

Areal-erobrere

Formålet med spillet er at erobre det største areal. Undervejs trænes de små tabeller. Eleverne spiller i grupper af 2-4 personer. Hver gruppe får to terninger, et kopiark og en farveblyant pr. elev.

Vælg to 6-sidede terninger, hvis der skal spilles med maks. 6·6.

Vælg en 6-sidet og en 10-sidet terning, hvis der skal spilles med 1-6-tabellen.

Vælg to 10-sidede terninger, hvis der skal spilles med 1-10-tabellen.

Hver elev vælger en farve. Eleverne skiftes til at slå med terningerne.

Slår en elev fx en 5'er og en 2'er, skal eleven med sin farve tegne et rektangel med tilsvarende sidelængder.

Herefter udregnes arealet $5 \cdot 2 = 10$ og skrives i rektanglet.

Eleverne skal starte fra deres eget hjørne, og en elevs rektangler skal berøre hinanden.

Hvis en elev ikke kan tegne et rektangel med de rette sidelængder, går turen videre.

Eleven med det størst erobrede areal efter x antal minutter eller x antal runder vinder. Dette kan vurderes skønsmæssigt, eller eleverne kan lægge deres erobrede arealer sammen enten undervejs eller ved spillets afslutning.

© Julie Hardbo Larsen

Al kopiering, analogt og digitalt, af dette materiale eller dele deraf er tilladt i henhold til undervisningsinstitutionenes aftale med Tekst & Node. Kopiering, der går ud over begrænsningsreglerne i aftalen med Tekst & Node, kan alene finde sted efter forudgående aftale med licensudgiver.

Materialer

1 kopiark

2 terninger

1 farveblyant pr. elev

Evt. lommeregner

