

6 Jule-brøkforståelses-spil

Materialet indeholder

- 6 ark med idéer til øvelser/spil
- 15 ark/45 sæt/180 kort med brøker, tekst, kasser med brøkinddeling eller julefigurer
- 1 ark/12 kort med snemandskort
- 1 ark/12 kort med Lucia-kort
- 1 ark/12 kort med julemandskort
- 1 ark, der kan bruges som bagsider til alle kort
- 2 ark med oversigt over ark/sæt/kort

© Julie Hardbo Larsen

Illustrationer:  Creative Clips Clipart by Krista Wallden
<http://www.teacherspayteachers.com/Store/Krista-Wallden>

Al kopiering, analog og digital, af dette materiale eller dele deraf er tilladt i henhold til undervisningsinstitutionens aftale med Copydan Tekst & Node. Kopiering, der går ud over begrænsningsreglerne i aftalen med Copydan Tekst & Node, kan alene finde sted efter forudgående aftale med licensgiver.



Match kortene

Formål

At samle sæt bestående af fire kort, der repræsenterer samme brøk.

Spilleregler

Øvelsen laves i grupper på 2-5 spillere. Bland kortene og fordel dem på et bord. Lad spillerne samarbejde om at sortere kortene, så de bliver samlet i sæt.

Tag evt. tid på opgaven og lad de forskellige grupper konkurrere om at være hurtigst, eller lav øvelsen flere gange med et par dages mellemrum og se, om grupperne kan slå deres egen tid fra sidst.

Variationsmuligheder

- Spil med færre kort. Et spil med halvdele, tredjedele, fjerdedele, femtedele og sjattedele giver fx 15 sæt/60 brøkkort.
- Fjern en type kort, så et sæt består af tre forskellige kort.
- Spil med, at kort med samme værdi, men forskellige brøker, også kan kombineres til et sæt, så man fx kan lave et sæt ud af brøken $\frac{1}{2}$, teksten to fjerdedele, en brøkbar med 3 ud af 6 farvede felter og en tegning med 5 ud af 10 slikstokke.



Match battle

Formål

At samle flere sæt bestående af fire kort, der repræsenterer samme brøk, end modstanderne.

Spilleregler

Spillerne opdeles i hold, som skal konkurrere mod hinanden.

Kortene fordeles på et større område, fx gulvet i en gymnastiksal, med billedsiden opad.

Holdene skal nu konkurrere om at samle flest korrekte sæt. Der kan spilles på tid, eller til alle kort er samlet i sæt. Holdet med flest sæt vinder.

Aftal evt. at sættene skal godkendes af en kontrollør (lærer), inden de lægges til side.

Kortene kan evt. printes på A3-papir, så de bliver en smule større.

Variationsmuligheder

- Spil med færre kort. Et spil med halvdele, tredjedele, fjerdedele, femtedele og sjattedele giver fx 15 sæt/60 brøkkort.
- Fjern en type kort, så et sæt består af tre forskellige kort.
- Spil med, at kort med samme værdi, men forskellige brøker, også kan kombineres til et sæt, så man fx kan lave et sæt ud af brøken $\frac{1}{2}$, teksten to fjerdele, en brøkbar med 3 ud af 6 farvede felter og en tegning med 5 ud af 10 slikstokke.



Byt og match

Formål

At holdet bytter sig frem til kort, der matcher de brøkkort, de får udleveret ved spillets start, så de kan danne sæt bestående af fire kort, der repræsenterer samme brøk.

Spilleregler

Spillerne opdeles i fire hold, som skal konkurrere mod hinanden.

Kortene fordeles på følgende måde:

Hold A: 1. kort fra 1. sæt, 2. kort fra 2. sæt, 3. kort fra 3. sæt, 4. kort fra 4. sæt, 1. kort fra 5. sæt, 2. kort fra 6. sæt osv.

Hold B: 2. kort fra 1. sæt, 3. kort fra 2. sæt, 4. kort fra 3. sæt, 1. kort fra 4. sæt, 2. kort fra 5. sæt, 3. kort fra 6. sæt osv.

Hold C: 3. kort fra 1. sæt, 4. kort fra 2. sæt, 1. kort fra 3. sæt, 2. kort fra 4. sæt, 3. kort fra 5. sæt, 4. kort fra 6. sæt osv.

Hold D: 4. kort fra 1. sæt, 1. kort fra 2. sæt, 2. kort fra 3. sæt, 3. kort fra 4. sæt, 4. kort fra 5. sæt, 1. kort fra 6. sæt osv.

