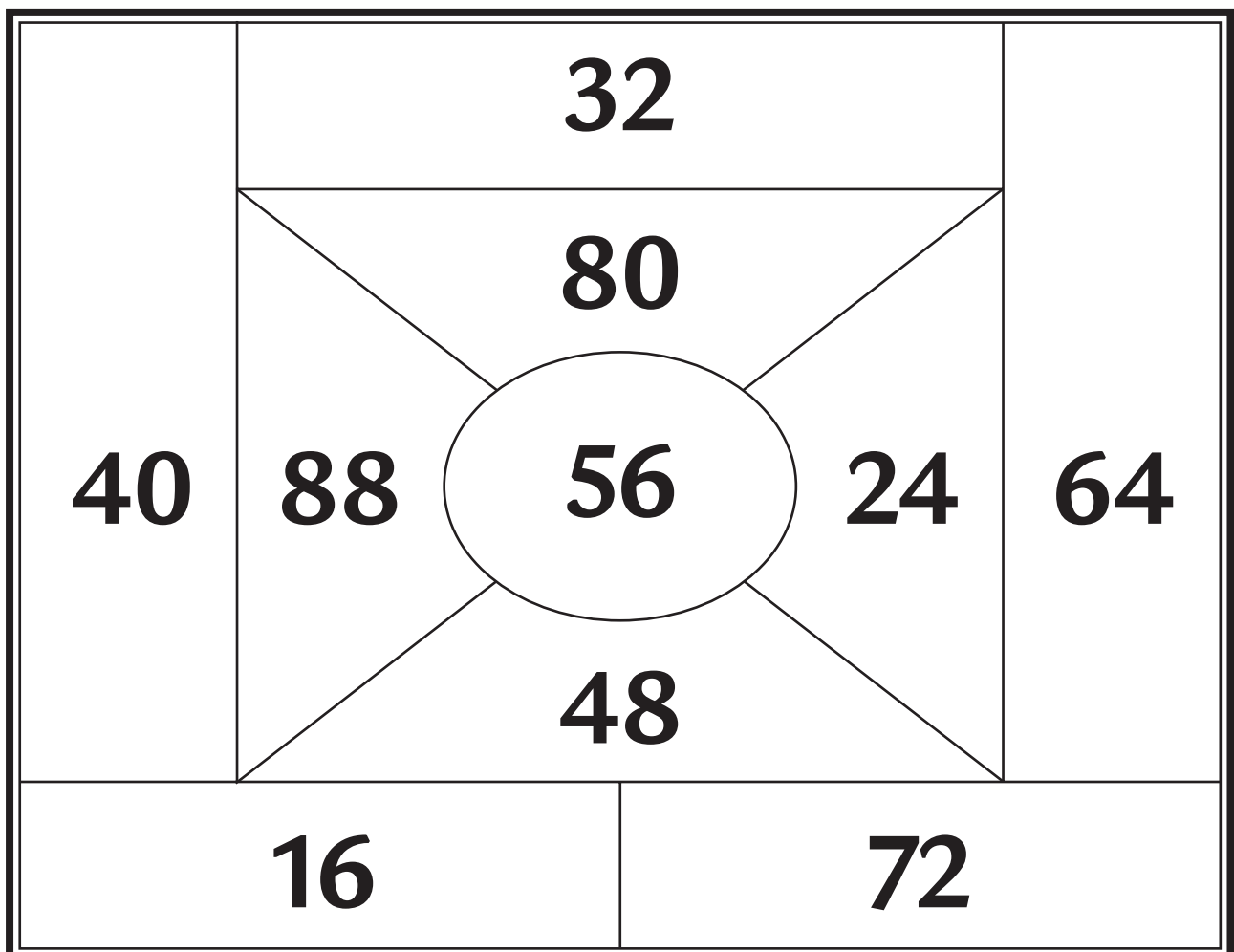
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med 8 og læg en kube i feltet med 56, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



9-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 9.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

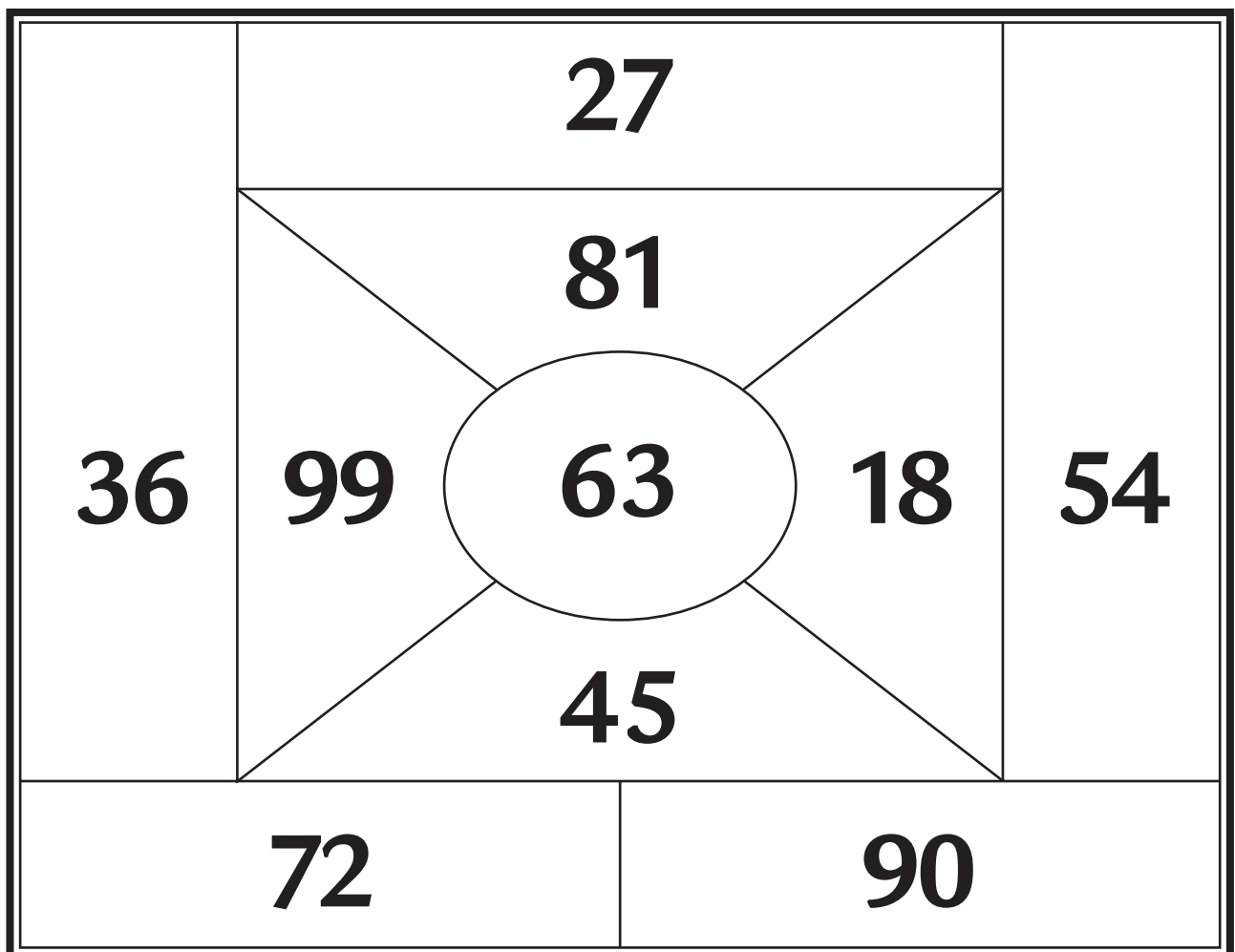
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med 9 og læg en kube i feltet med 63, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



-tabelspillet

Antal spillere: 2-5

Materialer: 10 kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med ____.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

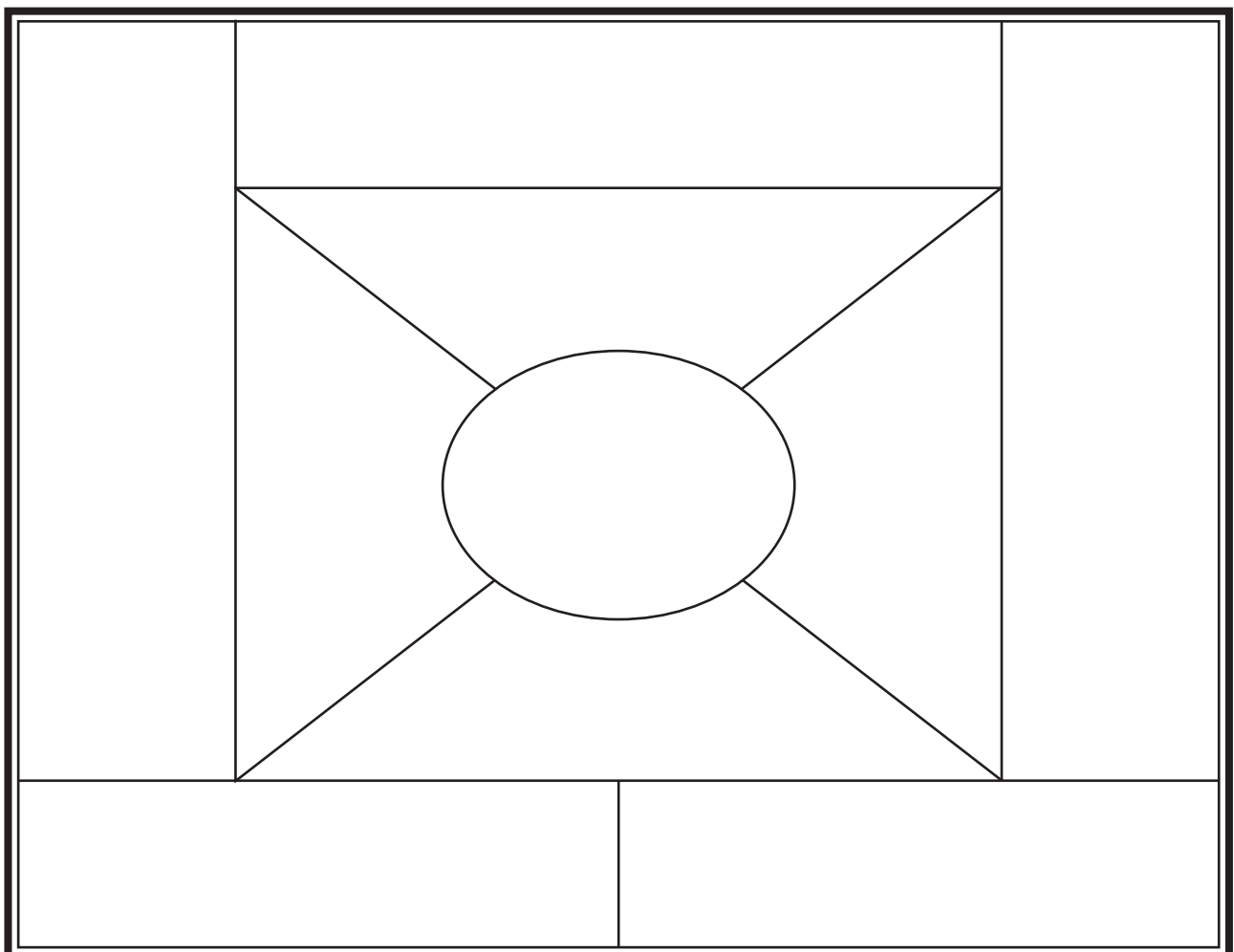
Giver terningerne 7, sker der dette:

Gang tallet med ____ og læg en kube i feltet med ____, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



Tabeltaljagt

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spilleplade til hver spiller samt to tisedede terninger

I dette spil får eleverne erfaringer med, hvilke tal der optræder i 4-, 5-, 6-, 7-, 8- og 9-tabellen.

Spillerne kaster på skift med de to tisedede terninger. Får man fx en 4'er og en 9'er, kan man lave tallet 49 eller tallet 94. Man vælger at undersøge et af disse tal, fx 49. Da 49 er med i 7-tabellen, må man sætte kryds ved 7. Vinderen er den, der først får en af søjlerne fyldt ud med fem kryds.

Spillet kan varieres, så man må sætte flere kryds. Får man fx 24, må man så sætte kryds ved 4, 6 og 8, da 24 er med i disse tabeller. Man kan også spille med, at man skal have fem kryds ved alle tabeller, før man har vundet.

Tabeltaljagt

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spilleplade til hver spiller samt to tisedede terninger

I dette spil gælder det om at være den første, der får fem tal fra en tabel.

Kast på skift med to tisedede terninger.

Får du fx en 4'er og en 9'er, kan du lave tallet 49 eller tallet 94.

Vælg et af tallene, fx 49.

Undersøg, om tallet er med i en tabel.

49 er med i 7-tabellen, så derfor må du sætte kryds ved 7.

Vinderen er den, der først får en af søjlerne fyldt ud med fem kryds.

4	5	6	7	8	9

Tabeltaljagt

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spilleplade til hver spiller samt to tisedede terninger

I dette spil gælder det om at være den første, der får fem tal fra en tabel.

Kast på skift med to tisedede terninger.

Får du fx en 4'er og en 9'er, kan du lave tallet 49 eller tallet 94.

Vælg et af tallene, fx 49.

Undersøg, om tallet er med i en tabel.

49 er med i 7-tabellen, så derfor må du sætte kryds ved 7.

Vinderen er den, der først får en af søjlerne fyldt ud med fem krydser.

4	5	6	7	8	9

Delespillet

Antal elever: 2-3

Materialer: En kube til hver spiller samt en terning

Eleverne arbejder med at dele.

Spillepladen består tre spilleplader. Første runde af spillet spilles på den første spilleplade. Spillerne stiller deres brik på det første tal på pladen: 12. Herefter slår man på tur. Slår man et tal, som går op i det tal, man står på, må man rykke et skridt frem på pladen. Når man står på 12, kan man altså rykke videre, hvis man slår en etter, en toer, en treer, en firer eller en sekser, fordi alle tal går op i 12. Derimod kan man ikke rykke, hvis man slår en femmer, og så er slaget spildt. Således fortsættes spillet, indtil den første spiller når i mål.

Efterfølgende kan man spille på spilleplade 2, som begynder med 28. Til sidst kan man selv skrive tallene på spilleplade 3.

Delespillet

Antal spillere: 2-3

Materialer: En kube til hver spiller samt en terning

Det gælder om at komme først i mål.

Spil på spilleplade 1.

Stil din brik på 12. Slå med terningen.

Kan 12 deles med det slag, du slog?

Hvis du slog 1, 2, 3, 4 eller 6, er svaret ja, og du må rykke et felt frem.

Hvis du slog 5, er svaret nej, og du må blive stående.

Så er det den næste spillers tur.

Vinderen er den, der kommer først i mål.

Prøv spilleplade 2.

Lav selv en spilleplade på spilleplade 3.

Spilleplade 1	Spilleplade 2	Spilleplade 3
12	28	
6	24	
10	18	
8	30	
9	36	
16	32	
15	40	
18	42	
14	27	
20	25	
MÅL	MÅL	MÅL

Delespillet

Antal spillere: 2-3

Materialer: En kube til hver spiller samt en terning

Det gælder om at komme først i mål.

Spil på spilleplade 1.

Stil din brik på 12. Slå med terningen.

Kan 12 deles med det slag, du slog?

Hvis du slog 1, 2, 3, 4 eller 6, er svaret ja, og du må rykke et felt frem.

Hvis du slog 5, er svaret nej, og du må blive stående.

Så er det den næste spillers tur.

Vinderen er den, der kommer først i mål.

Prøv spilleplade 2.

Lav selv en spilleplade på spilleplade 3.

Spilleplade 1

12
6
10
8
9
16
15
18
14
20
MÅL

Spilleplade 2

28
24
18
30
36
32
40
42
27
25
MÅL

Spilleplade 3

[illegible]

Fire på stribe fra 1 til 36

Antal elever: 2-3

Materialer: Tre terninger, en spilleplade med tallene 1-36, kuber i to-tre farver

Spillerne slår på skift med terningerne. Terningslagene skal sammen med plus, minus og gange bruges til at få tallene 1-36 frem. Når man har valgt, hvilket resultat man vil bruge, lægger man en kube i ens farve på spillepladen. Den spiller, der først får fire på stribe, har vundet.

Fra 1 til 36

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade, tre terninger og kuber i forskellige farver

Slå på skift med de tre terninger.

Kombiner slagene med +, - og •, så der kommer forskellige resultater frem.

Vælg et resultat og læg en kube i din farve på tallet på spillepladen.

Kan slaget ikke bruges, er det tabt.

Vinderen er den, der først får fire på stribe.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Fra 1 til 36

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade, tre terninger og kuber i forskellige farver

Slå på skift med de tre terninger.

Kombiner slagene med +, - og •, så der kommer forskellige resultater frem.

Vælg et resultat og læg en kube i din farve på tallet på spillepladen.

Kan slaget ikke bruges, er det tabt.

Vinderen er den, der først får fire på stribe.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

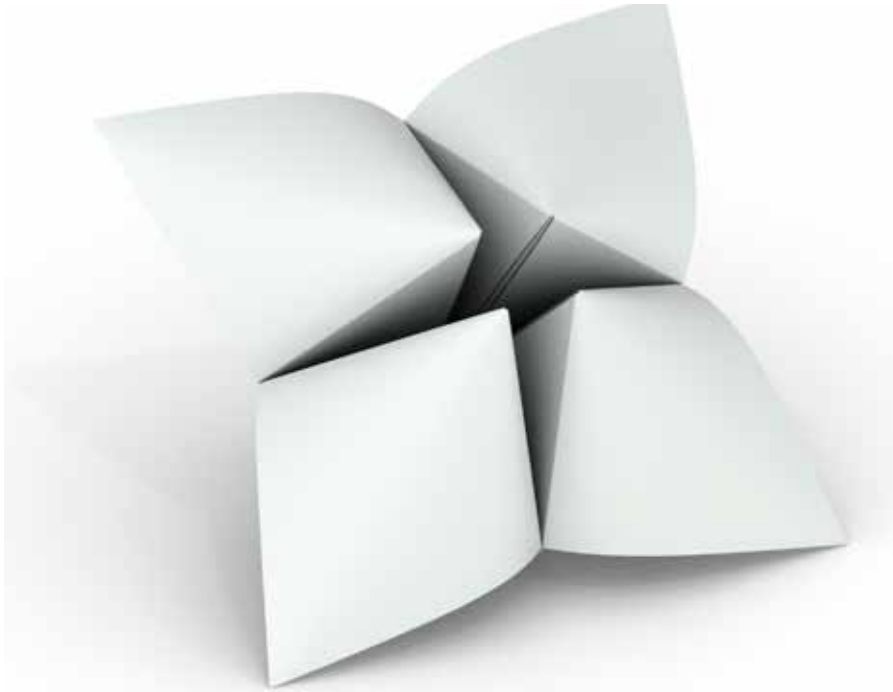
Flip-flap

Antal elever: Hele klassen

Materialer: Blankt papir

Eleverne kan øve hovedregningsstrategier inden for alle regningsarterne med denne aktivitet.

Alle elever folder en "flip-flap". Enten kan eleverne følge lærerens anvisning, eller også kan man finde instruktioner på fx Youtube. Når flip-flapperen er færdig, skriver eleven regneopgaver på flapperne. Opgaverne skal kunne regnes i hovedet af den, som laver flip-flapperen. Når alle elever er færdige, går de rundt mellem hinanden, prøver hinandens flip-flappere og løser hinandens opgaver.



Fra 1 til 36

Antal elever: 2-4

Materialer: Tre terninger og en spilleplade med tallene 1-36 til hver spiller

Eleverne arbejder med tre regningsarter i kombination.

Hver spiller har en spilleplade foran sig. Det gælder om først at få udfyldt sin spilleplade. Spillerne slår på skift med tre terninger. Terningenslagene kombineres med plus, minus og gange, således at der kommer forskellige resultater frem. Spilleren vælger et af resultaterne og farver det på spillepladen. Kan et slag ikke bruges, er det spildt. Vinderen er den, der først får farvet alle felter på pladen.

Spillet kan varieres ved, at man må farve alle de resultater, man kan få ud af et enkelt slag.

Fra 1 til 36

Antal spillere: 2-4

Materialer: Tre terninger og en spilleplade med tallene 1-36 til hver spiller

Slå på skift med de tre terninger.

Kombiner slagene med +, - og •, så der kommer forskellige resultater frem.

Vælg et resultat og farv det på din spilleplade.

Kan slaget ikke bruges, er det tabt.

Vinderen er den, der først får farvet alle sine felter på spillepladen.

Spil også med, at du må farve alle de resultater, du kan få ud af et enkelt slag.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Fra 1 til 36

Antal spillere: 2-4

Materialer: Tre terninger og en spilleplade med tallene 1-36 til hver spiller

Slå på skift med de tre terninger.

Kombiner slagene med +, - og •, så der kommer forskellige resultater frem.

Vælg et resultat og farv det på din spilleplade.

Kan slaget ikke bruges, er det tabt.

Vinderen er den, der først får farvet alle sine felter på spillepladen.

Spil også med, at du må farve alle de resultater, du kan få ud af et enkelt slag.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Fuld tabelrække i taltavlen

Antal spillere: 2

Materialer: En terning, en spilleplade med tallene 1-100, kuber i to farver

Eleverne arbejder med 1-6-tabellen i dette spil.

Spillerne slår på skift med terningen. Spillerne skal dække tal med hver sin farve kuber. Slår man en toer, må man dække et tal, der er i totabellen. Får man en treer, må man farve et tal, der er i tretabellen osv. Vinderen er den, der først får fire på striben.

Man kan også spille med en ti-sidet terning.

Fuld tabelrække i taltavlen

Antal spillere: 2

Materialer: En terning, en spilleplade med tallene 1-100, kuber i to farver

Slå på skift med terningen.

Slår du en 2'er, må du dække et tal i 2-tabellen.

Vinderen er den, der først får fire på striben lodret, vandret eller diagonalt.

Prøv også med en ti-sidet terning.

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Fuld tabelrække i taltavlen

Antal spillere: 2

Materialer: En terning, en spilleplade med tallene 1-100, kuber i to farver

Slå på skift med terningen.

Slår du en 2'er, må du dække et tal i 2-tabellen.

Vinderen er den, der først får fire på stribe lodret, vandret eller diagonalt.

Prøv også med en tisedet terning.

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Fuld tabelrække

Antal spillere: 2

Materialer: En terning, en spilleplade med tallene 1-36, kuber i to farver

Eleverne arbejder med 1-6-tabellen i dette spil.

Spillerne slår på skift med terningen. Spillerne skal dække tal med hver sin farve kuber. Slår man en toer, må man dække et tal, der er i totabellen. Får man en treer, må man farve et tal, der er i tretabellen osv. Vinderen er den, der først får fire på striben.

Fuld tabelrække

Antal spillere: 2

Materialer: En terning, en spilleplade med tallene 1-36, kuber i to farver

Slå på skift med terningen.

Slår du en 2'er, må du dække et tal i 2-tabellen.

Vinderen er den, der først får fire på striben lodret, vandret eller diagonalt.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Fuld tabelrække

Antal spillere: 2

Materialer: En terning, en spilleplade med tallene 1-36, kuber i to farver

Slå på skift med terningen.

Slår du en 2'er, må du dække et tal i 2-tabellen.

Vinderen er den, der først får fire på stribe lodret, vandret eller diagonalt.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Gangebanko

Antal elever: 2-3

Materialer: En bankoplade til hver spiller samt kuber og to almindelige terninger

Spillerne skiftes til at slå med de to terninger. De to tal ganges med hinanden, og der lægges en kube på tallet. Hvis der ligger en kube i forvejen, er slaget spildt.

