

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 (Reelle tal) 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 en hel pizza på den valgte brik, nu skal alle spillere hurtigst finde tallet 100% på brættet. Den spiller, som finder 100% hurtigst, beholder den tilsvarende brik og får et point.

Spillet fremmer:

- Viden og færdigheder indenfor:
 - Omregning mellem figur, procent, brøk og decimal.
 - Geometriske figurer.
 - Måling.
- Memorisering af symboler og figurer.
- Aktivt motiverende.
- Arbejdshastighed.
- Osv.

Udprint:

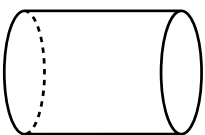
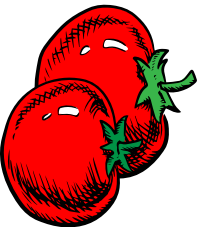
Print på A3, kan spilles på A4.

Differentiering:

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

$\frac{2}{3}$

L

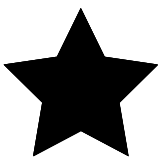


33%

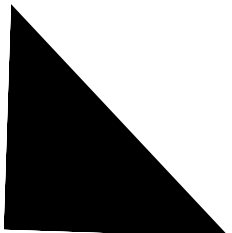
=

km

$\frac{1}{3}$



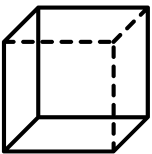
t.



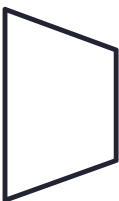
π

0,99

$\frac{9}{10}$

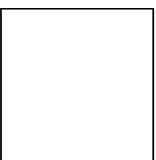
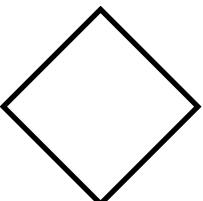
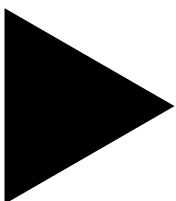
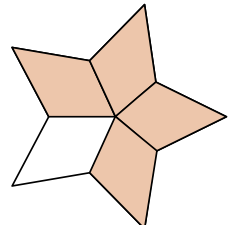


$\frac{1}{20}$

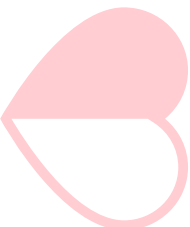


$\frac{7}{10}$

cm²



0,10



$\frac{1}{100}$

dl

30%

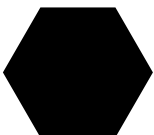
:

$\frac{2}{1}$

sek.

+

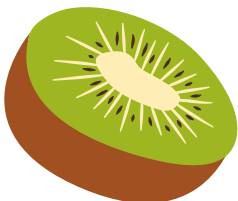
dm³



min.



$\frac{1}{2}$



0,40



$\frac{95}{100}$

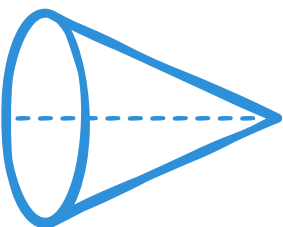
cm

100%

$\frac{3}{2}$

mm

0%



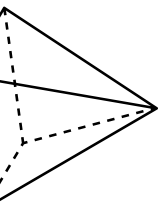
1

kg

m³

$\frac{3}{8}$

g

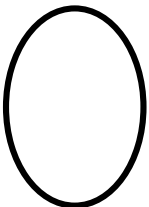


$\frac{3}{5}$

%

$\frac{4}{5}$

-



$\frac{1}{4}$

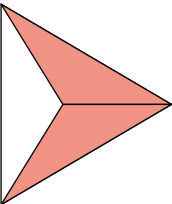


5%

x



m²



$\frac{1}{5}$

50%

m

()

0,90



$\frac{3}{4}$

Brikker



$\frac{1}{1}$	1,00		$\frac{99}{100}$	99%		95%	0,95		$\frac{9}{10}$
90%		80%	0,80	$\frac{4}{5}$	70%	0,70		66,66%	0,66
$\frac{2}{3}$	60%	0,60		50%	0,50	$\frac{1}{2}$	40%		$\frac{2}{5}$
33%	0,33	$\frac{1}{3}$	0,75	75%		$\frac{3}{10}$	0,30		0,25
$\frac{1}{4}$	25%		20%	0,20		$\frac{1}{10}$	10%		$\frac{1}{20}$
0,05	0,01	1%	0		$\frac{0}{2}$	$\frac{2}{1}$	2,00	1,5	
$\frac{1}{4} + \frac{1}{4}$	$\frac{1}{2} - \frac{1}{4}$	$\frac{4}{10} + \frac{4}{10}$	$\frac{2}{10} + \frac{2}{5}$	$\frac{1}{10} : 2$	$4 * \frac{2}{10}$	$\frac{3}{4} - \frac{1}{2}$	$\frac{4}{6} - \frac{4}{12}$	$\frac{1}{2} + \frac{2}{2}$	$\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
$\frac{4}{10} + \frac{10}{20}$	$\frac{10}{25} + \frac{10}{25}$	$\frac{3}{3} - \frac{2}{6}$	$\frac{1}{1} + \frac{1}{1}$	$\frac{1}{1} - \frac{99}{100}$	0,66+0,33	0,48+0,42	0,13+0,27	0,04+0,06	0,33-0,23
10 ud af 10 i %?	30 ud af 60 i %?	0 ud af 7 i %?	0 ud af 7 i %?	1 ud af 20 i %?	11 ud af 33 i %?				
Sekund	Minut	Time	Kubik-meter	Kubik-decimeter	Cylinder	Pyramide	Kugle	Prisme	Kegle
Kvadrat	Rektangel	Trapez	Rombe	Oval	Sekskant	Ligesidet Trekant	Retvinklet Trekant	Stumpvinklet Trekant	Spidsvinklet Trekant
millimeter	centimeter	meter	kilometer	kvadrat-centimeter	kvadrat-meter	Liter	deciliter	kilogram	gram
Lighedstegn	Addition	Subtraktion	Multiplikation	Division	Parenteser	Procent	PI	Kube	Stjerne

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 står 0,60 på den valgte brik, nu skal spillere hurtigst finde brøken $\frac{3}{5}$ på brættet.
 - Der er flere eksempler på, at der flere rigtige svar en et enkelt.
- 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.