Holdene placerer sig i hvert sit hjørne af et lokale eller en bane.

Hvert hold lægger sine kort med brøker op i et samlet område med billedsiden opad. De resterende tre korttyper blandes og lægges op et lille stykke væk fra brøkkortene - også med billedsiden opad. Evt. kan korttyperne placeres i hver deres hulhopring.

Spillerne skal nu ud til de andre hold og bytte sig frem til kort, der kan bruges til at danne sæt med holdets brøkkort. Det gøres ved at tage et kort (ikke et brøkkort), løbe hen til et modstanderhold med kortet og bytte det med et andet kort (ikke et brøkkort). Herefter løbes tilbage til holdets egne brøkkort, og det byttede kort lægges ved den brøk, som det passer til.

Herefter tages et nyt kort (ikke brøkkort), som skal byttes.

Det hold, der først har byttet sig frem til komplette sæt, vinder.

Variationsmuligheder

- Inddel spillerne i tre hold og fjern en type brøkkort, så et sæt består af tre forskellige kort.
- Spil med, at kort med samme værdi, men forskellige brøker, også kan kombineres til et sæt, så man fx kan lave et sæt ud af brøken $\frac{1}{2}$, teksten to fjerdele, en brøkbar med 3 ud af 6 farvede felter og en tegning med 5 ud af 10 slikstokke.

Vendespil

Formål

At finde flere stik bestående af fire kort, der repræsenterer samme brøk, end modstanderne.

Spilleregler

Fordel kortene med billedsiden nedad på et bord eller over et større område, så spillerne skal bevæge sig mellem kortene.

Den første spiller vender fire kort. Matcher de ikke, går turen videre til næste spiller.

Vendes matchende kort, får spilleren stikket og må vende nye kort, før turen går videre til næste spiller. Når der ikke er flere kort, tæller spillerne deres stik, og den, der har flest stik, har vundet.

Variationsmuligheder

- Spil med færre kort. Et spil med halvdele, tredjedele, fjerdedele, femtedele og sjattedele giver fx 15 sæt/60 brøkkort.
- Fjern en eller to typer kort, så et stik består af to eller tre forskellige kort.



Krig

Formål

At vinde alle kort.

Spilleregler

Spilles som traditionel krig.

Kortene fordeles ligeligt mellem spillerne. Hver spiller lægger kortene i én bunke foran sig med billedsiden nedad. Spillerne vender nu begge det øverste kort. Den, der har kortet med den højeste værdi, vinder modstanderens kort.

Hvis spillerne vender kort af samme værdi, bliver der krig. Begge spillere lægger nu yderligere 3 kort frem og der tredje afgør, hvem der vinder krigen. Vinderen tager alle de vendte kort fra modstanderen. Hvis det tredje kort ved hver spiller har samme værdi igen, fortsætter krigen og der vendes yderligere 3 kort (6 i alt pr. spiller).

De vundne kort placeres med bagsiden opad i bunden af vinderens bunke. Der fortsættes til én af spillerne har vundet alle modstanderens kort.

Man må ikke blande bunken, efter man er færdig med en runde.

Variationsmuligheder

- Spil med færre kort. Et spil med halvdele, tredjedele, fjerdedele, femtedele og sjattedele giver fx 15 sæt/60 brøkkort.



Kortspil side 1 af 2

Formål

At komme af med alle sine kort først ved at samle sæt bestående af fire kort, der repræsenterer samme brøk.

Spilleregler

Giv hver spiller 12 kort. Læg de resterende kort i en bunke midt på bordet med billedsiden nedad.

Vend nu fem kort og læg dem ved siden af bunken med billedsiden opad. Spiller 1 trækker nu et kort. Spilleren kan trække et kort fra bunken eller et af de fem kort, der ligger på bordet med billedsiden opad.

Hvis spiller 1 kan samle et sæt fra sin hånd bestående af fire kort, der repræsenterer samme brøk, lægges sættet på bordet.

Herefter afslutter spiller 1 sin tur ved at lægge et kort fra hånden på bordet.

Hvis spiller 1 i starten af turen har taget et af de fem kort med billedsiden opad, skal kortet, der lægges på bordet ved turens afslutning, lægges samme sted.

Hvis spiller 1 i starten af turen har taget et kort fra bunken, må spilleren selv vælge på hvilket af de fem kort med billedsiden opad, at kortet lægges.

Herefter er det næste spillers tur.

Den spiller, der først kommer af med sine kort, vinder spillet.