Hvem får først kuber på en hel række? Hvem får først pladen fuld?

Prøv også at spille med tre terninger. Så går det hurtigere.

Spillerne kan også prøve at lave deres egen plade. Hvilke tal er gode at have på pladen?

Gangebanko

Antal spillere: 2-3

Materialer: En bankoplade til hver spiller samt kuber og to almindelige terninger

I skiftes til at slå med de to terninger.

Gang de to tal med hinanden, og læg en kube på tallet.

Hvis der ligger en kube i forvejen, er slaget spildt.

Hvem får først kuber på en hel række?

Hvem får først pladen fuld?

Prøv også at spille med tre terninger. Så går det hurtigere.

Prøv at lave jeres egen plade. Hvilke tal er gode at have på pladen?

1	2	3	4	5	6
8	9	10	12	15	16
20	24	25	30	36	12

Gangebanko

Antal spillere: 2-3

Materialer: En bankoplade til hver spiller samt kuber og to almindelige terninger

I skiftes til at slå med de to terninger.

Gang de to tal med hinanden, og læg en kube på tallet.

Hvis der ligger en kube i forvejen, er slaget spildt.

Hvem får først kuber på en hel række?

Hvem får først pladen fuld?

Prøv også at spille med tre terninger. Så går det hurtigere.

Prøv at lave jeres egen plade. Hvilke tal er gode at have på pladen?

1	2	3	4	5	6
8	9	10	12	15	16
20	24	25	30	36	12

Tættest på 40

Antal elever: 2

Materialer: Talkort fra 1 til 40

Hver spiller trækker to kort. Resten af kortene placeres i en bunke med bagsiden opad. Tallene på de to kort skal nu lægges sammen. Det gælder om at komme så tæt på 40 som muligt. Hver spiller har lov til at bytte et kort tre gange. Når man bytter et kort, placeres det aflagte kort med bagsiden opad. Efter tre runder viser spillerne deres kort til hinanden. Den, der er tættest på 40, vinder runden. Vinderen af spillet er den, der først har vundet fem runder.

Spillet kan varieres, så der spilles med højere tal. Desuden kan man vælge at lade de kasserede kort ligge synligt og gøre det tilladt for den anden spiller at tage kortene.

Spillet kan også spilles som et subtraktionsspil. Her gælder det så om at komme tættest på 10. Man skal så finde forskellen mellem de to kort, man trækker.

Vend og vind

Antal spillere: 2-3

Materialer: Talkort til hver spiller samt tre almindelige terninger

I Vend og vind kan eleverne arbejde med alle fire regningsarter.

Hver spiller har de samme talkort foran sig, fx 1-16. Spillerne slår på skift med terningerne. Slagene skal kombineres med plus og minus, så et af resultaterne matcher med et talkort. Dette talkort vendes om. Har man fx slået 2, 3 og 5, kan man vende 10 om, fordi $2 + 3 + 5 = 10$. Man kan også vælge at vende 8 om, fordi $5 + 3 - 2 = 8$. Man må kun vende et tal i hver runde, og man skal bruge alle tre tal i sit regnestykke. Vinderen er den, der først har vendt alle sine tal.

Spillet kan varieres på utallige måder:

- Man kan vende alle de tal, man kan få frem med sit slag.
- Man kan slå med flere eller færre terninger.
- Man kan anvende tisedede terninger.
- Man kan anvende andre talkort (og flere eller færre talkort)
- Man kan vælge, at ikke alle terninger skal bruges i regnestykket.
- Man kan anvende regningsarterne multiplikation og division.

Regnejeopardy

Antal spillere: En større gruppe eller hele klassen

Materialer: Spilleplade til Regnejeopardy til hver spiller

Dette er en leg, man kan lave i klassen. Den er inspireret af quizzen Jeopardy. Eleverne kan spille alle mod alle, man kan spille i par, eller man kan være sammen i større grupper. Hver elev eller gruppe – afhængigt af hvordan man har organiseret legen – skal have et eksemplar af spillepladen på næste side.

Eleverne svarer undervejs på spørgsmålene, som stilles. Svarene skrives ned på papiret ved den rigtige kategori. Eleverne vælger kategorier på skift.

En elev vælger fx "+ til 200". Herefter stiller læreren opgaven, der svarer til "+ til 200", og alle elever svarer. Herefter er det næste elev eller gruppe, der vælger kategori. Sådan forløber legen, indtil man er igennem alle kategorier. Herefter gennemgår man kategorier og svar, og eleverne følger med på deres papir. Hvis de har svaret rigtigt på en kategori, noterer de, at de skal have de point, der står øverst i feltet. Har man svaret rigtigt på spørgsmålet i kategorien "+ til 200", får man altså 200 point. Eleverne holder på den måde selv styr på, hvor mange point de har fået. Til sidst findes evt. en vinder.

På næste ark er der spørgsmål til to omgange af legen. Spørgsmålene bliver sværere og sværere, jo højere op i kategorien vi kommer. Det er oplagt at lade eleverne udarbejde spørgsmål til legen, som man så kan lege i klassen eller i mindre grupper.

Regnejeopardy

Det dobbelte	100	200	300	400	500
Det halve	100	200	300	400	500
..	100	200	300	400	500
.	100	200	300	400	500
-	100	200	300	400	500
+	100	200	300	400	500

Regnejeopardy

Runde 1

+	-	·	:	Det halve	Det dobbelte
100 4 + 6	100 8 - 3	100 2 · 3	100 8 : 2	100 Det halve af 10	100 Det dobbelte af 8
200 10 + 16	200 15 - 9	200 8 · 5	200 18 : 9	200 Det halve af 24	200 Det dobbelte af 25
300 23 + 45	300 38 - 23	300 9 · 7	300 50 : 10	300 Det halve af 38	300 Det dobbelte af 36
400 64 + 36	400 100 - 78	400 4 · 12	400 49 : 7	400 Det halve af 114	400 Det dobbelte af 72
500 48 + 73	500 82 - 39	500 7 · 14	500 33 : 3	500 Det halve af 152	500 Det dobbelte af 117

Runde 2

+	-	·	:	Det halve	Det dobbelte
100 8 + 2	100 9 - 5	100 4 · 5	100 7 : 1	100 Det halve af 22	100 Det dobbelte af 7
200 11 + 18	200 18 - 7	200 8 · 10	200 30 : 3	200 Det halve af 28	200 Det dobbelte af 42
300 34 + 55	300 47 - 21	300 9 · 8	300 80 : 10	300 Det halve af 52	300 Det dobbelte af 84
400 73 + 37	400 92 - 58	400 7 · 11	400 81 : 9	400 Det halve af 108	400 Det dobbelte af 96
500 47 + 85	500 200 - 27	500 6 · 24	500 48 : 4	500 Det halve af 174	500 Det dobbelte af 159

Regnejeopardy

+					
-					
.					
:					
Det halve					
Det dobbelte					



Fire gangestykker på stribe

Antal spillere: 2

Materialer: Tusser eller farveblyanter

I dette spil får eleverne flere erfaringer med multiplikation. Vær opmærksom på, at vi bevæger os ud over rammerne for den lille tabel, idet 11 og 12 kan indgå i gangestykkerne.

Spillet spilles bedst af to personer. Hver spiller skal have en tusser eller en farveblyant. Spillerne spiller på samme spilleplade.

Det gælder om først at få fire på stribe lodret, vandret eller diagonalt. Eleverne vælger på skift to tal mellem 3 og 12. Det samme tal må gerne vælges flere gange også i samme stykke. De to tal ganges med hinanden, og resultatet farves ind på spillepladen. Herefter er det den anden spillers tur.

Spillet er slut, når en spiller har fire på stribe.

Fire gangestykker på stribe

Antal spillere: 2

Materialer: Tusser eller farveblyanter

Sådan gør I:

Vælg to af disse tal:

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Gang de to tal med hinanden.

Farv resultatet på spillepladen.

Vinderen er den, der først farver fire felter på stribe vandret, lodret eller diagonalt.

108	70	28	110	56	33	131	66
42	90	24	77	72	20	27	96
50	55	45	50	35	36	45	60
49	32	33	44	30	63	80	120
88	16	72	12	25	32	54	56
28	24	48	84	96	42	40	81
25	36	9	30	60	49	45	144
121	27	50	81	48	99	44	90

Fire gangestykker på stribe

Antal spillere: 2

Materialer: Tusser eller farveblyanter

Sådan gør I:

Vælg to af disse tal:

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Gang de to tal med hinanden.

Farv resultatet på spillepladen.

Vinderen er den, der først farver fire felter på stribe vandret, lodret eller diagonalt.

108	70	28	110	56	33	131	66
42	90	24	77	72	20	27	96
50	55	45	50	35	36	45	60
49	32	33	44	30	63	80	120
88	16	72	12	25	32	54	56
28	24	48	84	96	42	40	81
25	36	9	30	60	49	45	144
121	27	50	81	48	99	44	90

Flyt resten

Antal spillere: 2-4

Materialer: En brik til hver spiller og en terning

”Flyt resten” er et spil, som giver eleverne erfaring med at regne med rester. Her er det godt at få rester, for så har man større chance for at vinde spillet.

Spillet spilles af 2-4 personer. Hver spiller har en brik at flytte med, og der skal bruges en terning. Hver spiller stiller sin brik på startfeltet, hvor der også står 6. Første spiller slår med terningen. Det, han slår, skal sammen med starttallet 6 laves til et delestykke. Stykket regnes ud, og det, der bliver til rest i stykket, må spilleren gå fremad. Slår han fx 4, bliver stykket til $6 : 4 = 1$ rest 2, og han må gå 2 fremad. Således fortsætter spillerne, indtil en spiller kommer i mål og dermed vinder spillet.

Hvis eleverne vil udfordres yderligere, kan der spilles med en tisedet terning.

Flyt resten

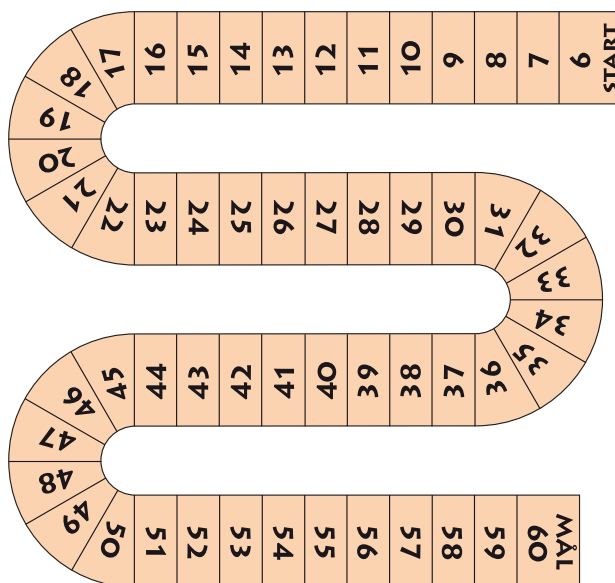
Antal spillere: 2-4

Materialer: En brik til hver spiller og en terning

Slå på skift med terningen.

Lav et delestykke med det tal, du står på, og med det tal, du slog. Det, der bliver til rest, må du rykke frem.

Eksempel: Du står på 27 og slår en 6'er. $27 : 6 = 4$ rest 3. Resten er 3, og du må derfor rykke 3 felter frem. Vinderen er den, der først når til 60 og dermed i mål.



Flyt resten

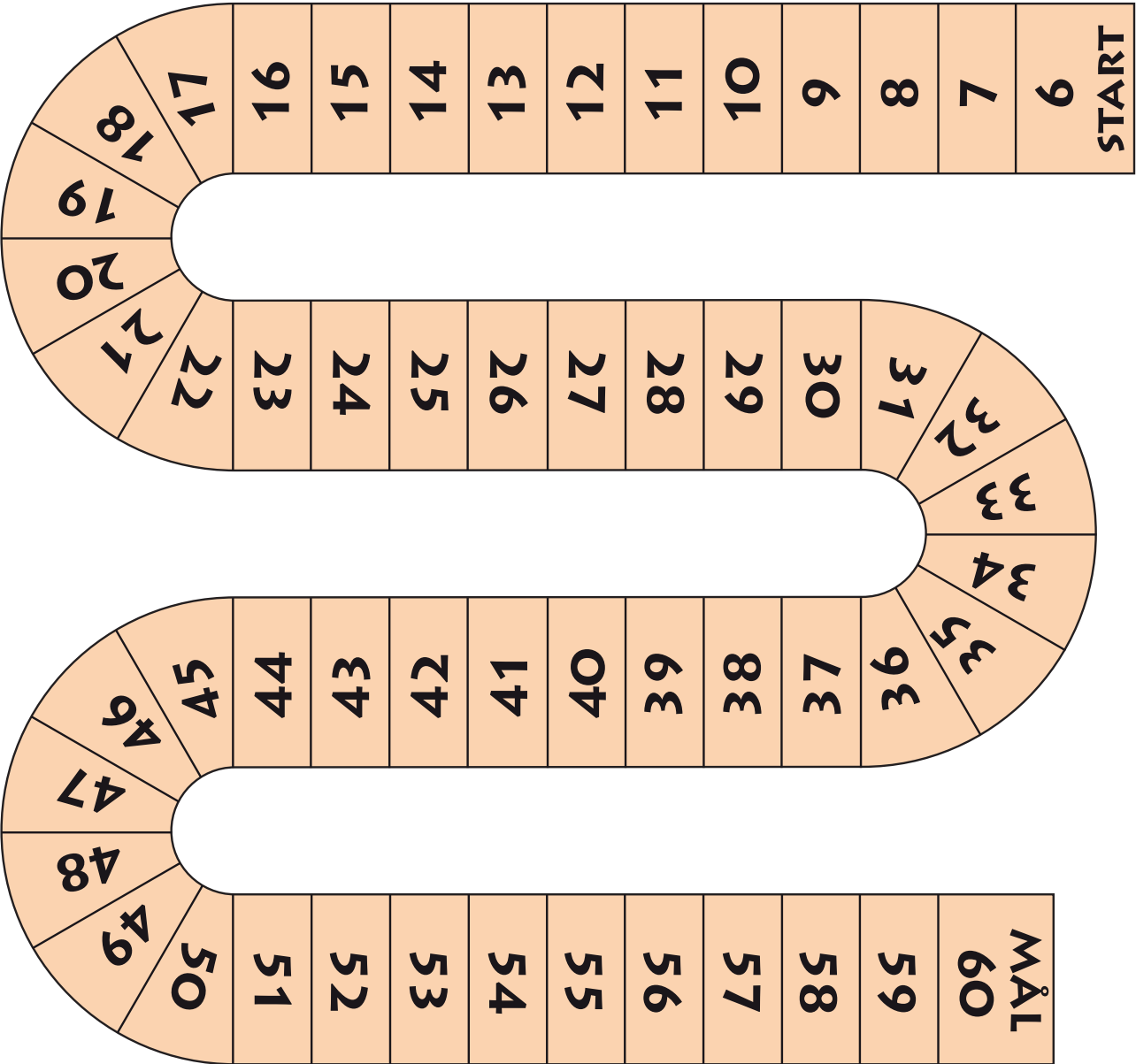
Antal spillere: 2-4

Materialer: En brik til hver spiller og en terning

Slå på skift med terningen.

Lav et delestykke med det tal, du står på, og med det tal, du slog. Det, der bliver til rest, må du rykke frem.

Eksempel: Du står på 27 og slår en 6'er. $27 : 6 = 4$ rest 3. Resten er 3, og du må derfor rykke 3 felter frem. Vinderen er den, der først når til 60 og dermed i mål.



Fang nabotal

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger, spilleplade og kuber

Eleverne arbejder med alle fire regningsarter i dette spil.

Spillerne skiftes til at slå med to terninger. Spilleren skal bruge en af de fire regningsarter til at lave et regnestykke. Der sættes en kube på resultatet. Man får point, hvis man sætter en brik ved siden af et eller flere felter, hvor der er en brik i forvejen.

Eksempel: Hvis der er en brik på 10 og 30, og en spiller sætter en brik på 16, får spilleren $10 + 30$ point. Brikkerne på 10 og 30 fjernes.

	9	10	11	
	15	16	18	
	24	25	30	

Vinderen er den spiller, der har flest point efter fx fem minutter.

Fang nabotal

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger, spilleplade og kuber

I skiftes til at slå med to terninger. Brug en af de fire regningsarter til at lave et regnestykke. Sæt en kube på resultatet.

Man får point, hvis man sætter en brik ved siden af et eller flere felter, hvor der er en brik i forvejen.

Eksempel: Hvis der er en brik på 10 og 30, og en spiller sætter en brik på 16, får spilleren $10 + 30$ point. Brikkerne på 10 og 30 fjernes.

	9	10	11	
	15	16	18	
	24	25	30	

Vinderen er den spiller, der har flest point efter fx fem minutter.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
15	16	18	20
24	25	30	36

Fang nabotal

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger, spilleplade og kuber

I skiftes til at slå med to terninger. Brug en af de fire regningsarter til at lave et regnestykke. Sæt en kube på resultatet.

Man får point, hvis man sætter en brik ved siden af et eller flere felter, hvor der er en brik i forvejen.

Eksempel: Hvis der er en brik på 10 og 30, og en spiller sætter en brik på 16, får spilleren 10 + 30 point. Brikkerne på 10 og 30 fjernes.

	9	10	11	
	15	16	18	
	24	25	30	

Vinderen er den spiller, der har flest point efter fx fem minutter.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
15	16	18	20
24	25	30	36

Hurtigregneleg

Antal spillere: Grupper eller hele klassen

Materialer: Spilleplade til Hurtigregneleg til hver spiller

Dette er en leg, der kan foregå i klassen eller i større eller mindre grupper. Der er fokus på de fire regningsarter.

Hver elev skal have spillepladen udleveret. Legen foregår på følgende måde: Først skal et tal vælges. Læreren kan vælge tallet, eller man kan lade to tisedede terninger bestemme det. Herefter skal eleverne så hurtigt som muligt lave et plusstykke, et minusstykke og et stykke med gange og plus eller minus, der har tallet som resultat. Derudover skal eleverne skrive, hvad det dobbelte og det halve er af tallet. Laver man legen i klassen, kan man aftale, at man ikke må skrive mere, når læreren siger stop, eller når fem elever har råbt stop, når de er færdige med alle fem kategorier. Laves legen i mindre grupper på fire-seks elever, stopper man med at skrive, når den første er færdig og siger stop.

Efterfølgende skal der gives point i legen. Man får et point pr. rigtigt svar. Man tjekker selv, om svaret er rigtigt fx på lommeregneren. Laves legen i grupper, får man et point pr. rigtigt resultat samt et ekstra point, hvis man er den eneste, der har lavet netop det regnestykke. Hvis tallet er 25 og alle på nær én har svaret $10 + 15$ ved plusstykket, og den sidste har svaret $12 + 13$, får de første ét point, og den, der skrev $12 + 13$, får 2 point, fordi han var den eneste, der havde svaret sådan. På den måde belønnes kreativitet og det ikke at vælge den første og nemmeste løsning. Ved det dobbelte og det halve er der kun en svarmulighed, så her er der ikke mulighed for at tjene ekstra point. Vær opmærksom på, at man godt kan regne pointene ud på denne måde, hvis man laver legen med hele klassen, men at det så tager noget tid at finde ud af, hvem der skal have hvilke point. Det betyder, at legen trækker ud og måske opleves kedelig for nogle.

Sådan fortsætter legen med forskellige tal, så længe eleverne orker. Til sidst regner man ud, hvem der har fået flest point.

Man bør aftale, at de nemme og dovne løsninger ikke er tilladte. Ved tallet 25 må plusstykket ikke være $25 + 0$ eller $24 + 1$; det er for let. Ved minus er $25 - 0$ og $26 - 1$ ikke tilladt osv.

Hurtigregneleg

Point										
Det halve										
Det dobbelte										
Stykke med gange og plus eller minus										
Minusstykke										
Plusstykke										
Tal										

Hurtigregneleg

[illegible]

Pyramide

Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger samt tusser

Eleverne får i dette spil erfaring med de fire regningsarter. Spillerne slår med to terninger. Slaget bruges til at lave et regnestykke med addition, subtraktion og multiplikation samt division, hvis der ikke er noget til rest. Resultatet farves ind på spillepladen.

I spillet gælder det om at få så mange point så muligt. Man får point på følgende måde: Man får det antal point, der står i den trekant, der farves, hvis den grænser op til en anden farvet trekant. Det gælder altså både om at lave et regnestykke, der giver et stort resultat, og om at det resultat, man har fået, skal være at finde ved siden af en farvet trekant. Hvis den trekant, man farver, ikke grænser op til en farvet trekant, får man ingen point.

Vinderen er den, der har flest point, når alle trekanter er farvet, eller når man har spillet fx 20 runder.

Pyramide

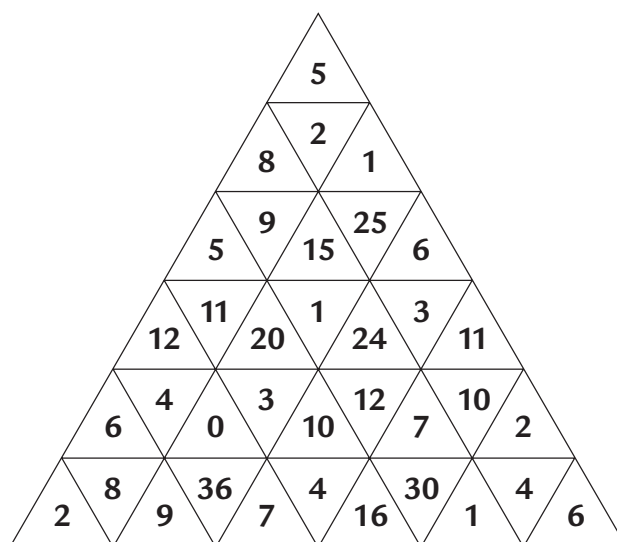
Antal spillere: 2-3

Materialer: To terninger samt tusser

Spillerne kaster på skift de to terninger. Slagene skal bruges til at lave et stykke med +, - eller ·. Man må bruge ·, hvis der ikke er noget til rest. Resultatet farves på spillepladen.

Farv en trekant. Hvis din trekant grænser op til en trekant, der allerede er farvet, får du point. Du får de point, der står i din egen trekant. Ellers får du ingen point.

Vinderen er den, der har flest point, når alle trekanter er farvet.
Man kan også gøre spillet op efter fx 20 runder.



