

Om udgivelsen

**Tak, fordi du hentede mit materiale!
Jeg håber, du og dine elever får glæde af det.**

**Dette materiale er udarbejdet af Emil Feveile.
Hvis du har spørgsmål eller kommentarer, så
skriv til min mail emjf@odense.dk.**

**Husk, dette materiale er nu dit. Du kan tage
materialet med dig, hvis du flytter skole. Du må
gerne have materialet liggende på alle dine
devices, og du må printe det til eget brug - og
naturligvis kopiere til din egen undervisning.**

**Husk at indberette til COPYDAN, hvis din skole
er udvalgt som kontrolskole.**

**Elementer og illustrationer er hentet fra:
[Canva.com](https://www.canva.com)**

Om spillet

MATCAT (Indskoling) er et spil baseret på det populære spil **Vildkatten**. Mens Vildkatten kræver, at spillere optjener point ved at finde tilsvarende billede brikker på et bræt, tjener spillerne point under et spil MATCAT ved at finde tilsvarende tal/figurer/symboler på et bræt. Eksempel, der ses 4 æbler på den valgte brik, nu skal alle spillere hurtigst finde tallet 4 på brættet. Den spiller, som finder tallet 4 hurtigst, beholder den tilsvarende brik og får et point.

Spillet fremmer:

- Viden og færdigheder indenfor:
 - Tælling
 - Addition
 - Subtraktion
- Memorisering af fagtermer og figurer.
- Talforståelse
- Aktivt motiverende.
- Arbejdshastighed.
- Osv.

Udprint:

Print på A3, kan spilles på A4.

Differentiering:

Spillet kan differentieres og niveau inddeles ved at udvælge specifikke brikker.



Brikker 0-20



$0+0$	$1+0$	$1+1$	$2+1$	$2+2$	$1+3$	$2+3$	$4+1$	$4+2$	$3+3$
$4+3$	$2+5$	$4+4$	$3+5$	$3+5$	$4+5$	$1+7$	$4+5$	$3+6$	$5+5$
$2-1$	$4-2$	$7-4$	$5-1$	$9-4$	$6-0$	$9-2$	$9-1$	$10-1$	$10-0$
$3+7$	$8+3$	$1+10$	$6+6$	$7+5$	$9+4$	$7+6$	$7+7$	$9+8$	$9+9$
$5+13$	$3+16$	$12+7$	$10+10$	$15+5$	$15-5$	$11-1$	$17-6$	$19-7$	$14-2$
$16-3$	$19-6$	$15-1$	$20-6$	$20-5$	$17-2$	$19-3$	$18-1$	$20-2$	$20-0$
Firkant	Trekant	Cirkel	Stjerne	Meter	Liter	Kilogram	Gram	Kilometer	Centimeter
Kat	Hund	Hus	Sol	Træ	Sofa	Hat	Bil	Fisk	Dør

Brikker 21-50



11+10	17+4	20+2	13+9	18+5	9+14	8+16	3+21	15+10	8+17
8+18	15+11	8+19	15+12	8+20	16+12	15+14	7+22	15+15	20+10
15+16	31+0	16+16	8+24	13+20	21+12	17+17	31+3	15+20	19+16
19+17	11+25	15+22	7+30	19+19	25+13	33+6	12+27	20+20	0+40
23+18	32+9	12+30	22+20	14+29	11+32	22+22	16+28	40+5	30+15
23+23	34+12	27+20	14+33	24+24	33+15	7+42	27+22	25+25	48+2
27-6	30-9	24-2	32-10	31-8	24-1	32-8	29-5	30-5	50-25
30-4	29-3	31-4	28-1	34-6	30-2	39-10	34-5	35-5	40-10
38-7	41-10	35-3	41-9	53-20	39-6	40-6	35-1	45-10	40-5
42-6	43-7	39-2	45-8	47-9	42-4	40-1	47-8	50-10	52-12
56-15	48-7	45-3	57-15	48-5	54-11	48-4	43-9	50-5	49-4
49-3	57-11	52-5	55-8	50-2	58-10	57-8	61-12	60-10	53-3
2X4	5X3	3X3	1X5	4X3	0X5	4X2	5X4	2X2	5X5

Regler

Reglerne er de samme som i Vildkatten, som kan spilles på flere forskellige måder. Herunder er reglerne, hvor der trækkes en brik ad gangen:

- Spillets leder trækker en brik fra beholderen med brikker.
- Brikken vises til alle spillere.
- For alle spillere gælder det nu om at finde det tilsvarende på brættet, som vises på brikken.
 - Eksempel 1: der står kilogram på den valgte brik, nu skal spillere hurtigst finde symbolet for kilogram på brættet.
 - Eksempel 2: Der vises en hjerter konge på den valgte brik, nu skal spillere hurtigst finde tallet 13 på brættet.
 - Eksempel 3: Der vises to jordbær på den valgte brik, nu skal spillere hurtigst finde tallet 2 på brættet.
- Den person, som hurtigst finder brikkens modpart på brættet, beholder brikken som et point.
- Den person, som har flest brikker/point, når alle brikker er gennemgået – eller, når man ikke har lyst til at spille mere – har vundet spillet.