Sortér i strategier

Øvelsen kan laves i mindre grupper eller en hel klasse sammen. Regnekortene blandes i en stor bunke. De seks strategikort lægges, så alle seks kan ses på en gang. Spillerne skal nu sortere regnekortene efter, hvilken strategi de vil bruge til at løse regnestykket.

Bevægelse

De seks strategikort lægges på gulvet eller jorden, så alle seks kan ses på en gang. Aternativt kan de sættes på fx seks spande.
Spillerne skal nu trække et regnekort, vurdere hvilken strategi, de vil bruge til at løse regnestykket og placere regnekortet på den strategi, de vil bruge.

Spilforslag

- Brug regnekort 103-148, hvor der er ‘valgt’ strategi på forhånd.
- Brug regnekort 001-102 eller billedkort 001-100, hvor spilleren selv skal finde frem til, hvilken strategi, der kan bruges, til at løse stykket.
- Vær opmærksom på at ikke alle regnestykker på regnekort 001-102 matcher en af de seks strategier på strategikortene. Evt. kan laves en syvende kategori, der hedder ‘Andre strategier’.

Variation

Spillerne deles i to hold. Hvert hold får halvdelen af regnekortene. Holdene dyster om først at få sorteret alle deres kort.

Sortér i resultater

Øvelsen kan laves i mindre grupper eller en hel klasse sammen. Regnekortene blandes i en stor bunke. Talkort 002-021 lægges, så alle kort kan ses på en gang. Spillerne skal nu sortere regnekortene efter regnestykkernes facit.

Bevægelse

Talkort 002-021 lægges på gulvet eller jorden, så alle kort kan ses på en gang. Alternativt kan de sættes på fx hver deres spand.
Spillerne skal nu trække et regnekort, udregne resultatet og placere regnekortet på det korrekte resultat.

Spilforslag

- Brug regnekort 103-148, hvor der er ‘valgt’ strategi på forhånd.
- Brug regnekort 001-102 eller billedkort 001-100, hvor spilleren selv skal finde frem til, hvilken strategi, der kan bruges, til at løse stykket.
- Vær opmærksom på at ikke alle regnestykker på regnekort 001-102 matcher en af de seks strategier på strategikortene.

Variation

Spillerne deles i to hold. Hvert hold får halvdelen af regnekortene. Holdene dyster om først at få sorteret alle deres kort.

Match 1 af 2

Fordel kortene på et bord med billedsiden opad. Spillerne skiftes til at finde stik.
Afhængigt af, hvilke kort der spilles med, kan et stik bestå af to eller tre kort. Jo flere kort et stik består af, jo sværere bliver spillet.

Bevægelse

Fordel kortene over en større afstand, fx et gymnastiksalsgulv eller i skolegården, med billedsiden opad. Spil som ovenfor.

Spilforslag

- Tiervenner: Et stik består af to kort med tal, der giver tiervenner fx 2 og 8 eller 4 og 6.
- Tiervenner +/-1: Et stik består af op til tre kort, hvor et regnestykke på det ene kort kan omformes til tiervenner +/-1, fx 2+7 og 2+8-1 og 3+7-1.
- Tal-tvillinger: Et stik består af et kort med taltvillinger og et med resultat af stykket, fx 3+3 og 6 eller 7+7 og 14.
- Tal-tvillinger +/-1: Et stik består af op til tre kort, hvor et regnestykke på det ene kort kan omformes til tal-tvillinger +/-1, fx 3+4 og 3+3+1 og 4+4-1 eller 6+7 og 6+6+1 og 7+7-1.
- Forskellen er 2: Et stik består af et kort, hvor forskellen mellem addenderne er to, og et kort med tal-tvillinger, fx 3+5 og 4+4 eller 7+9 og 8+8.

Match 2 af 2

- 9 er 10-1: Et stik består af op til fire kort, hvor de to kort er regnestykker, hvor den ene addend er 9, og de to kort er regnestykker, hvor der i stedet for at lægges 9 til, lægges 10 til og trækkes en fra, fx 4+9 og 4+10-1 og 9+4 og 10+4-1.
- Når der spilles med regnekort 001-100, er der også mulighed for at skifte dem ud med billedkort 001-100.

Variation

- Kortene ligger stadig med billedsiden opad. Spillerne skal hurtigst muligt samle flest mulige stik. Den spiller, der har flest stik, når alle kort er samlet ind, vinder.

Vendespil 1 af 2

Fordel kortene på et bord med billedsiden nedad.
Spillerne skal finde stik.
Afhængigt af, hvilke kort der spilles med, kan et stik bestå af to eller tre kort. Jo flere kort et stik består af, jo sværere bliver spillet.
Første spiller vender kort svarende til antallet af kort i et stik. Matcher de ikke, går turen videre til næste spiller. Vendes matchende kort, får spilleren et stik og må vende kort igen, før turen går videre. Når der ikke er flere kort, tæller spillerne deres stik, og den spiller, der har flest stik, har vundet.