Pyramide

Antal spillere: 2-3

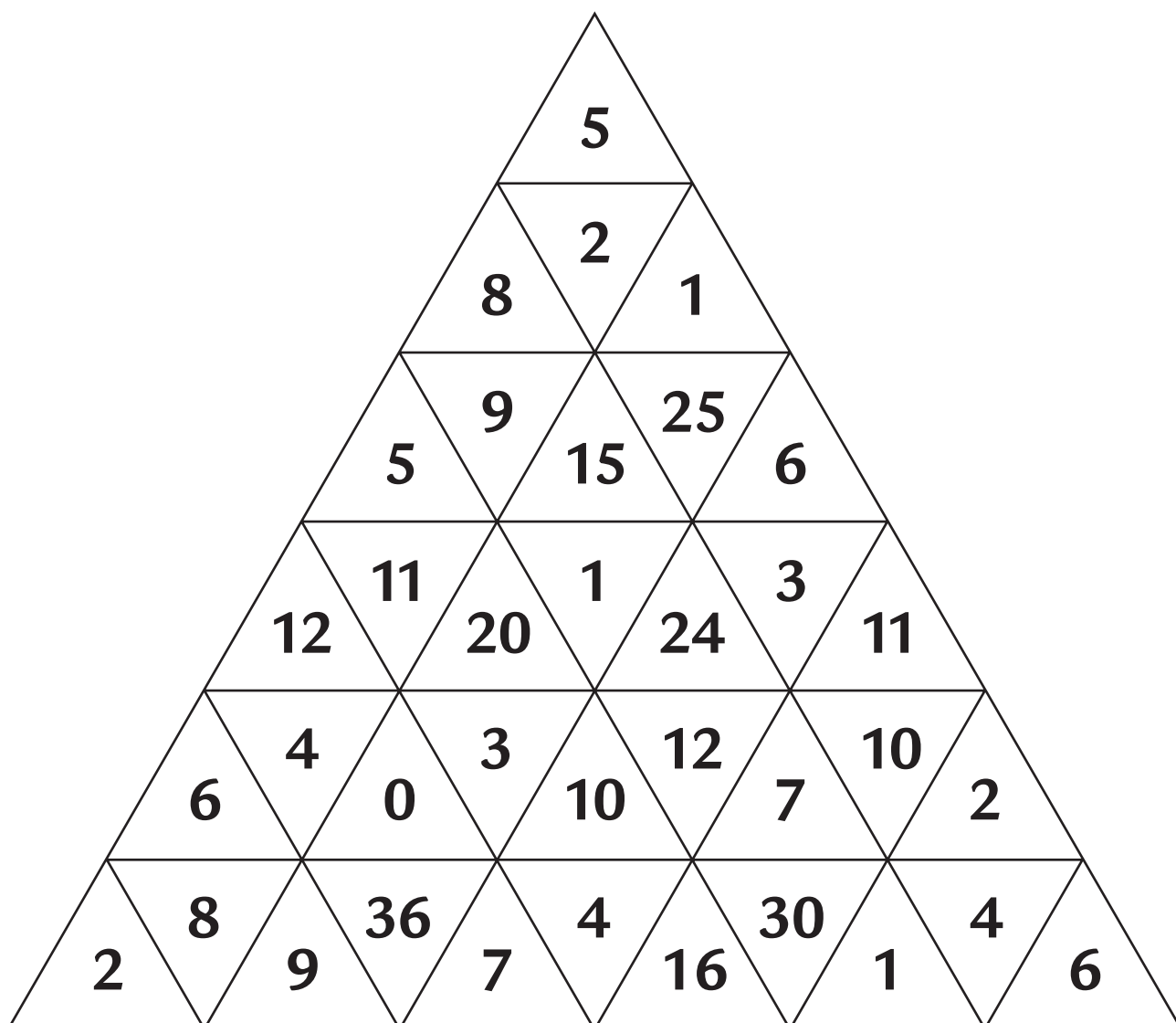
Materialer: To terninger samt tusser

Spillerne kaster på skift de to terninger. Slagene skal bruges til at lave et stykke med +, - eller ·. Man må bruge :, hvis der ikke er noget til rest. Resultatet farves på spillepladen.

Farv en trekant. Hvis din trekant grænser op til en trekant, der allerede er farvet, får du point. Du får de point, der står i din egen trekant. Ellers får du ingen point.

Vinderen er den, der har flest point, når alle trekanter er farvet.

Man kan også gøre spillet op efter fx 20 runder.



Regn stort

Antal spillere: 2

Materialer: Fem terninger

Eleverne kommer i dette spil godt rundt i de fire regningsarter. Det gælder om at lave et regnestykke, der giver så stort et resultat som muligt. Spillet egner sig bedst til to spillere.

Spillerne skal bruge fem terninger. Spiller 1 slår med de fem terninger og vælger, hvilket et af slagene, der skal være starttallet. Tallet skrives i startfeltet. Denne terning tages fra. Herefter slå samme spiller med de fire terninger. En af terningerne vælges til en af de andre bokse. Herefter slår spilleren med tre terninger. Således bliver man ved, indtil der er tal i alle bokse. Herefter regner spilleren resultaterne ud stykkerne plus, minus, gange og division uden at tage hensyn til regningsarters hierarki. Det endelige resultat skrives i boksen til højre.

Spillerne slår fem gange hver, som der er plads til på spillepladen. Herefter adderes de fem resultater, og den spiller, der har flest point i alt, har vundet.

Eleverne kan efterhånden udvikle hensigtsmæssige strategier for at vinde spillet. Fx er det smart at placere en etter ved deletegnet, så resultatet ikke bliver mindre. Dette skal eleverne selv konkludere efterhånden.

På arket med spillepladerne ses et eksempel på en udfyldt spilleplade. I dette spil forklarer eksemplet fint, hvad spillet gør ud på, hvormed eksemplet bør være en del af den forklaring, man giver eleverne, når de skal i gang med at spille.

Regn stort

Antal spillere: 2

Materialer: Fem terninger

Det gælder om at lave et regnestykke, der giver så stort et resultat som muligt.

Slå med de fem terninger. Vælg en af terningerne, og skriv det som starttallet.

Slå med de fire andre terninger. Vælg en af terningerne, og skriv det i et af felterne.

Slå herefter med tre terninger.

Efter fem slag er der skrevet tal ind i alle felter, og stykket regnes ud. Resultatet skrives i pointfeltet. Vinderen er den, der har flest point efter 10 runder.

Eksempel:

Starttal	$+$ 6	$-$ 2	$\cdot$ 5	$:$ 2	Point
4	10	8	40	20	20

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Regn stort

Antal spillere: 2

Materialer: Fem terninger

Det gælder om at lave et regnestykke, der giver så stort et resultat som muligt.

Slå med de fem terninger. Vælg en af terningerne, og skriv det som starttallet.

Slå med de fire andre terninger. Vælg en af terningerne, og skriv det i et af felterne.

Slå herefter med tre terninger.

Efter fem slag er der skrevet tal ind i alle felter, og stykket regnes ud. Resultatet skrives i pointfeltet.

Vinderen er den, der har flest point efter 10 runder.

Eksempel:

Starttal	$+$ 6	$-$ 2	$\cdot$ 5	$:$ 2	Point
4	10	8	40	20	20

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Starttal	$+$ 	$-$ 	$\cdot$ 	$:$ 	Point

Arealspil med rektangler

Antal spillere: 2

Materialer: To farveblyanter i hver sin farve samt to terninger og kvadratpapir/spilleplade

Her er der fokus på areal af rektangler. I spillet gælder det om at kunne se muligheder for at placere rektangler på spillepladen.

Spiller 1 kaster med to terninger. Hvis spilleren får en 3'er og en 4'er, skal spilleren tegne et $3 \cdot 4$ -rektangel på spillepladen. Herefter er det spiller 2's tur. Den spiller, der til sidst ikke kan tegne et rektangel, har tabt.

Arealspil med rektangler

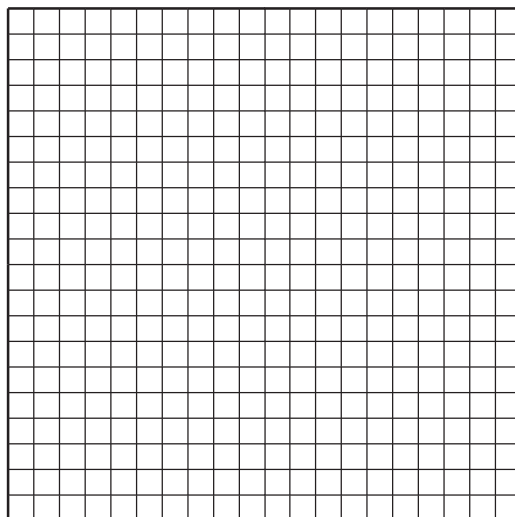
Antal spillere: 2

Materialer: To farveblyanter i hver sin farve samt to terninger og kvadratpapir/spilleplade

Kast på skift med to terninger.

Hvis du får en 3'er og en 4'er, skal du tegne et rektangel, der måler 3 felter på den ene side og 4 felter på den anden side, på spillepladen.

Den spiller, der til sidst ikke kan tegne et rektangel, har tabt.



Arealspil med rektangler

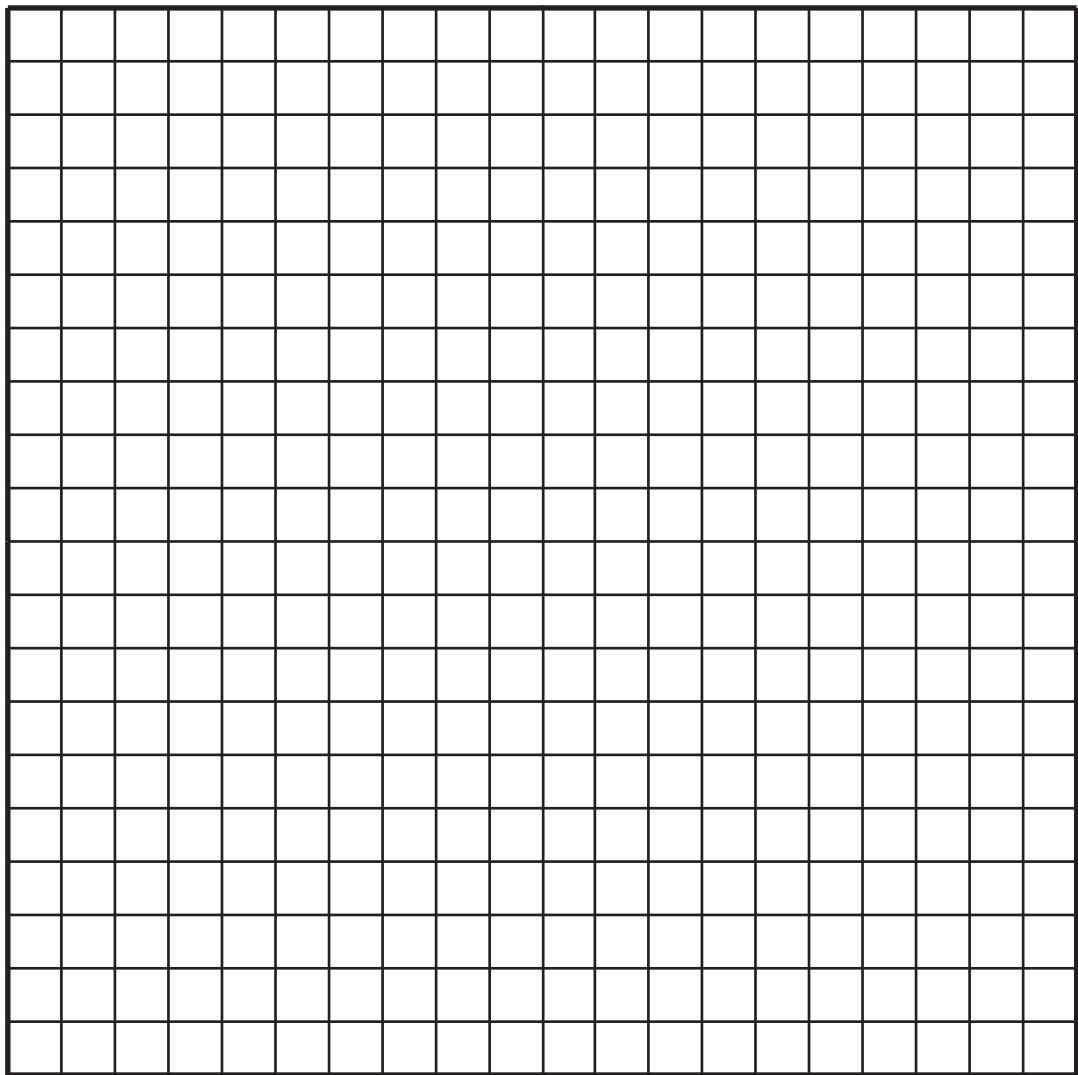
Antal spillere: 2

Materialer: To farveblyanter i hver sin farve samt to terninger og kvadratpapir/spilleplade

Kast på skift med to terninger.

Hvis du får en 3'er og en 4'er, skal du tegne et rektangel, der måler 3 felter på den ene side og 4 felter på den anden side, på spillepladen.

Den spiller, der til sidst ikke kan tegne et rektangel, har tabt.



Terningekoordinater

Antal deltagere: 2

Materialer: En spilleplade til hver spiller samt to terninger

Der er i dette spil fokus på at lære koordinatsystemet at kende med dets gitre og punkter.

Der skal bruges to terninger. Hver spiller skal have en spilleplade foran sig. Spillerne skiftes til at kaste med terningerne. Spiller 1 kaster først med den ene terning, derefter med den anden. Det første slag viser tallet på den vandrette linje (1.-aksen), det andet slag viser tallet på den lodrette linje (2.-aksen). Disse to tal kombineres til et punkt, som spilleren markerer på sin spilleplade. Derefter er det den anden spillers tur.

Man kan spille til en spiller har tre punkter på række. Men man kan også spille til, at alle punkter på ens spilleplade er markeret, eller til man har markeret en ligebenet trekant eller et kvadrat.

Terningekoordinater

Antal deltagere: 2

Materialer: En spilleplade til hver spiller samt to terninger

Spillerne får en spilleplade hver.

Den første spiller kaster først den ene terning. Den viser tallet på de vandrette linjer.

Herefter kaster spilleren den anden terning. Den viser tallet på de lodrette linjer.

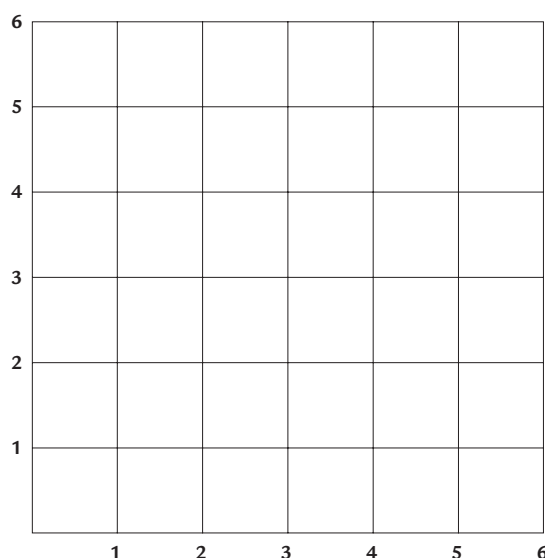
Hvis man fx får en 2'er og en 5'er, har man fået koordinaterne (2,5).

Find punktet på spillepladen og sæt en prik eller et kryds på punktet.

Så er det den anden spillers tur.

Den spiller, der først får tre punkter på stribe vandret, lodret eller diagonalt, har vundet.

Spil også med, at man skal have et kvadrat, en ligebenet trekant eller noget helt tredje for at vinde.



Terningekoordinater

Antal deltagere: 2

Materialer: En spilleplade til hver spiller samt to terninger

Spillerne får en spilleplade hver.

Den første spiller kaster først den ene terning. Den viser tallet på de vandrette linjer.

Herefter kaster spilleren den anden terning. Den viser tallet på de lodrette linjer.

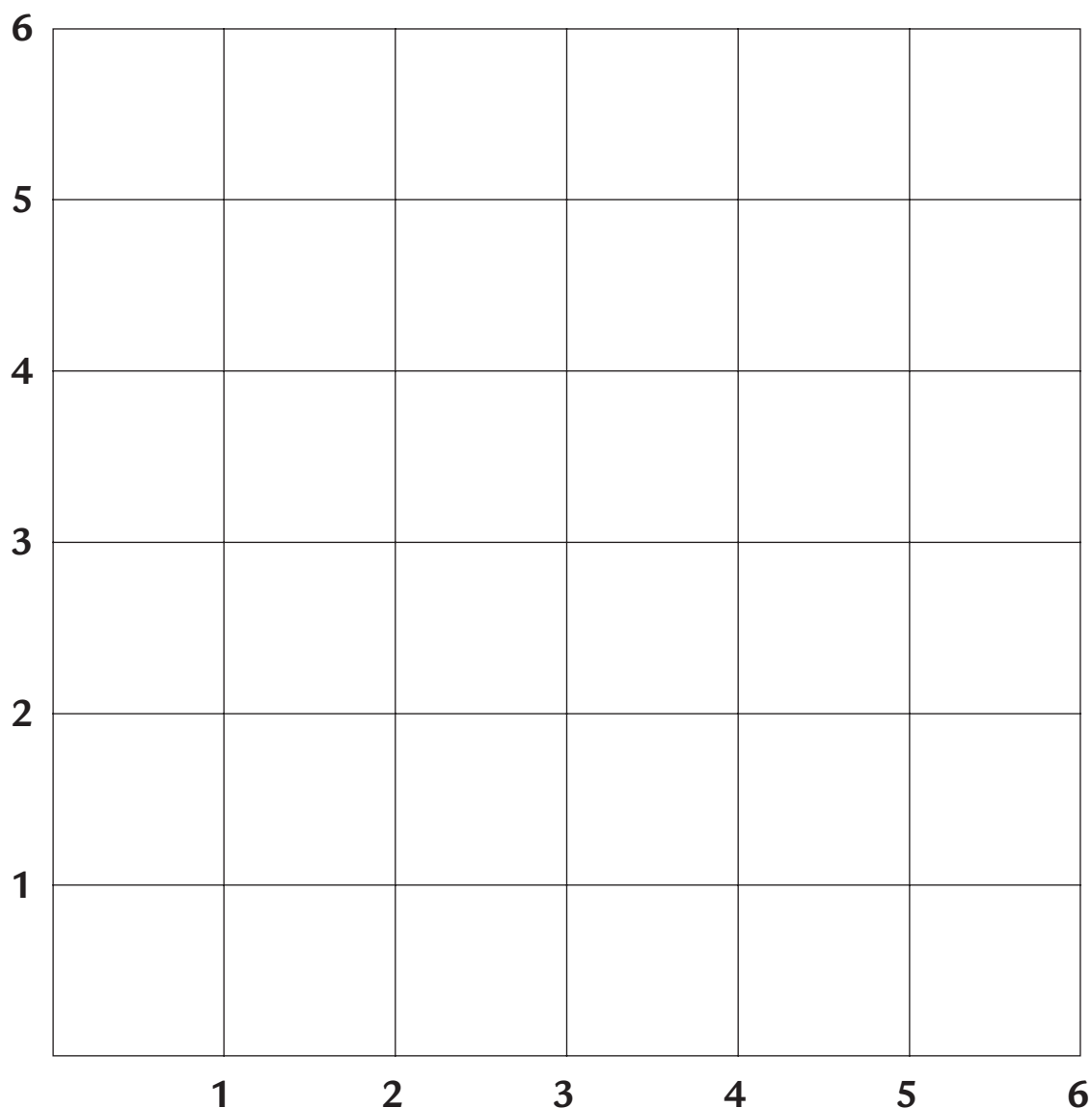
Hvis man fx får en 2'er og en 5'er, har man fået koordinaterne (2,5).

Find punktet på spillepladen og sæt en prik eller et kryds på punktet.

Så er det den anden spillers tur.

Den spiller, der først får tre punkter på stribe vandret, lodret eller diagonalt, har vundet.

Spil også med, at man skal have et kvadrat, en ligebenet trekant eller noget helt tredje for at vinde.



Figurmatch

Antal deltagere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: En regulær polygon, dvs. en figur med lige store sider og lige store vinkler, fx kvadratet eller den regulære femkant, samt en irregulær polygon til hver elev, dvs. figurer med mange kanter, hvor sider og vinkler ikke er ens.

Eleverne har her fokus på kategoriseringer af figurer.

Eleverne står i en rundkreds med deres figur i hånden, så resten af eleverne kan se dem. Bed eleverne om holde deres figur frem, når den nævnes: Må jeg se jeres trekanter? Firkanter? Femkanter? Ligebenede trekanter? Retvinklede trekanter? Ligebenede, retvinklede trekanter? En figur med fem kanter? En figur med lige lange sider? Osv. Andre spørgsmål kunne også være figurer med mere end fire sider? Tre hjørner? Én ret vinkel? Bed også eleverne om at komme med forslag til, hvilke figurer der skal holdes frem.

Sammenlign figurerne, når eleverne viser deres figur. Hvordan er din firkant forskellig fra fx Peters?

Kvadratspillet

Antal deltagere: 2-4

Materialer: To farver og en spilleplade

I spillet har eleverne fokus på kvadratiske figurer.

De to spillere bliver først enige om, hvor store kvadrater der skal farves. Man kan fx begynde med kvadrater i størrelsen 2 gange 2 og så udvide til kvadrater, der måler 3 gange 3.

Spillet er enkelt. Spillerne skiftes til at farve et felt. Den spiller, som først får et kvadrat i den aftalte størrelse i sin farve, har vundet.

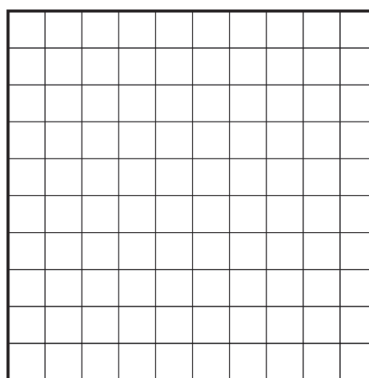
Kvadratspillet

Antal deltagere: 2-4

Materialer: To farver og en spilleplade

Bestem først, hvor store kvadrater der skal farves.
Prøv fx først med kvadrater, der fylder fire felter.
Prøv så med kvadrater, der fylder ni felter.

I farver på skift et felt.
Den spiller, som først får et kvadrat i den aftalte størrelse i sin farve, har vundet.

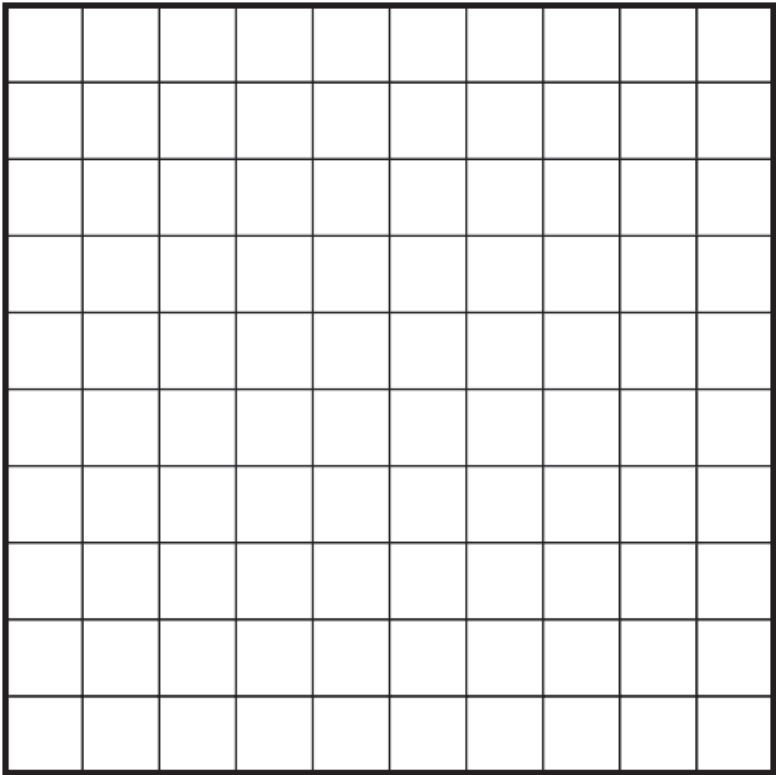


Kvadratspillet

Antal deltagere: 2-4
Materialer: To farver og en spilleplade

Bestem først, hvor store kvadrater der skal farves.
Prøv fx først med kvadrater, der fylder fire felter.
Prøv så med kvadrater, der fylder ni felter.

I farver på skift et felt.
Den spiller, som først får et kvadrat i den aftalte størrelse i sin farve, har vundet.



Lyt og byg

Antal deltagere: 2

Materialer: Kuber

Eleverne arbejder med rumlige figurer. Der er fokus på at konstruere en figur med kuber med udgangspunkt i instruktioner fra en makker.