Når der ikke er flere kort i bunken, vendes den største bunke kort med billedsiden opad og bruges som bunke. Et enkelt kort tages fra og vendes, så der igen ligger fem kort på bordet med billedsiden opad.

Spillet kan varieres ved at tilføje en eller flere af nedenstående tre korttyper. Beslut inden spillets start, hvor mange af hver korttype, der skal med i spillet.

SNEMANDEN

Trækker man snemanden, skal man tage 4 kort fra bunken. Herefter er ens tur slut.

Kortspil side 2 af 2

LUCIA

Trækker man et Lucia-kort, skal man bytte to af sine kort med en valgfri modspiller. Herefter er ens tur slut.

JULEMANDEN

Julemanden fungerer som joker og kan lægges som en del af et sæt i stedet for et hvilket som helst brøkkort. Har en spiller et kort på hånden, som kan erstatte et julemandskort på bordet, må spilleren i starten af sin tur bytte om på de to kort.

Variationsmuligheder

- Spil med færre kort. Et spil med halvdele, tredjedele, fjerdedele, femtedele og sjattedele giver fx 15 sæt/60 brøkkort.
- Fjern en type kort, så et sæt består af tre forskellige kort.
- Spil med, at kort med samme værdi, men forskellige brøker, også kan kombineres til et sæt, så man fx kan lave et sæt ud af brøken $\frac{1}{2}$, teksten to fjerdedele, en brøkbar med 3 ud af 6 farvede felter og en tegning med 5 ud af 10 slikstokke.



Oversigt over ark/sæt/kort side 1 af 2

$\frac{1}{2}$	En halv		
$\frac{1}{3}$	En tredjedel		
$\frac{2}{3}$	To tredjedele		

$\frac{1}{4}$	En fjerdedel		
$\frac{2}{4}$	To fjerdedele		
$\frac{3}{4}$	Tre fjerdedele		

$\frac{1}{5}$	En femtedel		
$\frac{2}{5}$	To femtedele		
$\frac{3}{5}$	Tre femtedele		

$\frac{4}{5}$	Fire femtedele		
$\frac{1}{6}$	En sjettedel		
$\frac{2}{6}$	To sjettedele		

$\frac{3}{6}$	Tre sjettedele		
$\frac{4}{6}$	Fire sjettedele		
$\frac{5}{6}$	Fem sjettedele		

$\frac{1}{7}$	En syvende-del		
$\frac{2}{7}$	To syvende-dele		
$\frac{3}{7}$	Tre syvende-dele		

$\frac{4}{7}$	Fire syvende-dele		
$\frac{5}{7}$	Fem syvende-dele		
$\frac{6}{7}$	Seks syvende-dele		

$\frac{1}{8}$	En ottende-del		
$\frac{2}{8}$	To ottende-dele		
$\frac{3}{8}$	Tre ottende-dele		

$\frac{4}{8}$	Fire ottende-dele		
$\frac{5}{8}$	Fem ottende-dele		
$\frac{6}{8}$	Seks ottende-dele		

$\frac{7}{8}$	Syv ottende-dele		
$\frac{1}{9}$	En niendedel		
$\frac{2}{9}$	To niende-dele		

$\frac{3}{9}$	Tre niende-dele		
$\frac{4}{9}$	Fire niende-dele		
$\frac{5}{9}$	Fem niende-dele		

$\frac{6}{9}$	Seks niende-dele		
$\frac{7}{9}$	Syv niende-dele		
$\frac{8}{9}$	Otte niende-dele		



Oversigt over ark/sæt/kort side 2 af 2

$\frac{1}{10}$	En tiendedel		
$\frac{2}{10}$	To tiendedele		
$\frac{3}{10}$	Tre tiendedele		

$\frac{4}{10}$	Fire tiendedele		
$\frac{5}{10}$	Fem tiendedele		
$\frac{6}{10}$	Seks tiendedele		

$\frac{7}{10}$	Syv tiendedele		
$\frac{8}{10}$	Otte tiendedele		
$\frac{9}{10}$	Ni tiendedele		

	+4		+4		+4		+4
	+4		+4		+4		+4
	+4		+4		+4		+4

BYT 2		BYT 2		BYT 2		BYT 2	
BYT 2		BYT 2		BYT 2		BYT 2	
BYT 2		BYT 2		BYT 2		BYT 2	

	JOKER		JOKER		JOKER		JOKER
	JOKER		JOKER		JOKER		JOKER
	JOKER		JOKER		JOKER		JOKER

