Øje for regnehierarkiet

Eleverne skal bruge deres viden om regnehierarkiet til at placere terningerne smart og opnå den største/mindste sum af deres regneudtryk.

Eleverne spiller sammen i grupper af 2 til 4 personer.

I materialet findes:

- ★ 12 forskellige spilleplader, hvorpå udregningens første skridt (multiplikation) er markeret
- ★ 12 forskellige spilleplader uden markering
- ★ 6 spilleplader uden regnetegn
- ★ 1 ark med 4 pointskemaer

Du skal bruge

- ★ en spilleplade pr. elev (lad eleverne trække en tilfældig spilleplade eller vælge den, de tror er mest egnet til at opnå spillets mål)
- ★ et pointskema pr. elev
- ★ 4 terninger pr. spil (vælg 10-sidede terninger, hvis hele den lille tabel skal i spil)

Forslag til spillets mål

- ★ Den elev, der opnår den største sum på fem runder, vinder.
- ★ Den elev, der opnår den mindste sum på fem runder, vinder.

Spilleregler

En elev kaster med de fire terninger, placerer dem på spillepladens fire felter og udregner resultatet. Udregning og resultat noteres i elevens pointskema. Når resultatet er noteret, er det næste elevs tur.

Efter fem runder regnes hver elevs point sammen, og vinderen findes.

Forslag til regler for placering af terningerne

- ★ Terningerne kastes en ad gangen og placeres i felterne fra højre mod venstre (eleven kan ikke påvirke resultatet).
- ★ Terningerne kastes en ad gangen og placeres i et felt, som eleven vælger (her skal eleven tænke strategisk - der kan være en fordel i at placere store tal i felterne ved gangetegnet).
- ★ Alle fire terninger kastes samtidig og placeres, som eleven vælger (den smarte elev prøver sig frem og finder den placering af terningerne, som giver det bedste resultat i forhold til spillets mål).

Variationer

- ★ Der spilles med spillepladerne uden regnetegn. Når alle fire terninger er placeret i boksene, skal eleverne selv placere et plustegn, et minustegn og et gangetegn i regnestykket for at få det største/mindste resultatet.
- ★ Der spilles med spillepladerne uden regnetegn. Først placerer eleverne selv et plustegn, et minustegn og et gangetegn i deres regnestykker. Bagefter slås med terningerne.

Idé, tekst og illustration © 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.

Spilleplader med markering Klip langs grønne streger

1 ☐ + ☐ · ☐ + ☐ = Facit

2 ☐ + ☐ · ☐ - ☐ = Facit

3 ☐ - ☐ · ☐ + ☐ = Facit

4 ☐ - ☐ · ☐ - ☐ = Facit

5 ☐ · ☐ + ☐ + ☐ = Facit

6 ☐ · ☐ + ☐ - ☐ = Facit

Idé, tekst og illustration © 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.

Spilleplader med markering Klip langs grønne streger

7		·		-		+		= Facit
8		·		-		-		= Facit
9		+		+		·		= Facit
10		+		-		·		= Facit
11		-		+		·		= Facit
12		-		-		·		= Facit

Idé, tekst og illustration © 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.

Spilleplader uden markering Klip langs grønne streger

1		+		·		+		= Facit
2		+		·		-		= Facit
3		-		·		+		= Facit
4		-		·		-		= Facit
5		·		+		+		= Facit
6		·		+		-		= Facit

Idé, tekst og illustration © 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.

Spilleplader uden markering Klip langs grønne streger

7		·		-		+		= Facit
8		·		-		-		= Facit
9		+		+		·		= Facit
10		+		-		·		= Facit
11		-		+		·		= Facit
12		-		-		·		= Facit

Idé, tekst og illustration © 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.

Spilleplader uden regnetegn Klip langs grønne streger

				=	Facit
				=	Facit
				=	Facit
				=	Facit
				=	Facit
				=	Facit

Idé, tekst og illustration © 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.

Pointskemaer Klip langs grønne streger

Navn:		
Runde	Udregning	Resultat
1		
2		
3		
4		
5		
I alt		

Navn:		
Runde	Udregning	Resultat
1		
2		
3		
4		
5		
I alt		

Navn:		
Runde	Udregning	Resultat
1		
2		
3		
4		
5		
I alt		

Navn:		
Runde	Udregning	Resultat
1		
2		
3		
4		
5		
I alt		

Idé, tekst og illustration © 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.