Eleverne arbejder i par og sidder overfor hinanden med en bog eller andet imellem dem, så de ikke kan se, hvad de hver især bygger. Inden legen går i gang, bygger hver elev en figur, som består af kuber i forskellige farver, som er sat sammen oven på hinanden og/eller ved siden af hinanden. De første figurer skal ikke bestå af mere end fem eller seks kuber. Herefter kan antallet af kuber øges. Den ene fortæller, hvad makkeren skal bygge fx: Først tager du en blå kube, så tager du en rød kube og sætter den oven på den blå. Så tager du en grøn kube og sætter den til højre for den blå kube. Ved siden af denne grønne kube sætter du en ny blå kube. Din figur skulle nu gerne se sådan ud. Eleverne viser hinanden deres kuber og taler om ligheder og forskelle. Herefter bytter de roller.

Figurbingo

Antal spillere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Bingoplader og brikker

Der arbejdes med at skelne forskellige figurer fra hinanden og angive antal kanter.

Figurbingo er ligesom almindeligt bingo, men med plader med fx 15 felter, hvorpå der er trekanter, firkanter, femkanter, sekskanter og cirkler på i fem forskellige farver. Det er oplagt, at eleverne selv fremstiller deres bingoplade, hvorpå der på hvert felt skal være et bestemt antal figurer i én farve. Læreren og eleverne kan skiftes til at være opråber. Opråberen råber en figur, dens farve og antallet op, hvorefter eleven tjekker, om hun har et felt med netop den type figur i den farve og i det antal.

Hvis man vælger at spille med fem forskellige figurer i fire forskellige farver i antal mellem 1 og 5, giver det 100 mulige felter som fx tre røde trekanter, fire blå cirkler, fem grønne sekskanter osv.

Som i almindelig bingo spiller man med én række, to rækker og en hel plade.

Figurer på kryds og tværs

Antal spillere: 2

Materialer: Tre slags firkanter i samme farve (uddybes nedenfor) samt spilleplade (se nedenfor)

Eleverne arbejder her med at kunne skelne forskellige typer af firkanter fra hinanden.

De tre slags firkanter kan findes på servicearkene med brikker, hvor der netop er tre slags firkanter (kvadrat, rombe, trapez). Figurene kopieres på karton i samme farve. Beregn et af hvert ark til hver gruppe. Eleverne kan spille i grupper med 2-4 deltagere. Det fungerer dog bedst, hvis eleverne er sammen to og to. I spillet gælder det om at kunne lægge en geometrisk figur i et af de seksten rum, så der IKKE er en figur af samme form i samme række, samme kolonne eller diagonalt (der kan beskrives som på tværs eller på skrå). Spillerne skiftes til at lægge en firkant i felterne. Den spiller, som til sidst ikke kan lægge en firkant, har tabt.

1 Find brikkerne

ARBEJDSARK

35

Figurer på kryds og tværs

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: 3 slags firkanter i samme farve

Spilleregler:

Spillerne skiftes til at lægge en firkant i felterne. Der må ikke være den samme slags firkant vandret, lodret eller på tværs.

Den spiller, som ikke kan lægge en firkant, har tabt.



Figurer på kryds og tværs

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: 3 slags firkanter i samme farve

Spilleregler:

Spillerne skiftes til at lægge en firkant i felterne. Der må ikke være den samme slags firkant vandret, lodret eller på tværs.

Den spiller, som ikke kan lægge en firkant, har tabt.



Figurer på ryggen

Antal deltagere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Labels med figurer

Figurer på ryggen er en leg, hvor eleverne skal forholde sig til de geometriske figurer og deres udseende.

Alle elever får en figur på ryggen. Eleverne må ikke kende deres figur. De skal nu gå rundt til hinanden og spørge om deres figur. Der skal stilles ja/nej-spørgsmål. De må ikke spørge direkte til figuren (fx er min figur en firkant?), men alle andre spørgsmål må stilles. Spørgsmålene kan være: Har min figur flere end tre kanter? Har min figur mindre end fem kanter? Har min figur tre hjørner? Har min figur fem kanter? Når eleven mener at have gættet sin figur, stiller hun sig hen til et på forhånd aftalt mødested. Eleverne skal nu stille sig, så deres figurer er tal placeret i rigtig rækkefølge med trekanten først. De må ikke tale sammen. Når alle elever er på plads i rækken, afsløres figurene.

Figurhuskespil

Antal spillere: 2-3

Materialer: Brikker med figurer

Figurhuskespil spilles som almindeligt huskespil, hvor to ens vendte brikker giver et stik. På brikkerne tegner man kantede figurer.

Huskespil spilles på følgende måde: Brikkerne blandes og fordeles på bordet med bagsiden opad. Eleverne vender på skift to brikker ad gangen. Passer disse to brikker ikke sammen, vendes de, så de igen ligger med bagsiden opad. Vendes to brikker, der passer sammen, må eleven tage brikkerne. Disse brikker udgør et stik. Når man har fået en stik, har man tur igen. Spillet er slut, når alle stik er fundet. Vinderen er den, der har fået flest stik.

Ved Figurhuskespil er det i lige så høj grad i udarbejdelsen af brikkerne, at eleverne styrkes fagligt, idet der skal konstrueres mange forskellige typer af figurer for at få et spil, der har så mange brikker, så det er sjovt at spille.

Figursalat

Antal deltagere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Labels med figurer

Eleverne arbejder med figurkendskab her.

Hver elev får en figur placeret på maven. Det kan være cirkler, trekanter, firkanter osv. Eleverne sidder i en rundkreds, så alle kan se hinanden. Der fjernes en stol, og læreren giver den første kommando: Alle trekanter bytter plads. De elever, som har en trekant, skal nu bytte pladser. Hvis den plads ved siden af én bliver ledig, må man ikke tage den; det er for nemt. Den elev, som ikke får en stol at sidde på, skal i midten af rundkredsen give næste kommando og er igen med i legen. Kommandoerne kan være: Alle firkanter bytter plads. Alle med femkanter bytter plads. Alle med tre hjørner bytter plads. Alle cirkler og trekanter bytter plads. Hvis kommandoen er "figursalat" bytter alle plads.

Figurspillet

Antal spillere: 2

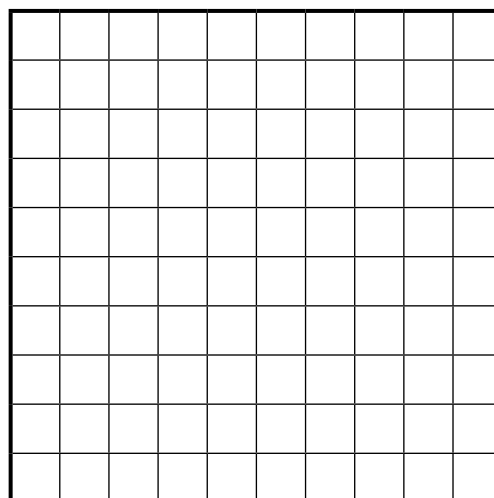
Materialer: Spilleplade (se nedenfor) og to farver

I dette spil arbejder eleverne med forskellige typer af figurer.

Figurspillet er et spil for to personer, hvor det gælder om at farve fire felter i samme farve, så felterne hænger sammen på den viste måde på arbejdsarket. Eleverne skiftes til at farve et felt på spillepladen. Vinderen er den, der først får farvet fire felter som vist i sin farve. Bed også eleverne om at spille med nogle af de andre figurer vist på spillepladen.

Figurspillet

ARBEJDSARK **57**



ANTAL SPILLERE: 2
MATERIALER: Farver

Spilleregler:

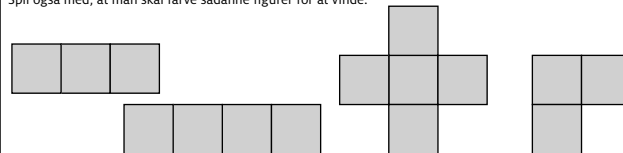
Farv på skift et felt på spillepladen.

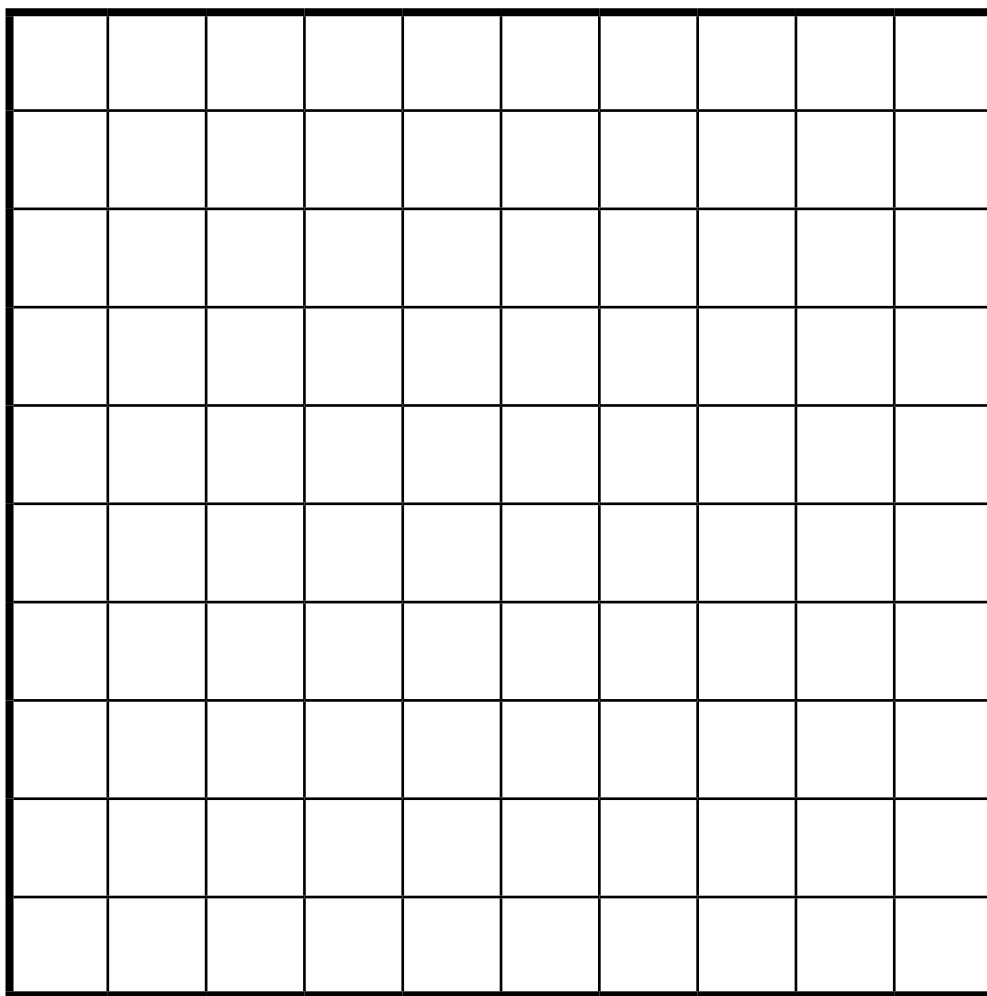
Det gælder om at farve fire felter i samme farve, så de hænger sammen på denne måde:



Vinderen er den, der først får farvet fire felter som vist i sin farve.

Spil også med, at man skal farve sådanne figurer for at vinde:





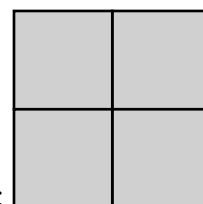
ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: Farver

Spilleregler:

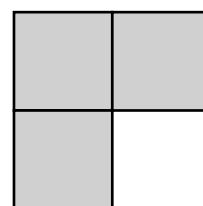
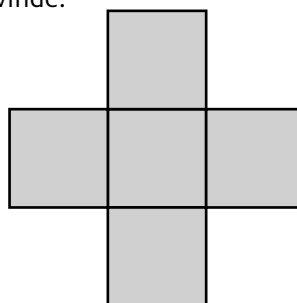
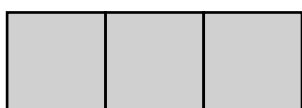
Farv på skift et felt på spillepladen.

Det gælder om at farve fire felter i samme farve, så de hænger sammen på denne måde:



Vinderen er den, der først får farvet fire felter som vist i sin farve.

Spil også med, at man skal farve sådanne figurer for at vinde:



Find vej

Antal spillere: 2

Materialer: Kort (se nedenfor)

Dette spil træner eleverne i retninger: op, ned, højre, venstre.

Eleverne har hver deres kort foran sig og er forinden blevet enige om, hvilket kort de spiller med, så de sidder med samme type kort. Hvis eleverne vælger det kort med mindst antal felter, skal eleverne farve et område på fire felter. Dette er skatten. Hvis eleverne vælger et af de kort med flest antal felter, skal de farve to-tre striber, dvs. to-tre skatte, med tre felter i hver. Det er vigtigt at pointere overfor eleverne, at de skal være enige om, hvilket kort de tegner på, samt hvor mange felter/rækker de farvelægger.

Spillet går ud på at finde modstanderens skat eller skatte. Man kan kalde spillet en variant af det klassiske spil "Sænke slagskibe".

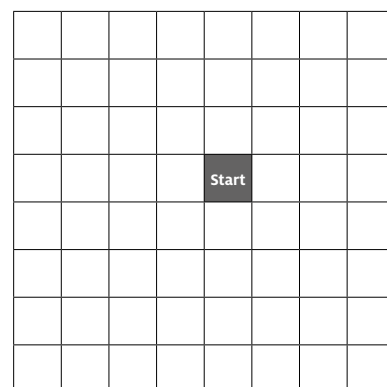
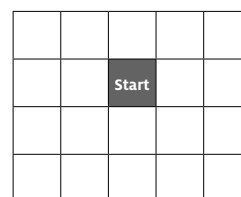
Der er flere variationer til spillet "Find vej":

Når skattene er indtegnet, begynder spillet. Den elev, som skal finde skatten, giver instruktioner med udgangspunkt i startfeltet. Bemærk, at man ved hver instruktion begynder forfra fra start. Fx "Skal jeg gå to op og en til højre?" Den anden elev svarer så enten "nej, der er ikke nogen skat" eller "ja, du ramte skatten". Eleven sætter et kryds på sin egen spilleplade, så han ved, hvor han har været. Turen går over til den anden elev, som så må give instruktioner og prøve at finde modspillerens skatte. Den elev, som først finder skattene, har vundet.

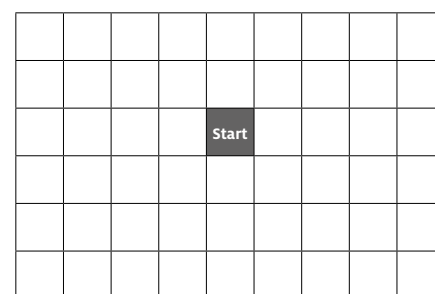
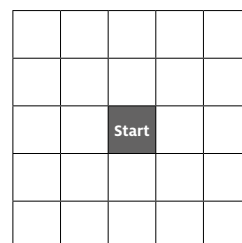
Man kan også aftale, at eleven, som skal finde skatten, må blive ved med at give nye instruktioner, til skattene er fundet. Herefter skifter eleverne roller, og det er nu den anden elevs tur til at finde skattene. Når begge elever har fundet skattene, kan eleverne spille på et af de andre skattekort.

Eleverne kan indbyrdes aftale, at de fx kun har fem forsøg hver til at finde skatten. For hver gang, man finder skatten inden femte forsøg, får man 1 point. Hvis man ikke finder en skat inden det femte forsøg, går turen videre, og man får ingen point.

2 Find vej

ARBEJDSKORT **43**

2 Find vej

ARBEJDSKORT **44**

		Start		

				Start			

		Start		

				Start				

Firkantspillet

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og blyant

Eleverne arbejder med at genkende figurer og har fokus på rektanglet.

Man skiftes til at tegne rektangler på spillepladen. Der skal være mindst en prik i rektanglet. To rektangler må ikke ligge side om side, dvs. støde op mod hinanden. De må gerne røre hinanden i et hjørne eller skære hinanden. Vinderen er den, der tegner det sidste rektangel.

Spillet kan varieres med, at man også må tegne på skrå.

Firkantspillet

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og blyant

Tegn på skift en firkant.

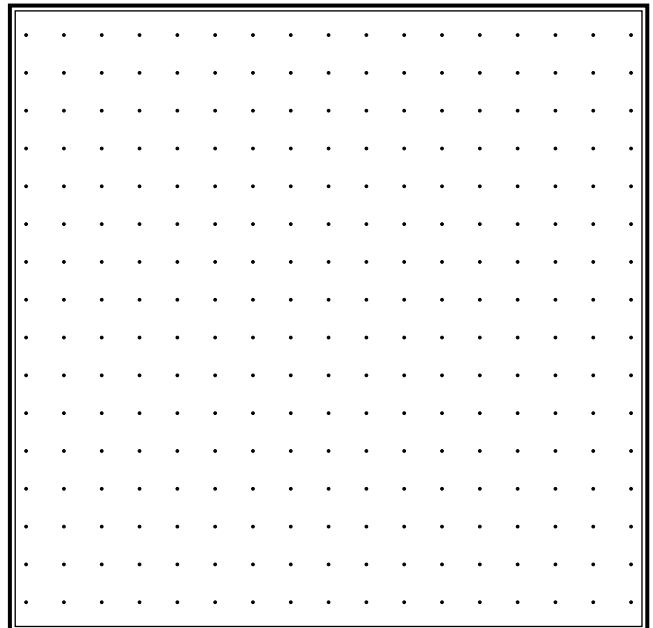
Firkanterne må gerne krydse hinanden eller røre hinandens hjørner.

Firkanterne må ikke ligge side mod side. Man må ikke tegne på skrå.

Der skal være mindst én prik i firkanten.

Den, der tegner den sidste firkant, har vundet.

Prøv også at spille med, at man må tegne på skrå.



Firkantspillet

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og blyant

Tegn på skift en firkant.

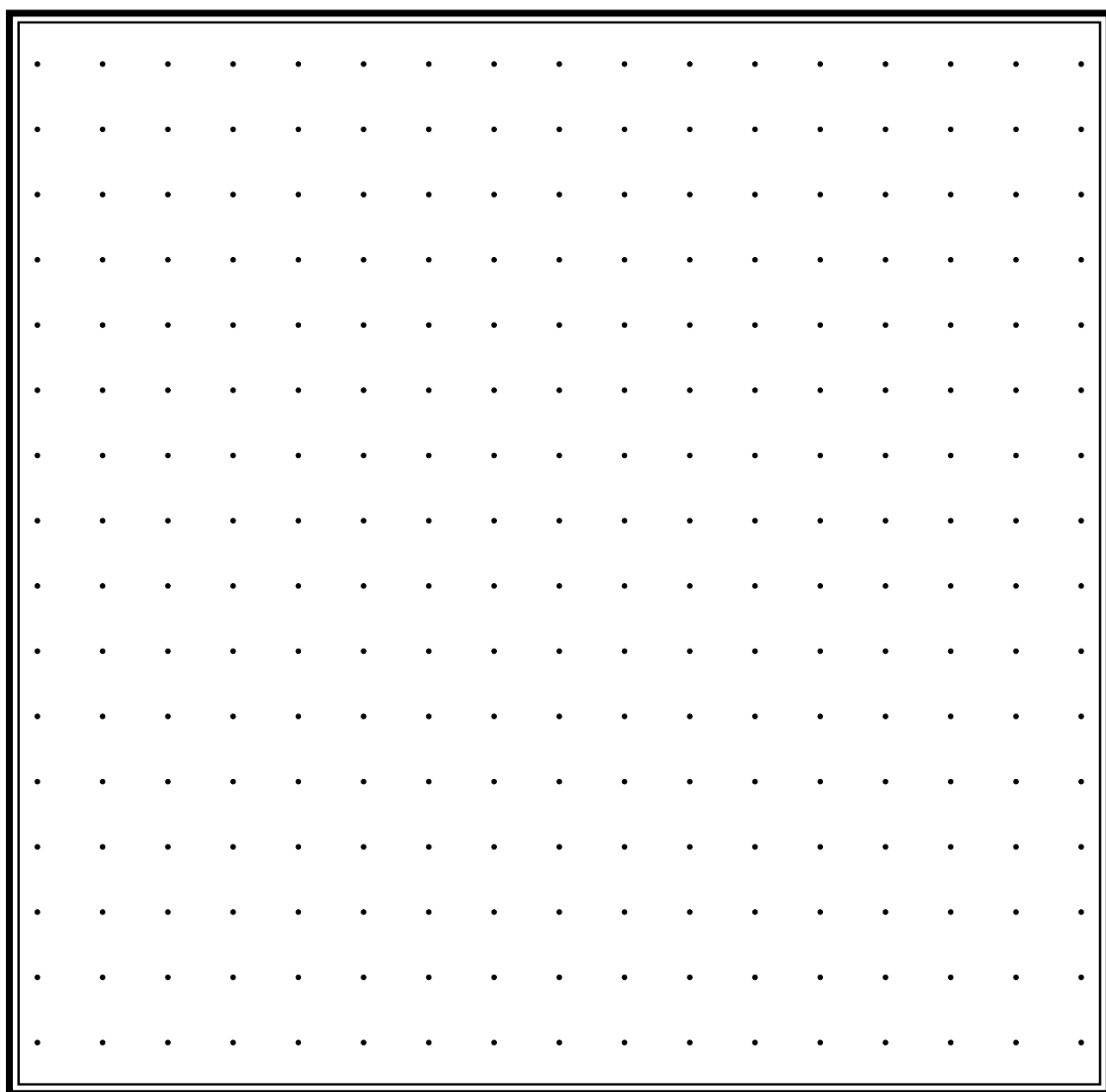
Firkanterne må gerne krydse hinanden eller røre hinandens hjørner.

Firkanterne må ikke ligge side mod side. Man må ikke tegne på skrå.

Der skal være mindst én prik i firkanten.

Den, der tegner den sidste firkant, har vundet.

Prøv også at spille med, at man må tegne på skrå.



Kvadrater i nettet

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver

Eleverne arbejder med kvadrater og det at få øje på dem, idet de kun er markeret ved hjørnerne.

Spillerne har hver sine farve kuber. Spillerne placerer på skift en kube på et punkt. Det gælder om at placere kuberne, så de danner et kvadrat. Når man har lavet et kvadrat med kuber i sin egen farve, må man tage de fire kuber. Den spiller, der først har 20 kuber, har vundet.

Spillet kan udvides, så man også kan lave kvadrater, der ligger på skrå. Man kan også spille med, at man kun må lave kvadrater, der ligger på skrå. Så bliver spillet noget sværere.

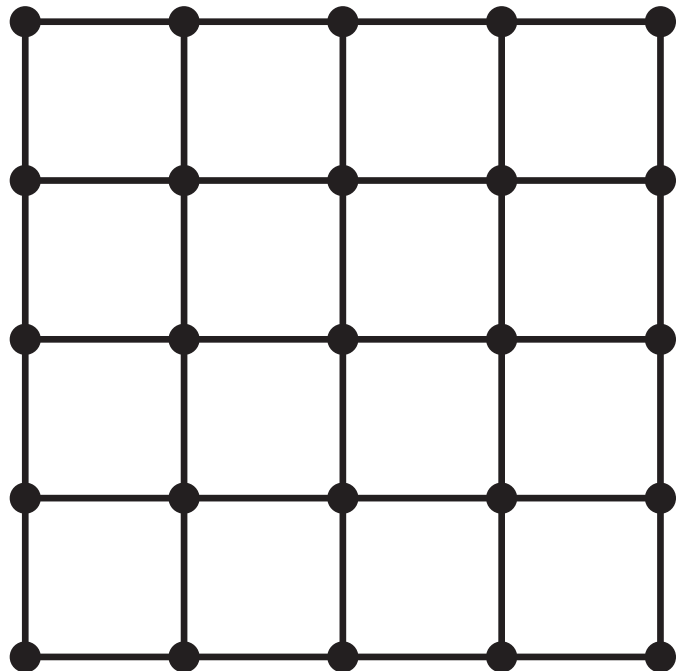
Kvadrater i nettet

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver

Spillerne har hver sine farve kuber. Læg på skift en kube på et punkt. Det gælder om at lægge kuberne, så de danner et kvadrat. Når man har lavet et kvadrat med kuber i sin egen farve, må man tage de fire kuber. Den spiller, der først har 20 kuber, har vundet.