Bevægelse

Fordel kortene over en større afstand, fx et gymnastiksalsgulv eller i skolegården, med billedsiden nedad. Spil som ovenfor.

Spilforslag

- Tiervenner: Et stik består af to kort med tal, der giver tiervenner fx 2 og 8 eller 4 og 6.
- Tiervenner +/-1: Et stik består af op til tre kort, hvor et regnestykke på det ene kort kan omformes til tiervenner +/-1, fx 2+7 og 2+8-1 og 3+7-1.
- Tal-tvillinger: Et stik består af et kort med taltvillinger og et med resultat af stykket, fx 3+3 og 6 eller 7+7 og 14.

Aktivitetskort 005 © Julie Hardbo Larsen

Vendespil 2 af 2

- Tal-tvillinger +/-1: Et stik består af op til tre kort, hvor et regnestykke på det ene kort kan omformes til tal-tvillinger +/-1, fx 3+4 og 3+3+1 og 4+4-1 eller 6+7 og 6+6+1 og 7+7-1.
- Forskellen er 2: Et stik består af et kort, hvor forskellen mellem addenderne er to, og et kort med tal-tvillinger, fx 3+5 og 4+4 eller 7+9 og 8+8.
- 9 er 10-1: Et stik består af op til fire kort, hvor de to kort er regnestykker, hvor den ene addend er 9, og de to kort er regnestykker, hvor der i stedet for at lægges 9 til, lægges 10 til og trækkes en fra, fx 4+9 og 4+10-1 og 9+4 og 10+4-1.
- Når der spilles med regnekort 001-100, er der også mulighed for at skifte dem ud med billedkort 001-100.

Variation

- Når en spiller får et stik, går turen direkte videre til næste spiller. Spilleren med stikket må IKKE vende to nye kort. Dette er især en god ide, når der er få kort med i vendespillet.
- Kortene ligger stadig med billedsiden nedad. Spillerne skal hurtigst muligt samle flest mulige stik. Den spiller, der har flest stik, når alle kort er samlet ind, vinder.

Krig 1 af 2

Spilles 2 og 2. Regnekortene blandes og deles i to lige store bunker med billedsiden nedad. Hver spiller får en bunke. Spillerne vender et kort fra hver deres bunke på samme tid, og spilleren med den højeste værdi vinder begge kort og lægger dem bagerst i sin bunke.
Spilleren, der til sidst sidder tilbage med alle kort, eller som har flest kort, når tiden er gået, vinder.

Bevægelse

Spillerne deles i to hold, der kæmper mod hinanden. Holdene har et helle i hver deres ende af fx en gymnastiksal eller skolegård. På hellet ligger en bunke med holdets kort. Spillerne tager hver især et kort og går ud og finder en modstander. Når to modstandere mødes, viser de hinanden deres kort, og spilleren med det højeste resultat, vinder begge kort og tager dem med tilbage til sit helle. Begge spillere henter nu et nyt kort fra deres helle og går ud og finder en ny modstander.
Hvis værdien af modstandernes kort er lige store, slår de sten-saks-papir om, hvem der får kortene.
Holdet, der til sidst har vundet alle kort, eller som har flest kort, når tiden er gået, vinder.

Spilforslag

- Der kan inddrages kort, som dækker en eller flere regnestrategier. Fx kan der spilles udelukkende med regnekort med tiervenner og tal-tvillinger.
- Kortene kan kombineres på tværs af regnestrategier, så der fx spilles med regnekort 001-100 på én gang.

Krig 2 af 2

- Især når der spilles hold mod hold er der brug for mange kort, så hvis der fx arbejdes udelukkende med tal-tvillinger, er det en god ide at printe flere sæt kort.
- I stedet for regnekort 001-100 kan spilles med billedkort 001-100.

Variation

- I bordspillet kan spilles 3 og 3 i stedet for 2 og 2.
- I holdspillet kan indføres en ekstra regel om sten-saks-papir. Vinderen af sten-saks-papir skal fange taberen, inden taberen når tilbage til sit helle. Kun hvis vinderen fanger taberen, får vinderen kortet. Ellers må spillere ud og finde en ny modstander at dyste imod.

Labyrint

Bevægelse

Spillerne skal samarbejde om at komme igennem en ‘labyrint’ bestående af 5x8 felter ved fx kun at træde på regnekort med regnestykker, hvor man kan bruge strategien 9 er 10-1, eller kun på regnekort med regnestykker, hvor man kan bruge strategien taltvillinger +/-1.

Spilstyreren (fx en lærer) laver på forhånd en ‘labyrint’ med 5x8 regnekort på gulvet med billedsiden nedad. Spilstyreren sørger for, at der kan laves en rute igennem felterne, hvor der kun betrædes regnekort af den valgte type.
Spillerne placerer sig ud for de fem felter i den ene ende af ‘labyrinten’, og skal nu forsøge at finde vej til den modsatte ende.