Prøv også at spille med, at man må lave kvadrater, der ligger på skrå. Spil også med, at man kun må lave kvadrater, der ligger på skrå. Så bliver det sværere.



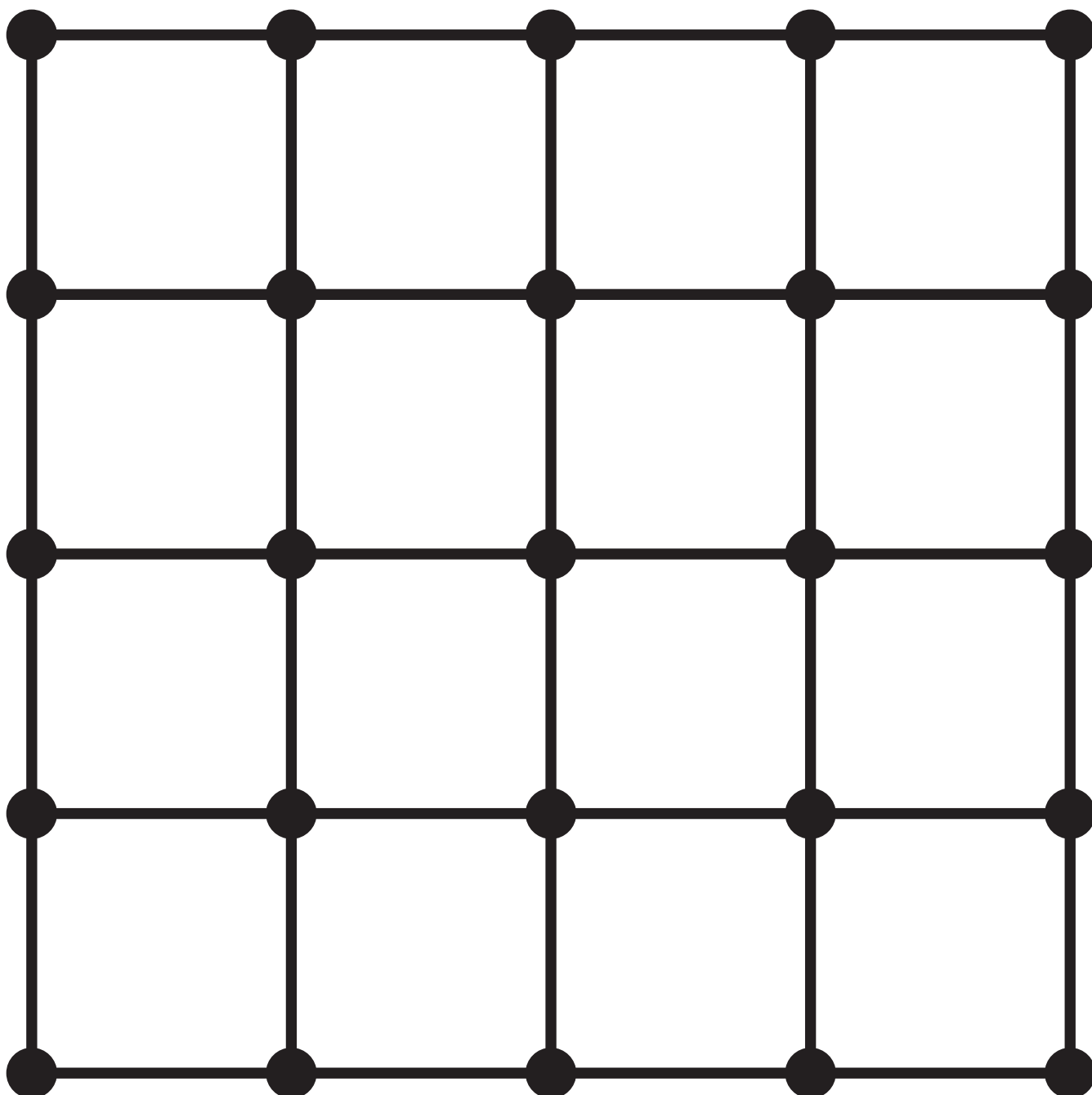
Kvadrater i nettet

Antal spillere: 2

Materialer: Kuber i to forskellige farver

Spillerne har hver sine farve kuber. Læg på skift en kube på et punkt. Det gælder om at lægge kuberne, så de danner et kvadrat. Når man har lavet et kvadrat med kuber i sin egen farve, må man tage de fire kuber. Den spiller, der først har 20 kuber, har vundet.

Prøv også at spille med, at man må lave kvadrater, der ligger på skrå. Spil også med, at man kun må lave kvadrater, der ligger på skrå. Så bliver det sværere.



Lav kvadrater

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og to farver

Eleverne arbejder med genkendelse af figurer især med fokus på kvadratet.

De to spillere har hver sin farve. Spillepladen er et kvadratnet. Spillerne farver på skift et felt. Det gælder om at farve et kvadrat. Et kvadrat er farvet, når man har farvet fire felter, der tilsammen udgør de fire hjørner i et kvadrat. Modstanderens farve må gerne være inde i kvadratet; det har ingen betydning. Vinderen er den, der først får farvet et kvadrat i sin farve.

Spillet kan udvides, så man også kan vinde ved at farve hjørnerne i et rektangel. Det giver flere muligheder, men også mere at holde øje med for spillerne.

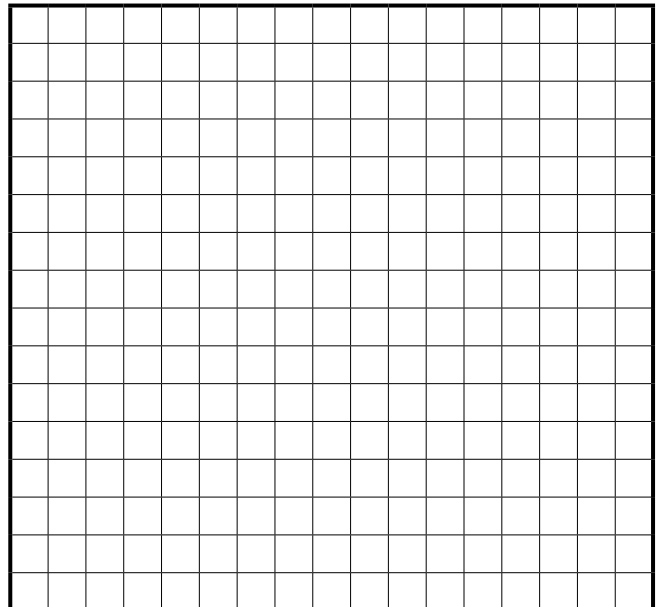
Lav kvadrater

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og to farver

Spillere har hver sin farve. Farv på skift et felt. Det gælder om at farve et kvadrat. Et kvadrat er farvet, når man har farvet fire felter, der tilsammen udgør de fire hjørner i et kvadrat. Modstanderens farve må gerne være inde i kvadratet. Vinderen er den, der først får farvet et kvadrat i sin farve.

Prøv også at spille med, at man kan vinde ved at farve hjørnerne i et rektangel.



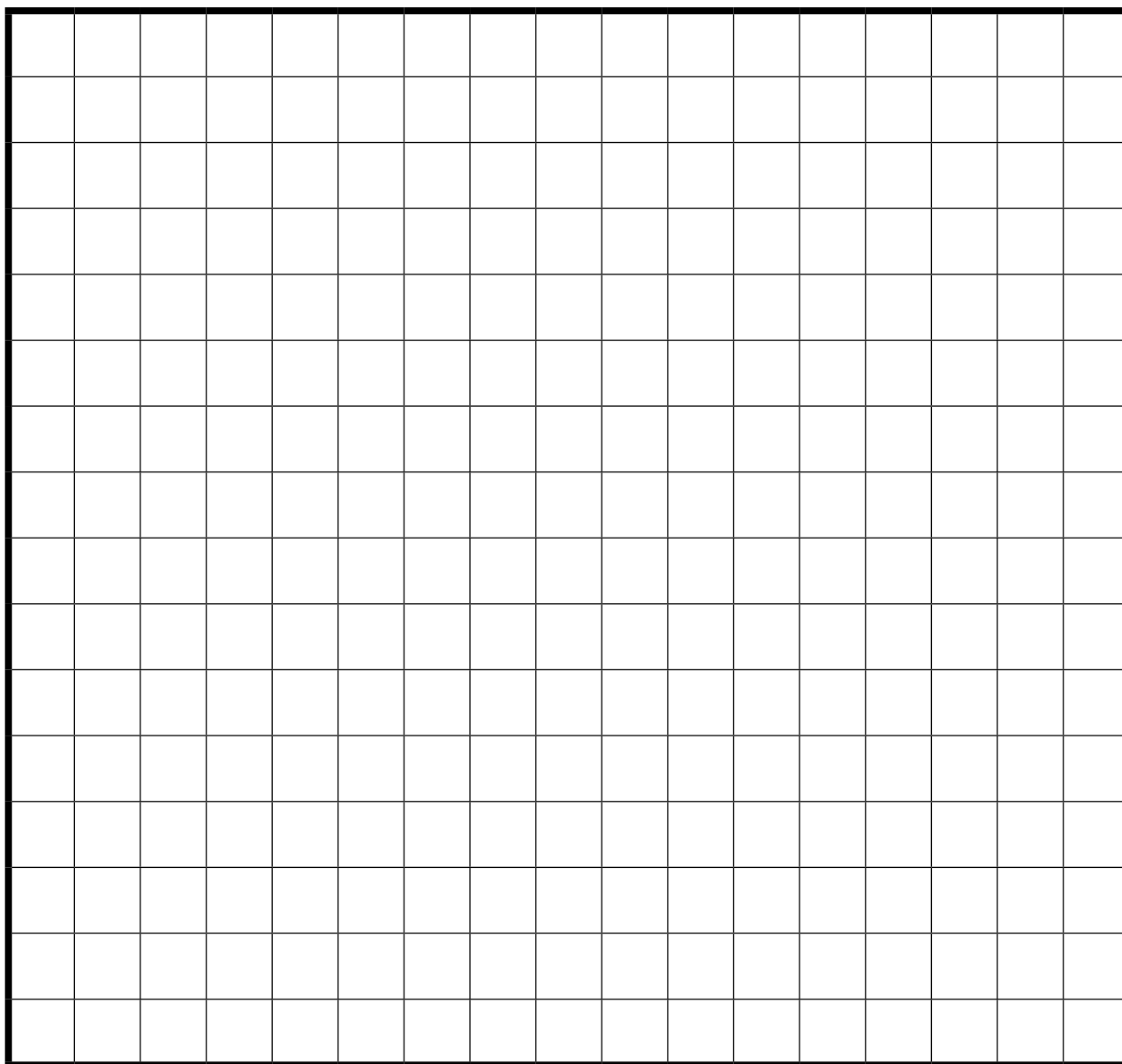
Lav kvadrater

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og to farver

Spillere har hver sin farve. Farv på skift et felt. Det gælder om at farve et kvadrat. Et kvadrat er farvet, når man har farvet fire felter, der tilsammen udgør de fire hjørner i et kvadrat. Modstanderens farve må gerne være inde i kvadratet. Vinderen er den, der først får farvet et kvadrat i sin farve.

Prøv også at spille med, at man kan vinde ved at farve hjørnerne i et rektangel.



Lege med geometriske figurer

Følgende tre lege kan bruges til at gøre eleverne fortrolige med forskellige typer af figurer.

LEG MED GEOMETRISKE FORMER

Antal deltagere: Hele klassen

Materialer: Evt. sjippetove

Eleverne inddeles i grupper med mindst fem elever i hver. Eleverne skal ved signal eller musikstop danne cirkler, trekanter, firkanter mv. ved brug af deres kroppe. Alle elever skal være med i formationerne. Legen kan varieres således, at eleverne former tal i stedet for figurer. Eleverne kan i stedet for at danne figurerne med deres kroppe få udleveret sjippetove, som de skal lave figurer med.

GEOMETRISK FANGELEG

Antal deltagere: Hele klassen

Materialer: Labels

Inddragelse af geometri kan også ske i fangeleg. Hver elev repræsenterer igen en geometrisk figur. En label med en figur på sættes på hver elev. Legen foregår som ved traditionel fangeleg blot med den forskel, at man har helle, når to ens geometriske figurer omfavner hinanden.

GEOMETRISK STAFETLØB

Antal deltagere: Hele klassen

Materialer: Karton og tusser

Også ved traditionelt stafetløb kan der inddrages geometriske figurer. Løbet gennemføres ved, at der i den ene ende af rummet opsættes det antal karton, som der er rækker i stafetten. De geometriske figurer, dvs. eleverne, blandes i rækkerne, og eleverne løber efter tur ned og tegner deres figur på kartonet. Den række, som først får tegnet alle sine figurer, har vundet løbet.

Lyt og tegn

Antal deltagere: 2

Materialer: Papir og blyant

Eleverne arbejder både med figurkendskab og med retninger.

Eleverne arbejder i par og sidder overfor hinanden med en bog eller andet imellem dem, så de ikke se, hvad hinanden tegner. Inden legen går i gang, tegner hver elev en tegning, som består af geometriske figurer. Den ene fortæller, hvad makkeren skal tegne på sit papir fx: Først tegner du en halvcirkel med buen opad. Tegn en lige streg, så det ligner en halv sol. Denne streg skal være den korteste side i en trekant. Tegn trekanten færdig. Du skulle nu gerne have en isvaffel.

Slangetæmmeren

Antal deltagere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Ingen

Her arbejdes der med placeringer.

Eleverne skal inddeles i par. Den ene er slange, og den anden er slangetæmmer. Slangetæmmeren skal lære slangen, hvad højre og venstre er. Slangen skal derfor gøre det, som slangetæmmeren siger. Det kan fx være: "Læg højre hånd på venstre albue." "Før venstre hånd under højre arm til højre albue." "Stil venstre fod foran højre fod." "Stil højre fod oven på venstre fod." "Før højre hånd bag på ryggen, og læg venstre hånd på maven." Efter nogen tid bytter parret roller.

Øvelsen kan varieres, så der kun findes én slangetæmmer, og resten af klassen er slanger, som skal gøre, som slangetæmmeren siger.

Begge øvelser kan også laves ved, at slangetæmmeren foruden at sige, hvad der skal gøres, også udfører det, mens parret står overfor hinanden. Dette kan være en meget svær øvelse for nogle. Hvis eleverne eller nogle elever har meget svært ved venstre og højre, kan man sætte mærker, bånd eller lign. på hhv. højre eller venstre arm, ben, fod osv. for at gøre det lettere for eleverne at huske, hvad der er hvad.

Tegn en klovn

Antal deltagere: Hele klassen

Materialer: A4-papir, blyanter, karton, saks og farver

Eleverne arbejder her med placeringer.

Udlever et ark blank A4-papir til eleverne, og bed dem lytte til de instrukser, du giver dem.

Tegn først en cirkel som fylder næsten hele siden.

Tegn to krydser som øjne.

Tegn en cirkel som næse.

Tegn en stor glad mund.

Tegn to ører på hver side af cirklen.

Tegn en butterfly under hovedet.

Tegn en hat på hovedet.

Sæt en blomst i hatten.

Og vupti så har du tegnet en klovn.

Farv den i glade farver.

Klip evt. klovnen ud og lim den på et stykke farvet karton. Lav en udstilling med klovnene.

Tegn og giv ordrer

Antal deltagere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Kvadratpapir/prikpapir og blyant

Ved denne aktivitet arbejder eleverne opmærksomt med retninger.

Hver elev skal have udleveret kvadratpapir eller prikpapir (se serviceark). Dette ark skal ligge vandret foran eleverne, og der skal være et kryds midt på den nederste del af siden. Man kan inden kopieringen af servicearket sætte krydset for eleverne, hvilket gør det noget nemmere at komme i gang.

Giv eleverne en forklaring på, hvad de forskellige instruktioner betyder, inden I begynder (hvad vil det fx sige at gå otte tern/prikker lige op, to tern/prikker til højre osv.). Herefter kan man begynde at afgive instruktionerne. Aftal evt. med eleverne, at du gentager ordren en gang, så hvis de ikke hører den første gang, bliver den sagt igen.

Ordrene til fiskekutteren er følgende:

Gå 8 (tern/prikker) lige op.
Gå 1 til højre.
Gå 8 lige ned.
Gå 4 til højre.
Gå 4 lige op.
Gå 2 til højre.
Gå 1 lige op.
Gå 1 til højre.
Gå 1 lige ned.
Gå 2 til højre.
Gå 4 lige ned.
Gå 3 til højre.
Gå 4 lige ned.
Gå 16 til venstre.
Gå 4 skråt op til venstre.
Gå 7 til højre.

Troldeformer

Antal deltagere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Ingen

Eleverne arbejder med at skelne mellem tre-, fir- og femkanter.

Eleverne sætter sig i en cirkel, og læreren går rundt bag eleverne og tegner trekanter, firkanter og femkanter på elevernes rygge. Når alle er blevet tegnet på ryggen, fortæller man, at eleverne, som har fået tegnet en trekant på ryggen, er trolde (højst fire-fem elever). Alle elever bevæger sig herefter til stille musik. Troldene forsøger at forvandle de andre elever ved at liste sig ind på dem og hurtigt tegne en trekant på deres ryg. Elever, som bliver tegnet på, er forvandlet og sætter sig ned på gulvet. Disse elever kan ophæve forvandlingen ved at vise fire fingre, hvis de var en firkant, eller fem fingre, hvis de var en femkant. Når der sammenlagt sidder fire elever med fire fingre i vejret eller fire elever med fem fingre i vejret, er forvandlingen ophævet, og eleverne kan frit gå rundt igen.

Kaninkilo

Antal spillere: 2-4

Materialer: En kanin til hver spiller, lykkehjul samt blyanter, terning og papirclips

Spillet går ud på først at nå 1 kg og dermed få farvet sin kanin.

Kast med terningen.

Slå til clipsen på lykkehjulet.

Gang de to tal med hinanden.

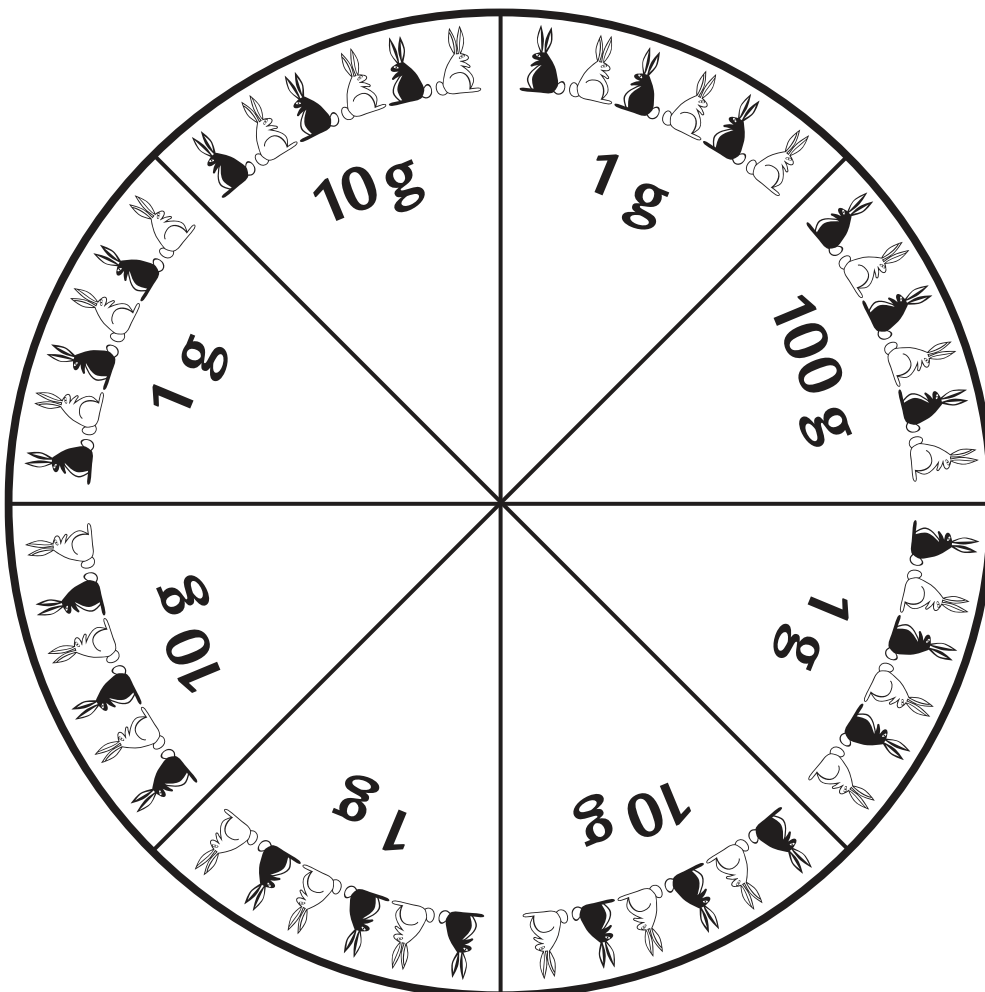
Nu ved du, hvor mange gram du har fået.

Skriv resultatet ind på din pointtavle.

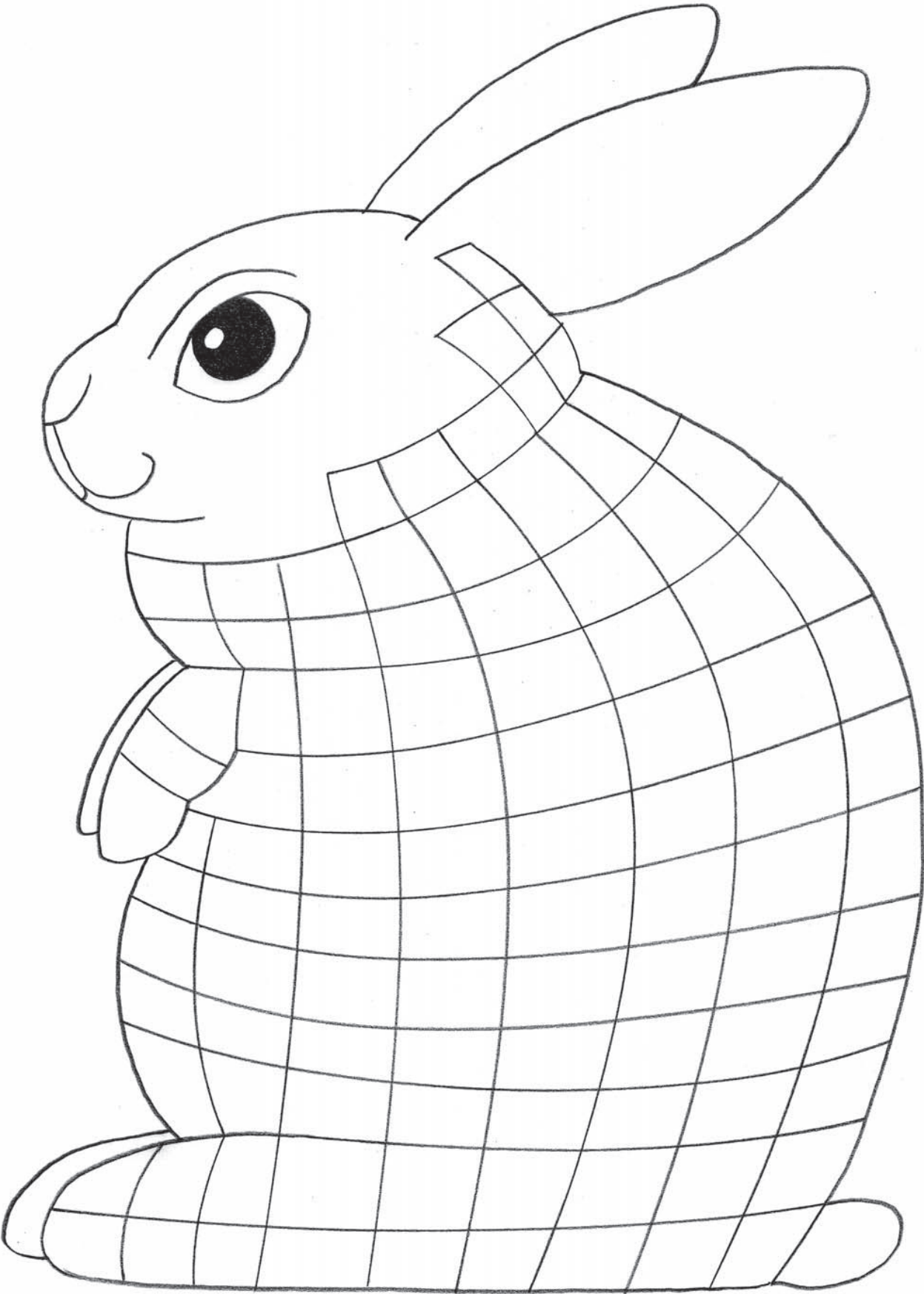
Farv det også på kaninen.

Hvert felt i kaninen er 10 g.

Vinder er den, der først får farvet alle felter i kaninen.

[illegible]

Kaninkilo



Brug uret

Antal spillere: 2-4

Materialer: Ur, lykkehjul, clips

Målet med spillet er, at eleverne gør sig erfaringer med klokken og antal minutter, der er på en time.

Hver gruppe har et ur og et lykkehjul til rådighed. Inden spillet går i gang, stilles urets skiver på kl. 12. Spillerne skiftes til at dreje på lykkehjulet. På felterne på lykkehjulet er der skrevet et antal minutter, som viserne skal rykkes frem. Fel-tet, som clipsen lander på, er det antal minutter, som spilleren må rykke frem på urskiven. Spille-ren kan dog også vælge ikke at rykke på viserne og lade turen gå videre til næste spiller. Hvis en spiller lander på feltet "Tabt tur", går turen videre til næste spiller, og spilleren må altså ikke rykke med viserne. Den spiller, som først kan rykke viserne hen på kl. 3/15, har vundet.

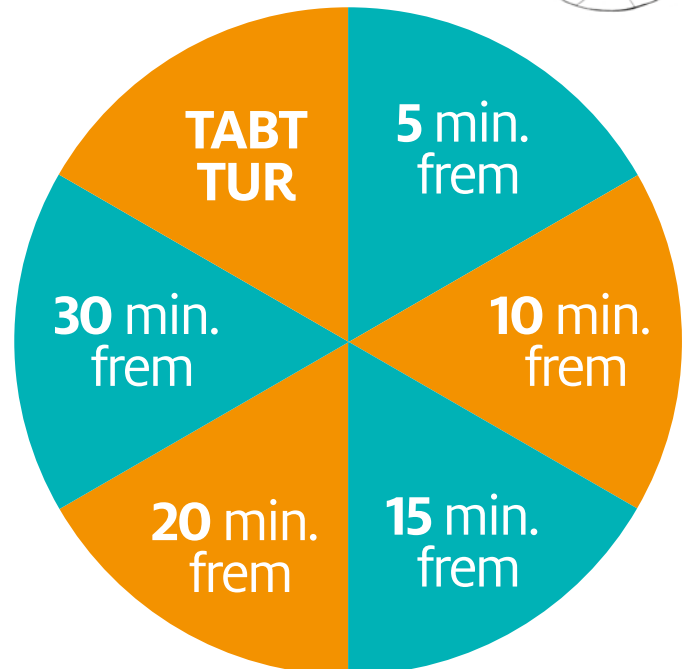
Minuttallene, som der skal rykkes frem eller tilbage på Lykkehjulet, kan justeres, således at der udarbejdes et nyt lykkehjul, hvorpå der skrives andre tidsintervaller på felterne: et kvarter, en halv time, tre kvarter osv. Hvis intervallerne bliver mindre kan det tage for lang tid, hvis uret sættes til kl. 12, og vinderen er den, der lander kl. 15. Omvendt skal sluttidspunktet nok ændres, hvis intervallerne bliver længere. Lykkehjul med hhv. 6, 8 10, 12 og 15 felter findes som serviceark.

Lad også eleverne selv lave deres lykkehjul og dermed bestemme de intervaller, de vil have på felterne.

4 Brug uret

ARBEJDSARK **117**

Lykkehjulet



Lykkehjulet

Antal spillere: 2-3

Materialer: Ur (se serviceark), soldaterben, clips



Spilleregler:

Hver spiller har sit eget ur.

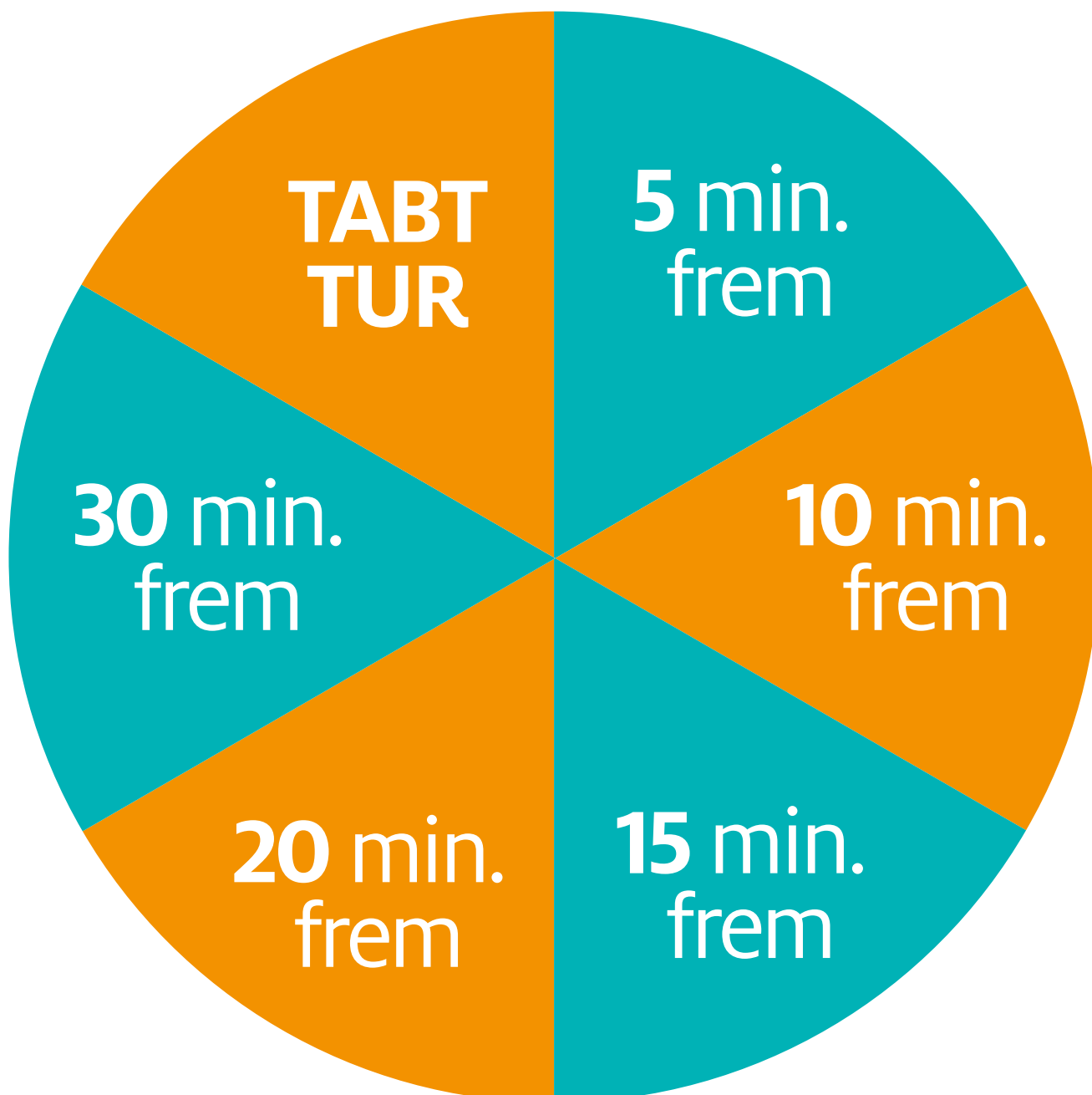
Sæt viserne, så klokken viser 12.

Drej på skift på lykkehjulet.

Ryk antal minutter med den store viser.

Du må gerne lade være med at rykke, hvis du vil.

Vinderen er den, der lander på kl. 15.



Papirfly

Antal deltagere: Hele klassen eller en gruppe

Materialer: Papir og evt. skabeloner til papirfly

Med denne aktivitet arbejder eleverne med måling af længder.

Eleverne deles op i par. Hvert par laver et papirfly.

På gulvet tegnes en startlinje og herefter markeres én 1 meters linje, 2 meters linje, 3 meters linje osv.

Når eleverne har lavet deres papirfly, stiller de sig ved startlinjen, kaster flyet og måler, hvor mange meter flyveren kunne svæve.

Det drøftes med eleverne, om de kan ændre deres fly, så det kan flyve længere, kortere, hurtigere mv.

Tal også om måden, de afsender flyet ved startlinjen. Kan dette gøres anderledes, og vil det betyde, at flyet kan svæve længere?

Urkabalen

Antal spillere: 1

Materialer: Et sæt spillekort

Der arbejdes med hele klokkeslæt i denne kabale.

Alle kort undtagen jokerne bruges. Kortene samles i en bunke med bagsiden opad.

Det første kort i bunken forestilles at lægges ved klokken et, det næste kort ved klokken to osv. frem til klokken tolv. Der lægges også et kort i midten; her hører kongen til. Hvis man placerer et kort på dets rigtige plads, fx en treer på kl. 3, må man vende kortet, og der skal ikke lægges flere kort på kl. 3. Sådan bliver man ved, indtil alle kort er lagt ud. Hvis kabalen skal "gå op" skal alle tallene i urskiven være i korrekt rækkefølge, dvs. at ud for klokken et, skal der være et es, ud for klokken to en toer osv. Farven er underordnet. Undervejs når kabalen lægges og det rigtige tal dukker op på det rigtige klokkeslæt, lægges det rigtig kort på positionen og den bunke kort der lå på pladsen i forvejen lægges sammen med de andre kort med bagsiden opad. Man må blive ved med at forsøge at få kabalen til at gå op, til der ikke sker udskiftning af kort mere. Når kabalen er gået op, vendes alle kort om og en urskive med de korrekte klokkeslæt skulle gerne dukke op.

Vendespil med klokken

Antal spillere: 2-3

Materialer: Brikker

Eleverne arbejder med analoge og digitale tidsangivelser af klokkeslæt i hele og halve timer.

Vendespil kendes også som huskespil eller memory. Brikkerne fordeles på bordet med bagsiden opad. Eleverne vender på skift to brikker ad gangen. Når tidspunkter findes som par, er det et stik.

Passer de to brikker ikke sammen, vendes de, så de igen ligger med bagsiden opad. Den elev, som har flest stik, når alle kort er vendt, har vundet.

Vendespil med klokken

ARBÆJDSARK 141

16.00	7.00	9.00
0.00	14.00	20.00

Vendespil med klokken

ARBÆJDSARK 142

22.00	11.00	12.00
0.00	13.00	3.00

Vendespil med klokken

ARBÆJDSARK 143

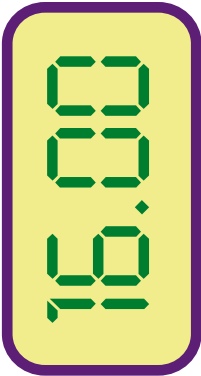
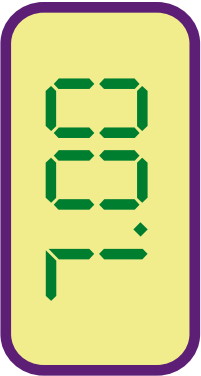
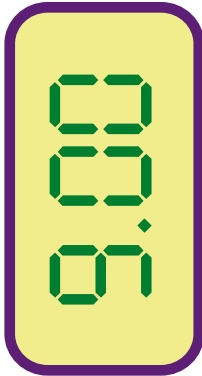
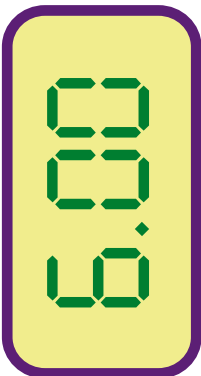
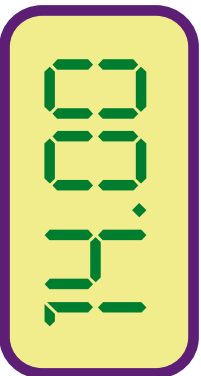
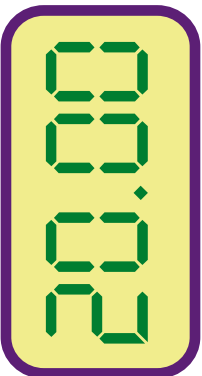
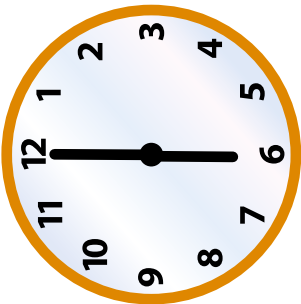
12.30	20.30	01.30
19.30	15.30	18.30

Vendespil med klokken

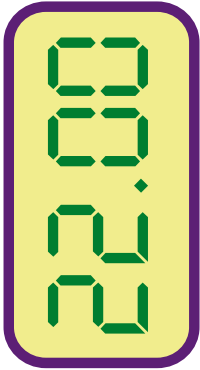
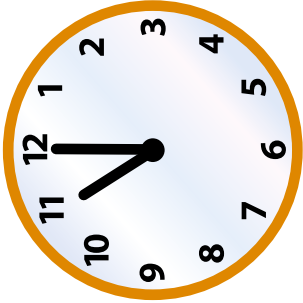
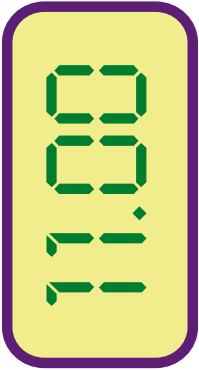
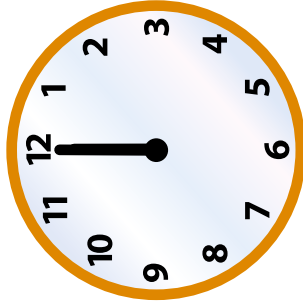
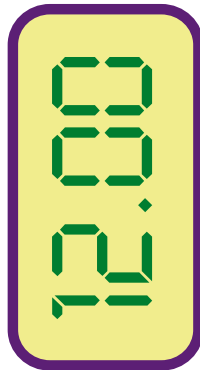
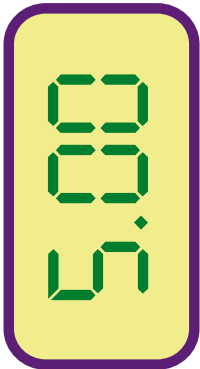
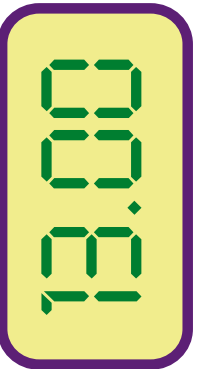
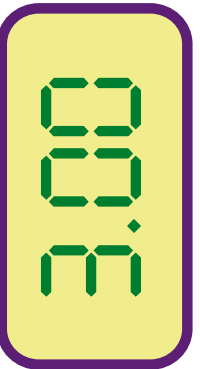
ARBÆJDSARK 144

22.30	07.30	05.30
09.30	06.30	14.30

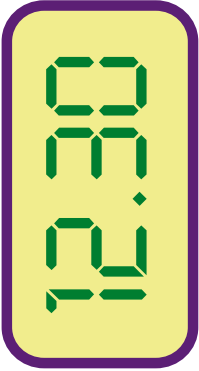
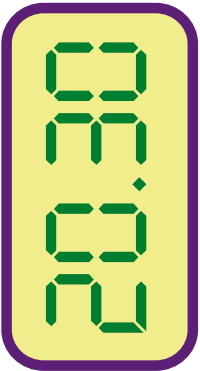
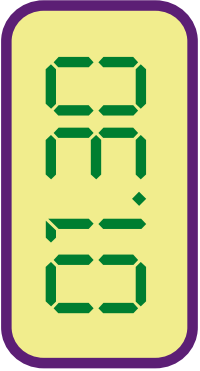
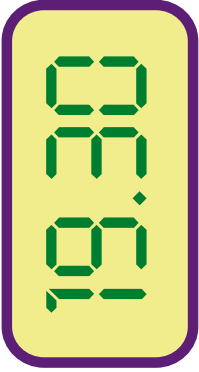
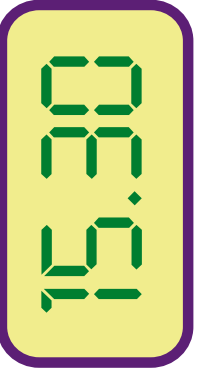
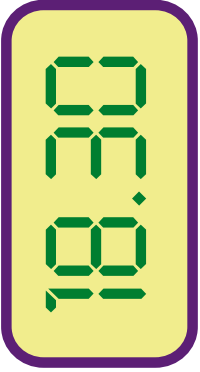
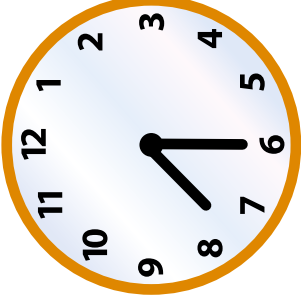
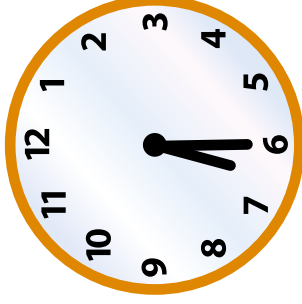


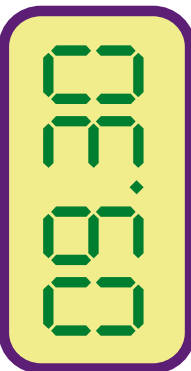
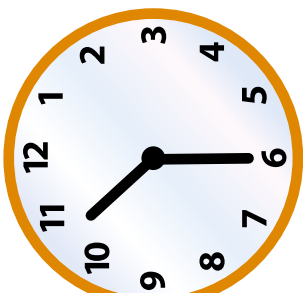
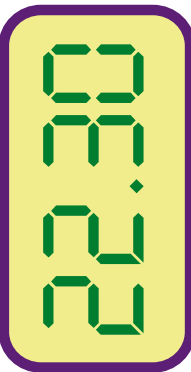
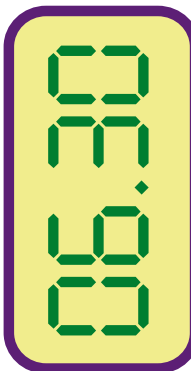
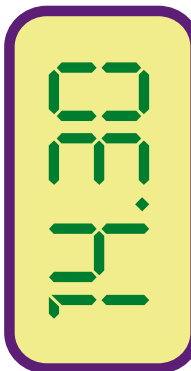
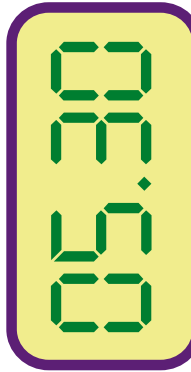






Bygge lejligheder

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade

Eleverne arbejder med figurer med fokus på kvadratet.

De to spillere bliver enige om, hvor stort et område, der spilles på (fx 10 gange 10). Spillerne skiftes til at sætte en streg svarende til en side i et kvadrat. Den spiller, der kan afslutte et kvadrat, har fået sig en lejlighed og må derefter fortsætte med at sætte en ny streg.

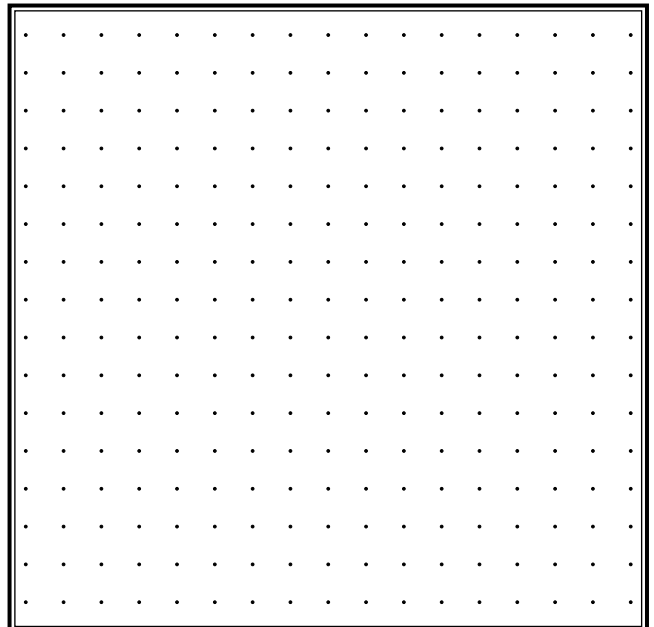
Vinderen er den, der har fået flest lejligheder, når spilleområdet er fyldt op.

Bygge lejligheder

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade

Bliv enige om, hvor stort et område, I spiller på (fx 10 gange 10). I skiftes til at sætte en streg, som passer til en side i et lille kvadrat. Den spiller, der kan afslutte et kvadrat, har fået sig en lejlighed og må derefter sætte en ny streg. Vinderen er den, der har fået flest lejligheder, når spilleområdet er fyldt op.