En spiller træder ud på et tilfældigt regnekort i den første række felter, kigger på kortet og tjekker, om det passer til den valgte type regnekort. Hvis det passer, vender spilleren igen kortet med billedsiden nedad og må gå videre til et nyt felt. Når spilleren lander på et felt, hvor regnekortet ikke passer til den valgte type, går spilleren ud af labyrinten, og en ny spiller skal nu forsøge at huske og gå samme rute som den forrige spiller og undersøge et nyt felt i enden af ruten. På denne måde afdækker spillerne langsomt ruten i fællesskab.
Når der er fundet en vej igennem labyrinten, skal alle spillere gå denne rute.

1-2-3-fang 1 af 2

Spilles 2 og 2. Regnekortene blandes og deles i to lige store bunker med billedsiden nedad. Hver spiller får en bunke. Spilstyreren (fx en lærer) tæller 1-2-3-nu, og og på nu lægger spillerne deres kort på bordet. Det gælder nu om at udregne kortenes værdi og fange kortet med den største værdi før modstanderen.
Spillerne gør et nyt kort klar, og spilstyreren tæller ned igen.
Vinderen kan fx være den spiller, der har fanget flest kort efter 10 minutter, eller som først fanger 20 kort.

Bevægelse

Regnekortene blandes og deles i to lige store bunker med billedsiden nedad. Spillerne deles i to hold, der kæmper mod hinanden. Holdene har et helle i hver deres ende af fx en gymnastiksal eller skolegård. På hellet ligger en bunke med holdets kort.
Alle spillere tager et kort fra deres helle og går ud midt imellem de to heller. spillerne stiller sig over for hinanden 2 og 2, så de står med ryggen til deres helle.
Spilstyreren tæller 1-2-3-nu, og på nu viser spillerne hinanden deres kort. Spilleren med kortet med den største værdi skal nu fange spilleren med kortet med den mindste værdi.
Når alle vindere har fanget deres modstander, tager vinderne deres egne og modstandernes kort med tilbage til deres helle. Alle tager et nyt kort fra deres helle, stiller sig over for en modstander og spilstyreren tæller på ny.

Aktivitetskort 010 © Julie Hardbo Larsen

1-2-3-fang 2 af 2

Vinderen kan fx være det hold, der har fanget flest kort efter 10 minutter, eller som først fanger 20 kort.

Spilforslag

- Der kan inddrages kort, som dækker en eller flere regnestrategier. Fx kan der spilles udelukkende med regnekort med tiervenner og tal-tvillinger.
- Kortene kan kombineres på tværs af regnestrategier, så der fx spilles med regnekort 001-100 på én gang.
- Især når der spilles hold mod hold er der brug for mange kort, så hvis der fx arbejdes udelukkende med tal-tvillinger, er det en god ide at printe flere sæt kort.
- I stedet for regnekort 001-100 kan spilles med billedkort 001-100.
- Regnekort og billedkort kan kombineres, så spillerne både skal sammenligne resultater af to regnestykker, resultatet af et regnestykke overfor en mængde klodser eller to mængder klodser overfor hinanden.

Aktivitetskort 011 © Julie Hardbo Larsen

Spot og spæn

Bevægelse

Regnekortene blandes i en stor bunke. Talkort 002-021 fordeles på gulvet med god afstand imellem.
Spillerne deles i to hold, der stiller sig på række efter hinanden.
De to spillere, der er forrest i rækkerne, skal nu dyste.
Spilstyreren (fx en lærer) stiller sig på modsatte side af talkortene i forhold til de to holds rækker.
Spilstyreren viser et regnekort med et regnestykke, og det gælder nu for de to spillere om først at udregne resultatet, 'spotte' det på gulvet og 'spæne' ud til det rette resultat.
Spilleren, der først når hen til resultatet, får et point til sit hold. Begge spillere stiller sig bag i deres holds række, og det er nu de næste to spilleres tur til at dyste. Vinderen kan fx være det hold, der har flest point efter 10 minutter, eller som først får 20 point.

Spilforslag

- Der kan inddrages kort, som dækker en eller flere regnestrategier. Fx kan der spilles udelukkende med regnekort med tiervenner og tal-tvillinger.
- Kortene kan kombineres på tværs af regnestrategier, så der fx spilles med regnekort 001-100 på én gang.
- I stedet for regnekort 001-100 kan spilles med billedkort 001-100.
- Regnekort og billedkort kan kombineres, så spillerne både skal sammenligne resultater af to regnestykker, resultatet af et regnestykke overfor en mængde klodser eller to mængder klodser overfor hinanden.

Aktivitetskort 012 © Julie Hardbo Larsen