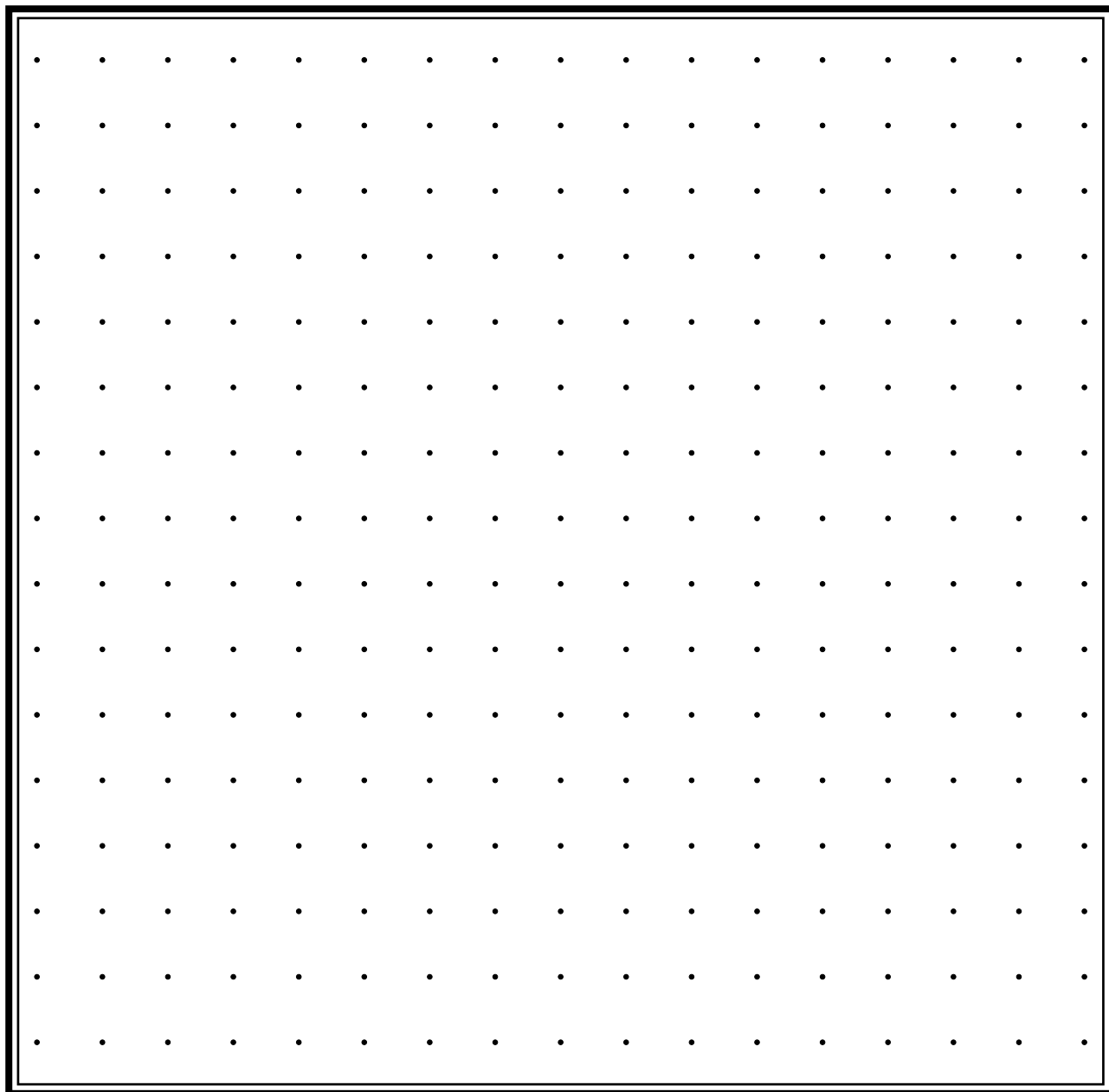


Bygge lejligheder

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade

Bliv enige om, hvor stort et område, I spiller på (fx 10 gange 10). I skiftes til at sætte en streg, som passer til en side i et lille kvadrat. Den spiller, der kan afslutte et kvadrat, har fået sig en lejlighed og må derefter sætte en ny streg. Vinderen er den, der har fået flest lejligheder, når spilleområdet er fyldt op.



Spejlspejlet

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og kuber

Eleverne arbejder med spejling og strategier i forhold til at spejle.

I dette spil skal eleverne spille sammen to og to. De skal bruge en spilleplade, kuber samt farveblyanter i samme farve som kuberne.

Hver spiller har en halv spilleplade. Spiller 1 begynder med at placere en kube i et kvadrat på hans side af pladen. Herefter skal spiller 2 placere en kube i samme farve på sin side af pladen, sådan at de to kuber nu fungerer som en spejling af hinanden. Hvis spejlingen er korrekt, farvelægges kvadratet. Herefter er det spiller 2's tur til at placere en kube, som spiller 1 skal lave en spejling af. Der vil efterhånden opstå et mønster, som er symmetrisk, og som er udarbejdet af de to spillere i fællesskab.

Spillet kan gøres sværere ved, at eleverne placerer flere kuber ad gangen. Kuberne kan enten lægges på enkeltvis, eller de kan sættes sammen, inden de placeres på spillepladen.

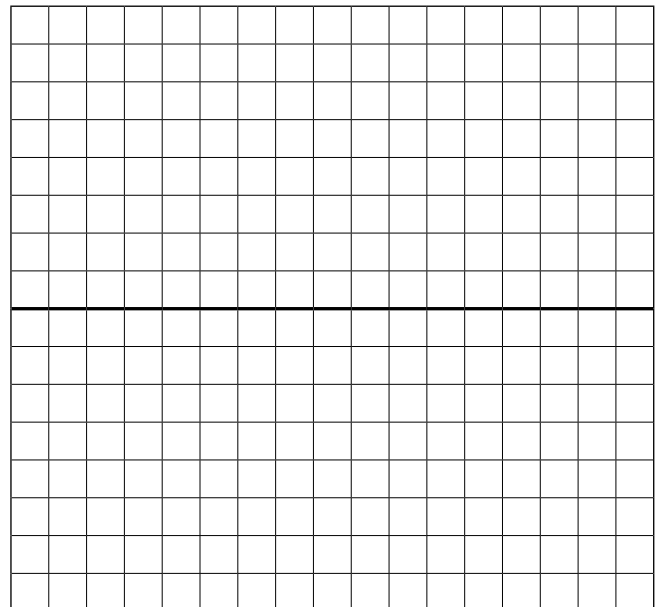
Spejlspejlet

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og kuber

Hver spiller har en halv spilleplade. Spiller 1 sætter en kube i et kvadrat på hans side af pladen. Spiller 2 sætter en kube i samme farve på sin side af pladen, så kuben er en spejling af spiller 1's kube. Hvis spejlingen er rigtig, farves kvadratet. Nu skal spiller 2 sætte en kube, som spiller 1 skal lave en spejling af. På den måde laver spillerne et spejlbillede sammen.

Gør spillet sværere ved at sætte flere kuber ad gangen.



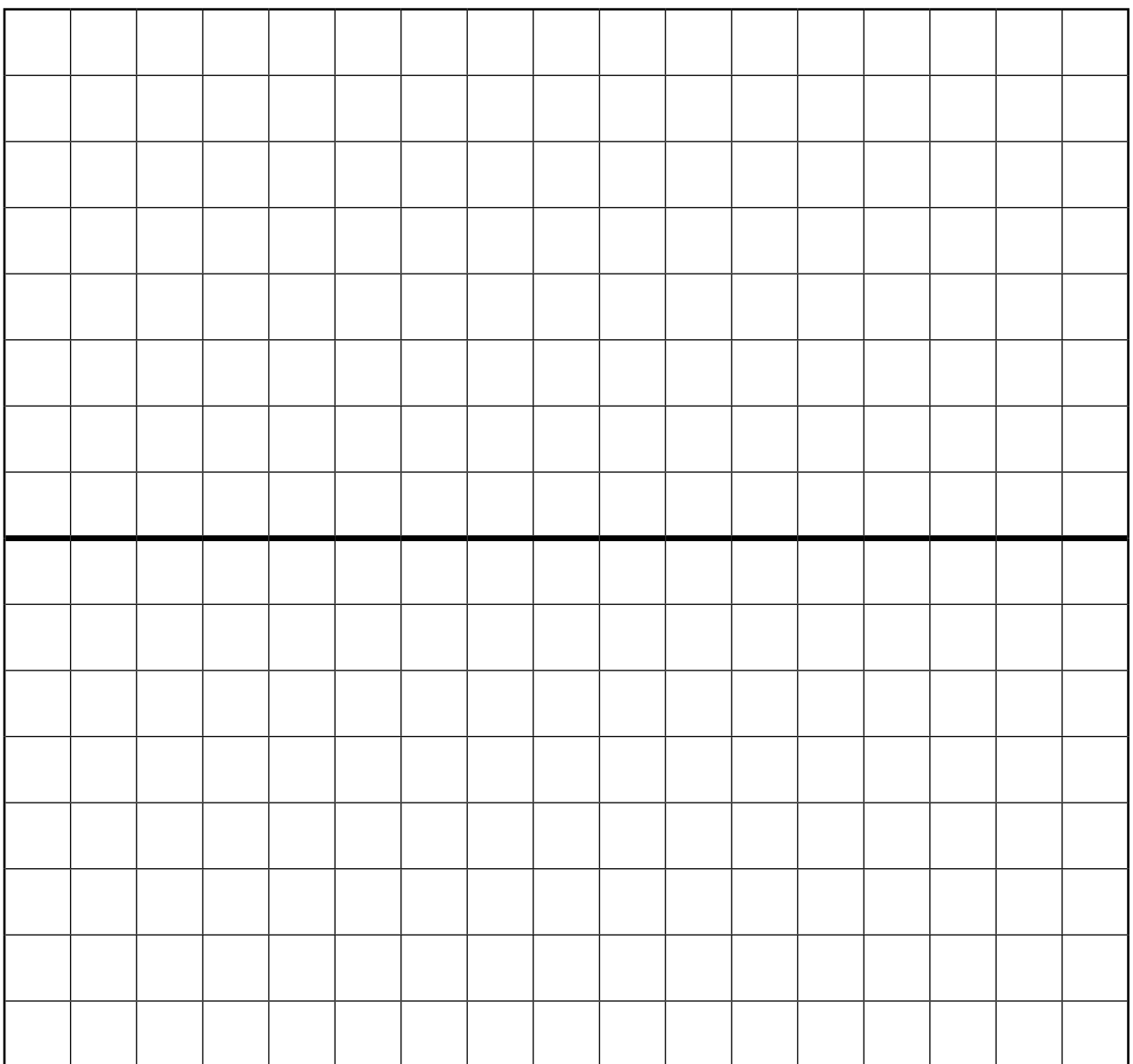
Spejlspillet

Antal spillere: 2

Materialer: Spilleplade og kuber

Hver spiller har en halv spilleplade. Spiller 1 sætter en kube i et kvadrat på hans side af pladen. Spiller 2 sætter en kube i samme farve på sin side af pladen, så kuben er en spejling af spiller 1's kube. Hvis spejlingen er rigtig, farves kvadratet. Nu skal spiller 2 sætte en kube, som spiller 1 skal lave en spejling af. På den måde laver spillerne et spejlbillede sammen.

Gør spillet sværere ved at sætte flere kuber ad gangen.



Mønstersamarbejde

Antal deltagere: En større gruppe elever eller hele klassen

Materialer: Kuber

Eleverne arbejder sammen i grupper med 6-12 elever i hver gruppe. Hver gruppe får udleveret en bunke kuber i forskellige farver.

Hver elev sætter kuber sammen i en stang i et mønster, som eleven selv bestemmer. Indled med betingelsen, at der kun må være 2-3 kuber i et mønster.

Efter et par minutters arbejde med mønstret, giver man ved signal fra læreren mønsterstangen videre til den klassekammerat, man sidder ved siden af. Klassekammeraten forsøger at fortsætte mønstret, indtil det igen gives videre til klassekammeraten ved siden af.

Efter par runder afslutter man aktiviteten ved at bede eleverne på skift beskrive det mønster, som de sidder med, for deres klassekammerater. Derved får eleverne forskellige eksempler på mønstre og skal forholde sig kritisk til, om det også er et mønster. Nogle elever vil måske også opdage, at det mønster, som de påbegyndte, blev fortsat på en anden måde, end de havde forestillet sig.

Sæt evt. krav om at gentagelsen i mønstret skal være på mere end tre kuber. Husk også at gøre det klart for eleverne, om der må være flere af samme farve i frekvensen af kuber, samt om der må sidde to kuber med samme farve ved siden af hinanden.

Man kan som lærer opsætte forskellige kriterier for, hvordan mønstrene skal sammensættes.

Dette kan fx være, at eleverne:

- må bruge alle de farver, de vil
- må bruge to forskellige farver, tre forskellige farver osv.
- højst må bruge fem forskellige farver osv.

Arealspil med 1 terning

Antal spillere: 2

Materialer: To farveblyanter i hver sin farve samt en terning

Først markeres spillepladen på kvadratpapiret. Det kan være et område på 10 x 10 tern. Dernæst skiftes spillerne til at kaste terningen. Man skal farve det antal tern, som terningen viser, og ternene skal hænge sammen. Slår man en firer, skal man altså farve en figur, der har et areal på 4 tern. Man spiller til alle tern er farvet. Det kan ende med, at der kun er to tomme tern, der hænger sammen, tilbage, og så er det kun en toer, der duer. Hvis det er to tomme tern, der ikke hænger sammen, skal der slås to ettere. Når alle tern er farvet, tæller spillerne sammen, hvor mange tern de hver især har farvet, og vinderen er den, der sammenlagt har farvet det største areal.

Arealspil med 1 terning

Antal spillere: 2

Materialer: To farveblyanter i hver sin farve samt en terning

Tegn spillepladen på kvadratpapiret. Det kan være et område på 10 x 10 tern.

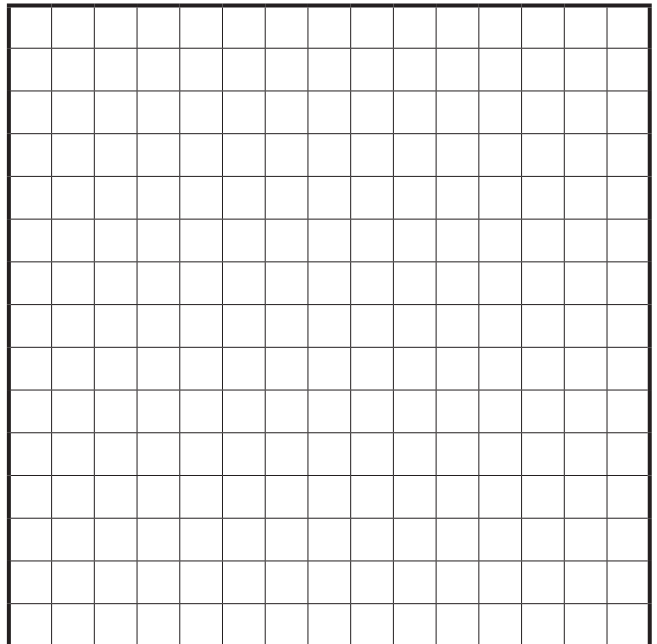
Kast på skift med terningen. Farv det antal tern, som terningen viser.

Ternene skal hænge sammen. Slår man en firer, skal man altså farve en figur, der har et areal på 4 tern.

Spil til alle tern er farvet.

Når alle tern er farvet, tæller I sammen, hvor mange tern I hver har farvet.

Vinderen er den, der har farvet flest tern, dvs. det største areal.

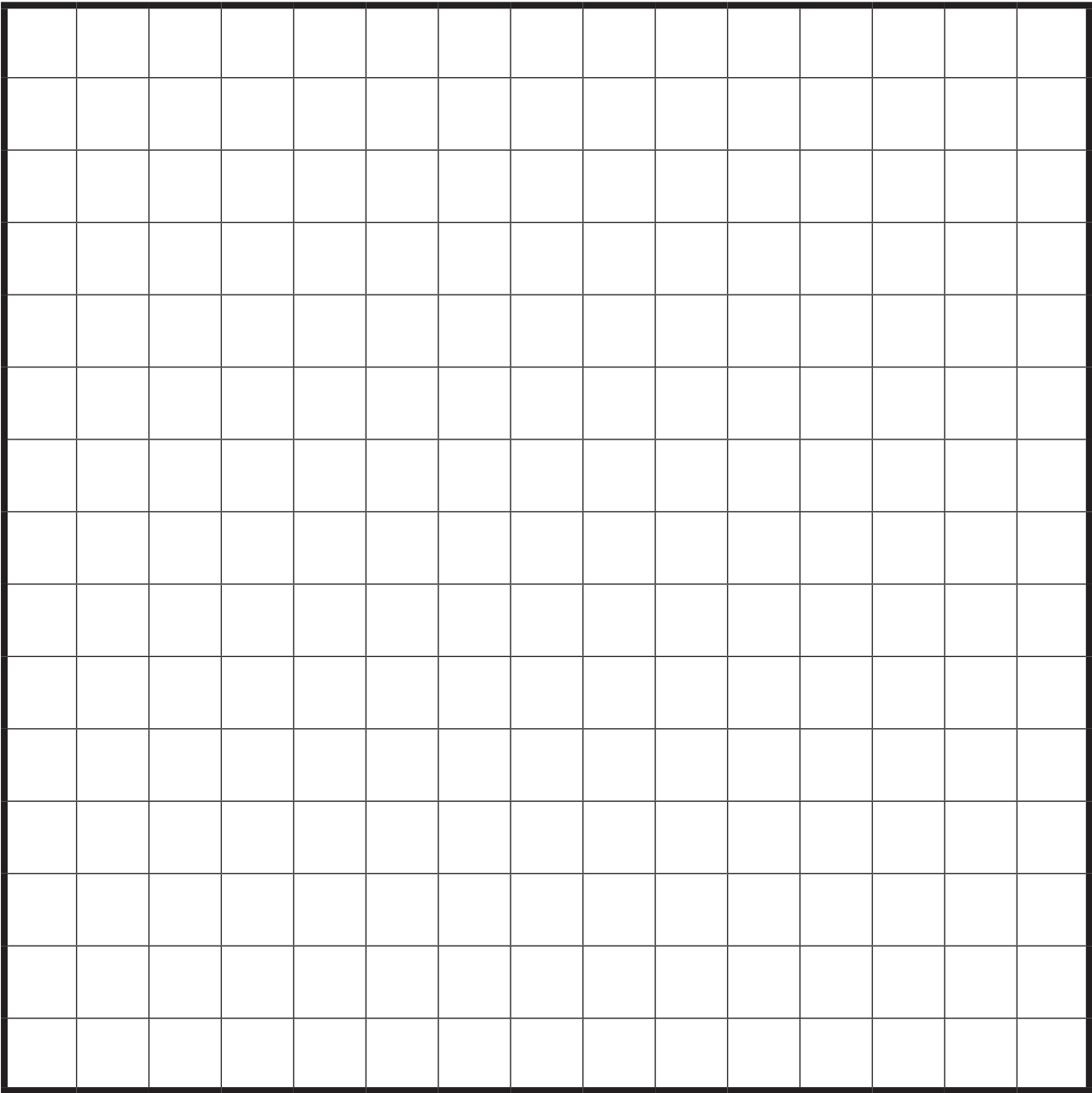


Arealspil med 1 terning

Antal spillere: 2

Materialer: To farveblyanter i hver sin farve samt en terning

Tegn spillepladen på kvadratpapiret. Det kan være et område på 10 x 10 tern.
Kast på skift med terningen. Farv det antal tern, som terningen viser.
Ternene skal hænge sammen. Slår man en firer, skal man altså farve en figur, der har et areal på 4 tern.
Spil til alle tern er farvet.
Når alle tern er farvet, tæller I sammen, hvor mange tern I hver har farvet.
Vinderen er den, der har farvet flest tern, dvs. det største are



Arealspil med 2 terninger

Antal spillere: 2

Materialer: To terninger og en blyant.

Først markeres spillepladen på kvadratpapiret. Det kan være et område på 10 x 10 tern. Dernæst skiftes spillerne til at kaste terningerne. Det gælder om at få farvet det største areal. Terningernes øjne kan lægges sammen eller trækkes fra, og resultatet svarer til det areal, man må tegne. Slår man en treer og en femmer, kan man altså vælge at tegne en figur med arealet 2 eller 8. Når en figur er tegnet, noteres figurens areal inden i den. Hvis der til sidst kun er to sammenhængende tern tilbage på spillepladen, må spillerne slå et stykke, der kan give 2, for at få lov til at tegne figuren. Hænger de to tern ikke sammen, må man to gange slå et stykke, der kan give ét. Når alle tern på pladen er blevet tegnet til figurer, tæller spillerne sammen, hvem der har det største areal sammenlagt.

Arealspil med 2 terninger

Antal spillere: 2

Materialer: To terninger og en blyant

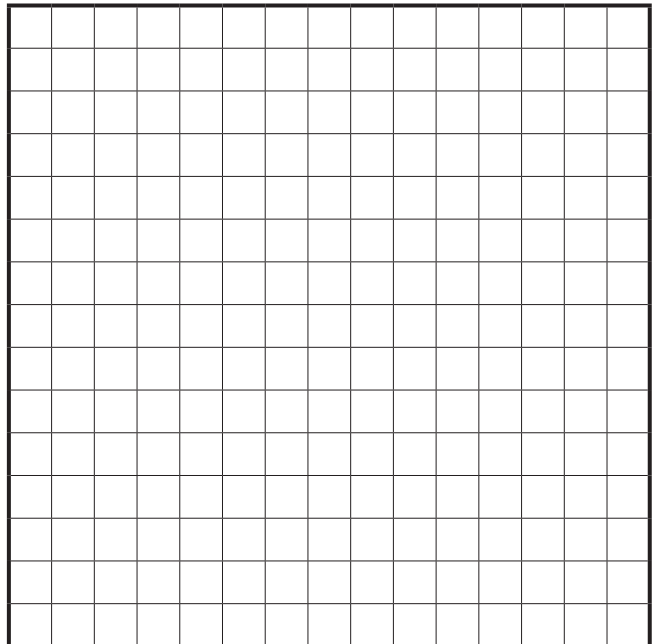
Tegn spillepladen på kvadratpapiret. Det kan være et område på 10 x 10 tern.

Kast på skift med terningerne. Det gælder om at få farvet det største areal. Terningernes øjne kan lægges sammen eller trækkes fra, og resultatet svarer til det areal, du må tegne.

Skriv figurens areal inde i hver figur.

Når alle tern er farvet, tæller I sammen, hvor mange tern I hver har farvet.

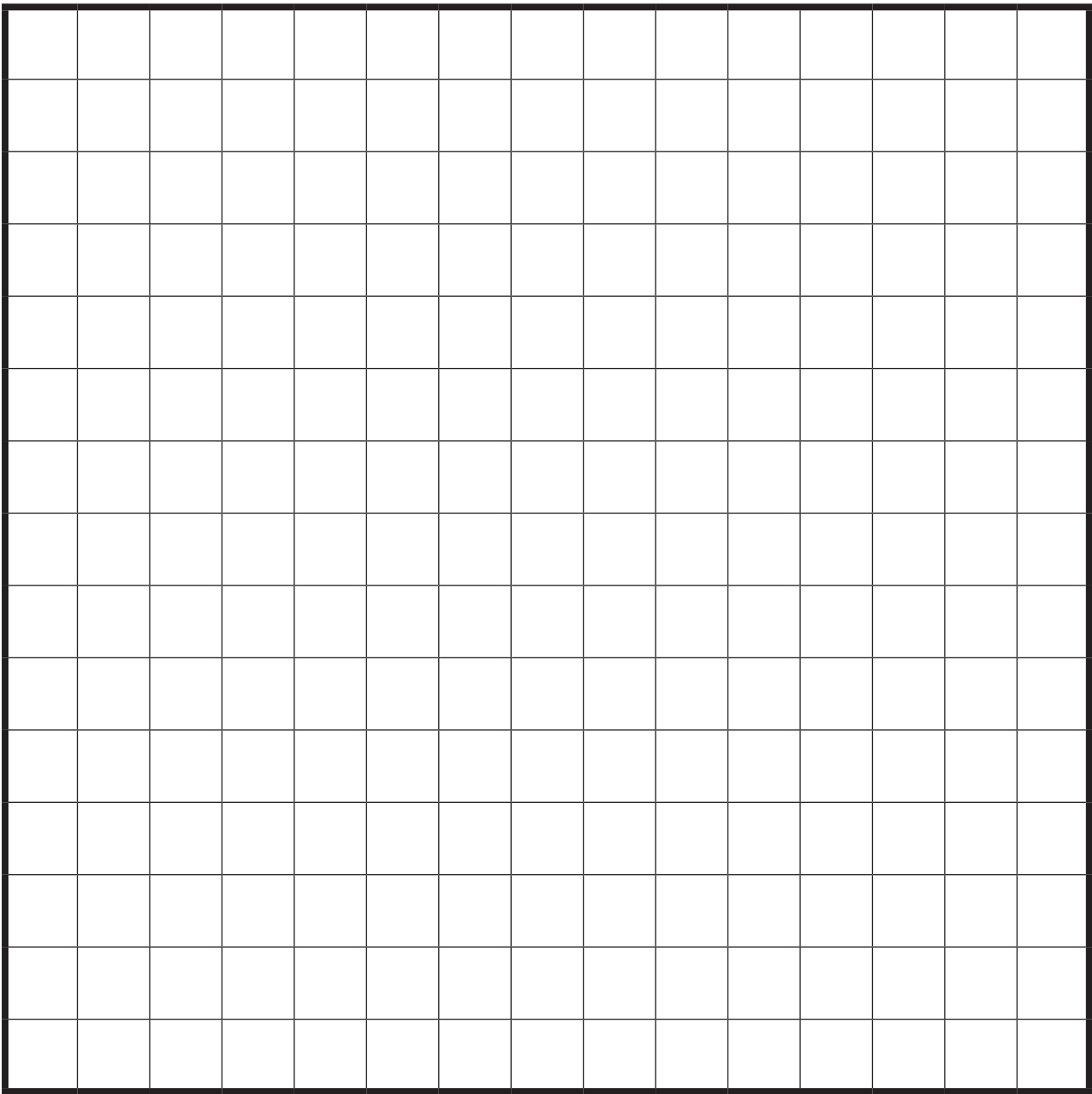
Vinderen er den, der har farvet flest tern, dvs. det største areal.



Arealspil med 2 terninger

Antal spillere: 2
Materialer: To terninger og en blyant

Tegn spillepladen på kvadratpapiret. Det kan være et område på 10 x 10 tern.
Kast på skift med terningerne. Det gælder om at få farvet det største areal. Terningernes øjne kan lægges sammen eller trækkes fra, og resultatet svarer til det areal, du må tegne.
Skriv figurens areal inde i hver figur.
Når alle tern er farvet, tæller I sammen, hvor mange tern I hver har farvet.
Vinderen er den, der har farvet flest tern, dvs. det største areal.



Det største areal

Antal spillere: 2

Materialer: Kvadratpapir eller ternet papir og to farver

Dette spil minder om spillet, hvor man ”bygger lejligheder”. Her skal der dog ændres strategi, idet man må tegne streger, der er to tern lange.

De to spillere skiftes med hver sin farve til at tegne en streg, der er to tern lang. Stregen kan enten være lige, eller den kan knække på midten. Det gælder om at lukke et areal af, så hele arealet er omkranset af kanten og/eller af spillerens egen farve. Når spillerne ikke kan lukke flere arealer af, tæller man sammen, hvem der har det største areal, og det er selvfølgelig vinderen.

Fjols

Antal spillere: 3-6

Materialer: Spillekort og kuber

Målet med dette spil er, at eleverne gør sig overvejelser om sandsynlighed og strategi.

Til spillet Fjols kan man være fra 3 til 6 deltagere. Der skal til spillet anvendes et sæt almindelige spillekort, og det antal kuber, der er spillere, minus 1 kube.

Hvis man er fire deltagere, lægges der tre kuber ud midt på bordet, så alle kan nå dem. Der trækkes fire ens kort ud fra kortspillet, så der er fire ens kort pr. spiller. Hvis man er fire spillere, kan man fx finde fire syvere, fire knægte, fire esser og fire damer. Kortene blandes, og der deles fire kort ud til hver. Det er kun en selv, der må se kortene.

Det gælder nu om at få fire ens. Et kort, man ikke kan bruge, sendes videre til personen til venstre for en. Det gør alle på samme tid, fx på "NU". Det bliver man ved med, indtil en (eller flere) har fire ens. Når man har fire ens, skal man tage en kube. Når de andre ser det, skal de også tage en kube.

Den, der ikke når at få en kube, får et F, fordi F er det første bogstav i fjols. Skriv evt. F'et på et papir. Hvis man også taber anden runde, får man et J, fordi det er nummer to bogstav i fjols. Hvis det er en anden spiller, der taber anden runde, får denne person et F, altså stadig det første bogstav i fjols.

Taberen er den, der først har fået alle bogstaverne. Han eller hun er altså blevet fjols (man er altså ikke et fjols!). Vinderen er den, som har det færreste antal bogstaver, når en spiller er blevet fjols.

Gæt på større eller mindre

Antal elever: 2

Materialer: Fire kuber til hver spiller samt en terning

Der arbejdes med at vurdere sandsynligheder.

Hver spiller har fire kuber. Spiller 1 kaster med terningen. Spiller 2 gætter på, om næste slag bliver større eller mindre. Herefter kaster spiller 2 med terningen. Hvis spiller 2 gætter rigtigt, går terningen tilbage til spiller 1, som så kaster igen. Hvis spiller 2 gætter forkert, skal spiller 2 give en kube til spiller 1. Herefter er det så spiller 2's tur til at slå med terningen og spiller 1's tur til at gætte på større eller mindre. Spillet fortsætter til en af spillerne har alle otte kuber. Denne spiller har vundet.

Spillet kan varieres, så man spiller med to terninger. Her er det terningernes sum, der skal gættes ud fra.

Man kan også spille med et sæt spillekort. Her har kortene værdien 1-13. Spiller 1 trækker et kort, og spiller 2 gætter på større eller mindre osv.

Højere eller lavere kort

Antal elever: 2

Materialer: En bunke kuber og et kortspil

Der arbejdes med at vurdere sandsynligheder.

Først sorteres kortene efter farver. Spillerne skal have en bunke med 13 kort i samme farve liggende imellem sig. Det øverste kort vendes. Den første spiller skal nu gætte, om det kort, han vender, er højere eller lavere, end det, der lige er vendt. Gætter han rigtigt, får han en spillebrik. Herefter skal spiller 2 gætte på, om det kort, hun vender, er højere eller lavere end det kort, spiller 1 lige har vendt. Sådan fortsætter spillet, til alle kort er vendt. Spilleren med flest spillebrikker har vundet.

Det vil være en god idé at tale om strategier for, hvordan man kan være god til at gætte kort. Man kan eksempelvis være god til at holde styr på, hvilke kort der er tilbage i forhold til de kort, man har vendt.

Man kan også prøve at spille med et helt sæt kort, men så er det sværere at tælle, hvilke kort der allerede er vendt.

Højeste sum

Antal spillere: 2

Materialer: Talkort 1-10

Eleverne får i dette spil brug for at tænke strategisk. Der indgår vurderinger af sandsynlighed, når eleverne skal kombinere tal, der giver høje summer.

Hver spiller får fire talkort hver. Spillerne må ikke se hinandens kort. Uden at modstanderen ser det, vælger de to kort, som de samtidig lægger på bordet. Spilleren med den højeste sum får 1 point. Det samme gentages med de sidste to kort. Her giver højeste sum også 1 point. Herefter blandes kortene igen, og spillet gentages. Den spiller, der først når op på 10 point, har vundet.

Miniyatzy med fem terninger

Antal spillere: 2-4

Materialer: Fem terninger

I Miniyatzy får eleverne erfaringer med sandsynlighed, her chancen for at få fem ens i tre kast. Miniyatzy er en forløber for det almindelige Yatzy, som er præsenteret på et separat ark.

Den første spiller slår med terningerne og beslutter sig for, hvilke øjental han vil forsøge at få flere af. Herefter vælger han, hvilke terninger han vil slå om. Hver spiller har højst tre kast, men han må gerne nøjes med færre.

Det gælder om at få så mange af de samme øjental som muligt. Antallet af det samlede øjne noteres, fx giver fire toere otte point, fordi der i alt er otte øjne.

Hvis man ikke kan bruge sit kast, må man skrive 0 point i et af de ledige felter. Det kan fx ske, at man kun mangler at slå firere og så i sine tre kast ingen firere får.

Man kan kun notere point en gang i samme rubrik. Man kan altså ikke slå efter fx seksere mere end én gang.

Man behøver ikke at begynde øverst i skemaet – man kan starte, hvor man vil.

Den, som opnår flest point, når alle spillere har forsøgt at slå efter alle seks øjental, har vundet. Det samlede antal point udregnes evt. ved hjælp af lommeregneren.

Miniyatzy med fem terninger

Antal spillere: 2-3

Materialer: Fem terninger

Slå tre gange. Vælg selv, hvor mange af de fem terninger, du slår med. Det gælder om at få så mange af de samme øjental som muligt. Fire 2'ere giver 8 point, fordi der i alt er 8 øjne. Vinderen er den, der får flest point.

Navn				
				
				
				
				
				
				
I alt 				

Miniatzy med fem terninger

Antal spillere: 2-3

Materialer: Fem terninger

Slå tre gange. Vælg selv, hvor mange af de fem terninger, du slår med.

Det gælder om at så mange af de samme øjental som muligt.

Fire 2'ere giver 8 point, fordi der i alt er 8 øjne.

Vinderen er den, der får flest point.

Navn				
				
				
				
				
				
				
I alt 				

Tænkeboks

Antal spillere: 3-5

Materialer: Fire terninger og et raflebæger el.lign. til hver spiller

I dette spil skal eleverne foretage sandsynlighedsvurderinger.

Hver spiller har fire terninger. Alle spillere slår en gang uden at vise terningerne til hinanden. En spiller starter med at gætte på, hvor mange ens der er i alt. Han kan fx sige: "Fem af en slags". Næste spiller har så valget mellem enten at navngive, hvilke terninger han mener, der er (fx fem treere), eller at byde højere (fx seks af en slags). Hvis han byder højere, går turen videre til næste spiller. Spilleren kan også vælge ikke at tro på det og løfte sit bæger. Det samme gør resten af deltagerne. Hvis han har ret i, at der ikke var, hvad den forrige spiller meldte, vinder han runden og tager en af sine terninger ud af spillet. Modsat hvis han ikke har ret, tager alle andre deltagere en terning ud af spillet. En runde bliver altså ved, indtil en spiller vælger at sige, at han ikke tror på det, den forrige spiller gættede på. Rundens taber starter med at melde i den næste runde.

Og så er der lige en enkelt regel mere: Enere gælder for alt. Det vil sige, at har man en ener og en sekser, så svarer det til, at man har to seksere. Den, der først kommer af med sine terninger, vinder.

Yatzy med fem terninger

Antal spillere: 2-4

Materialer: Fem terninger

I Yatzy med fem terninger får eleverne erfaringer med sandsynlighed, fx chancen for at få fem ens i tre kast. Man kan vælge at spille MiniYatzy som en forløber for det almindelige Yatzy. MiniYatzy er præsenteret på et separat ark.

Den første spiller slår med terningerne og beslutter sig for, hvilket slag han vil forsøge at få, fx "Lille". Herefter vælger han, hvilke terninger han vil slå om. Hver spiller har højst tre kast, men han må gerne nøjes med færre.

Hvis man ikke kan bruge sit kast, må man skrive 0 point i et af de ledige felter. Det kan fx ske, at man kun mangler at slå firere og så i sine tre kast ingen firere får.

Man kan kun notere point en gang i samme rubrik. Man kan altså ikke slå efter fx seksere mere end én gang.

Man behøver ikke at begynde øverst i skemaet – man kan starte, hvor man vil.

Den pointsum, man får, noteres i et af skemaets rubrikker. Der slås eksempelvis 6-6-3-2-1 i første kast. Spilleren kan lade sekserne ligge på bordet og kaste de tre terninger om. Resultatet bliver måske 6-4-1. Sekseren lægges til de to seksere fra første kast. De to sidste terninger kastes om. Hvis resultatet af kastet bliver 4-4 har spilleren fået "hus". Hvis det sidste kast kun giver 2-3, bliver det samlede resultat 18 point (3 seksere), som spilleren kan notere på "seksere" over strengen, eller på "3 ens" under strengen. Kan en pointsum ikke noteres, fordi de pågældende rubrikker er opbrugte, noteres point i en af de andre rubrikker, eller det samlede pointtal sættes på chance. Hvis resultatet af et kast er 6-6-6-1-3, og både "seksere", "treere" og "enere" er blevet noteret i forvejen, noteres 0 i en af de øvrige rubrikker, eller pointtallet 22 sættes på chance.

Den, som opnår flest point, når alle spillere har forsøgt at slå efter alle slag, har vundet. Det samlede antal point udregnes evt. ved hjælp af lommeregneren.

Yatzy med fem terninger

Navn				
				
				
				
				
				
				
Sum				
Bonus 50				
1 par 				
2 par 				
3 ens 				
4 ens 				
Lille 				
Stor 				
Hus 				
Chance				
Yatzy + 50 				
I alt 				

Højest opnåelige pointtal i de forskellige rubrikker er:

Enere 5 point
 Toere 10 point
 Treere 15 point
 Firere 20 point
 Femmere 25 point
 Seksere 30 point
 Sum 105 point
 Bonus 50 point
 1 par 12 point
 2 par 22 point
 3 ens 18 point
 4 ens 24 point
 Lille straight 15 point
 Stor straight 20 point
 Hus 28 point
 Chance 30 point
 Yatzy 50 point
 Max i alt 374 point

Hvis pointsummen over strengen bliver 63 eller derover, får spilleren en bonus på 50 point.
 Er pointsummen over strengen mindre end 63, er bonus 0.

For de forskellige rubrikker gælder følgende:

1 par: To terninger viser ens. Fx 5-5-1-4-6 (10 point).
 2 par: To gange to terninger viser ens, (dog ikke 4 ens). Fx 5-5-4-4-3 (18 point).
 3 ens: Tre terninger viser ens. Fx 5-5-5-4-2 (15 point).
 Fire ens: Fire terninger viser ens. Fx 4-4-4-4-5 (16 point).
 Lille straight: Terningerne viser 1-2-3-4-5 (15 point).
 Stor straight: Terningerne viser 2-3-4-5-6 (20 point).
 Hus: Tre og to terninger viser ens. Fx 6-6-6-4-4 (26 point).
 Chance: Denne rubrik benyttes, når resultatet af et kast ikke kan noteres i nogle af de øvrige rubrikker.
 Pointsummen er det antal øjne, terningerne viser.
 Yatzy: Når alle fem terninger viser ens, fx 4-4-4-4-4 (altid 50 point).

Yatzy med fem terninger

Navn				
				
				
				
				
				
				
Sum				
Bonus 50				
1 par 				
2 par 				
3 ens 				
4 ens 				
Lille 				
Stor 				
Hus 				
Chance				
Yatzy + 50 				
I alt 				

Yatzy med seks terninger

Antal spillere: 2-4

Materialer: Fem terninger

I Yatzy med seks terninger får eleverne erfaringer med sandsynlighed, fx chancen for at få seks ens i tre kast.

Reglerne til Yatzy med seks terninger er stort set som reglerne til Yatzy med fem terninger, hvorfor der henvises til disse.

Dog er der i spillet med seks terninger tilføjet følgende ekstra rubrikker:

3 par: Tre gange to ens, (dog ikke 4 eller 6 ens). Fx 2-2-4-4-5-5 (20 point).

2 x 3 ens: To gange tre ens (dog ikke 6 ens). Fx 3-3-3-6-6-6 (27 point).

Cameron: Terningerne viser 1-2-3-4-5-6 (30 point).

Højst opnåelige pointtal i de forskellige rubrikker er de samme som i yatzy med fem terninger dog med undtagelse af: Yatzy 100 point

For at opnå bonus på 50 point skal man mindst have 84 point tilsammen i de første seks rubrikker.

Højst opnåelige pointtal i de tilføjede rubrikker er:

3 par 30 point

2 x 3 ens 33 point

Yatzy med seks terninger

Navn				
				
				
				
				
				
				
Sum				
Bonus 50				
1 par 				
2 par 				
3 par 				
3 ens 				
4 ens 				
2 x 3 ens 				
Lille 				
Stor 				
Cameron 				
Hus 				
Chance				
Yatzy +100 				
I alt 				

Yatzy med seks terninger

Navn				
				
				
				
				
				
				
Sum				
Bonus 50				
1 par 				
2 par 				
3 par 				
3 ens 				
4 ens 				
2 x 3 ens 				
Lille 				
Stor 				
Cameron 				
Hus 				
Chance				
Yatzy +100 				
I alt 				

Det retfærdige spil

Antal spillere: 2

Materialer: To terninger

Dette spil skal eleverne først spille. Efterfølgende skal de vurdere, om spillet er retfærdigt eller ej. Eleverne skal altså forholde sig til sandsynlighed.

Spillet er for to spillere, og man skal bruge to terninger. Spiller 1 kaster med én terning og fordobler øjentallet. Det er disse point, spiller 1 får. Spiller 2 kaster med to terninger og lægger de to øjental sammen. Det er de point, spiller 2 får. Spilleren med det højeste tal vinder runden og får dermed et point. Der spilles ti runder. Herefter lægges pointene sammen, og vinderen findes.

Herefter skal eleverne overveje om, det er et retfærdigt spil. Eleverne skal begrunde deres svar til hinanden.

Afslutningsvis skal eleverne prøve at ændre spillet, så det bliver så uretfærdigt, at spiller 1 altid vinder.

Hvis eleverne bliver inspireret af spillet, kan man lade dem lave flere meget uretfærdige spil eller retfærdige spil. Lad eleverne prøve hinandens spil af og lad dem vurdere, om det er et retfærdigt eller uretfærdigt spil.

Det retfærdige spil

Antal spillere: 2

Materialer: To terninger

Spiller 1 kaster en terning og fordobler øjentallet.

Spiller 2 kaster to terninger og lægger øjentallene sammen.

Den spiller, der får det højeste tal, vinder et point.

Vinderen af spillet er den, der efter ti runder har flest point.

Efter spillet skal I tænke over, om spillet er retfærdigt.

Hvordan kan I ændre spillet, så spiller 1 altid vinder?

Navn: _____

Navn: _____

Runde	Point	Vinder	Point
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Det retfærdige spil

Antal spillere: 2

Materialer: To terninger

Spiller 1 kaster en terning og fordobler øjentallene.
Spiller 2 kaster to terninger og lægger øjentallene sammen.
Den spiller, der får det højeste tal, vinder et point.
Vinderen af spillet er den, der efter ti runder har flest point.

Efter spillet skal I tænke over, om spillet er retfærdigt.

Hvordan kan I ændre spillet, så spiller 1 altid vinder?

Navn: _____

Navn: _____

Runde	Point	Vinder	Point
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Først til taget

Antal deltagere: 2-4

Materialer: Spilleplade (se nedenfor) til hver deltager samt to terninger

Eleverne arbejder med addition op til sum 12. Desuden kan man berøre sandsynlighed. Hvorfor er det altid sum 7, der vinder?

Spillerne slår på skift med terningerne. Øjnene lægges sammen, og der sættes et kryds ud for resultatet. Vinderen er den, der først får fyldt en søjle ud, så den rammer taget.

Når eleverne har spillet nogle gange, er det oplagt at tale med eleverne om, hvilke tal der først kommer til taget, og hvilke tal der kommer sidst. Hvordan kan det være, at det er netop de tal? Er der et system i det? Tal med eleverne om de forskellige muligheder for at få summen 1, 2, 3, 4 osv. op til 12? På hvor mange forskellige måder kan man få summen 7?

Man kan også spille med, at vinderen er den, der først får fx fire søjler fyldt ud.

Først til taget

ARBEJDSARK **118**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: En spilleplade til hver spiller, to terninger

Spilleregler:

Først til taget er et spil for to personer.

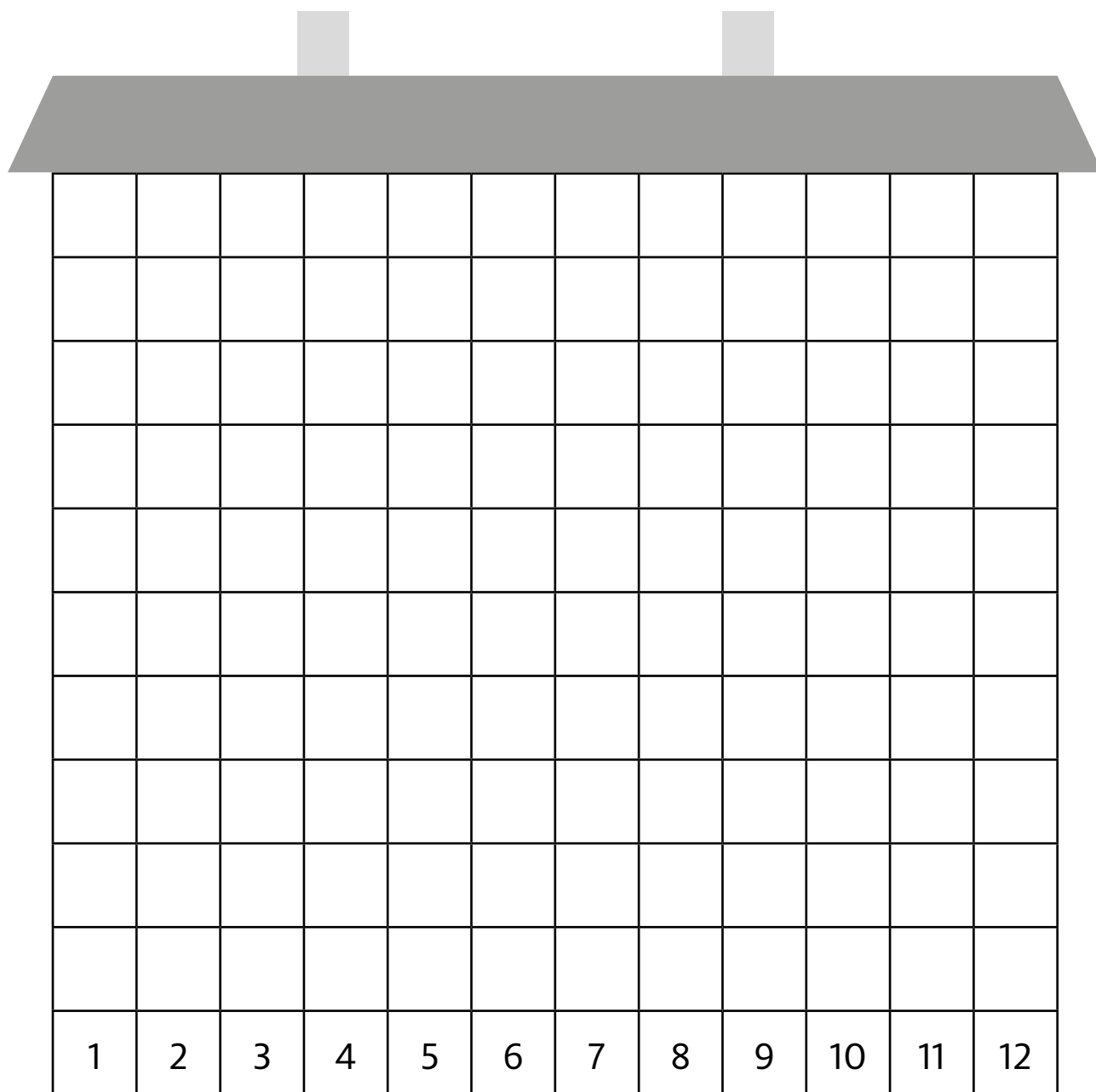
Brug en spilleplade hver samt to terninger.

Slå på skift med terningerne, og læg øjnene sammen.

Sæt kryds ved resultatet.

Vinderen er den, der først får fyldt en søjle ud, så den rammer taget.

Spil også med, at vinderen er den, der først får fx fire søjler fyldt ud.



ANTAL SPILLERE: 2

MATERIALER: En spilleplade til hver spiller, to terninger

Spilleregler:

Først til taget er et spil for to personer.

Brug en spilleplade hver samt to terninger.

Slå på skift med terningerne, og læg øjnene sammen.

Sæt kryds ved resultatet.

Vinderen er den, der først får fyldt en søjle ud, så den rammer taget.

Spil også med, at vinderen er den, der først får fx fire søjler fyldt ud.