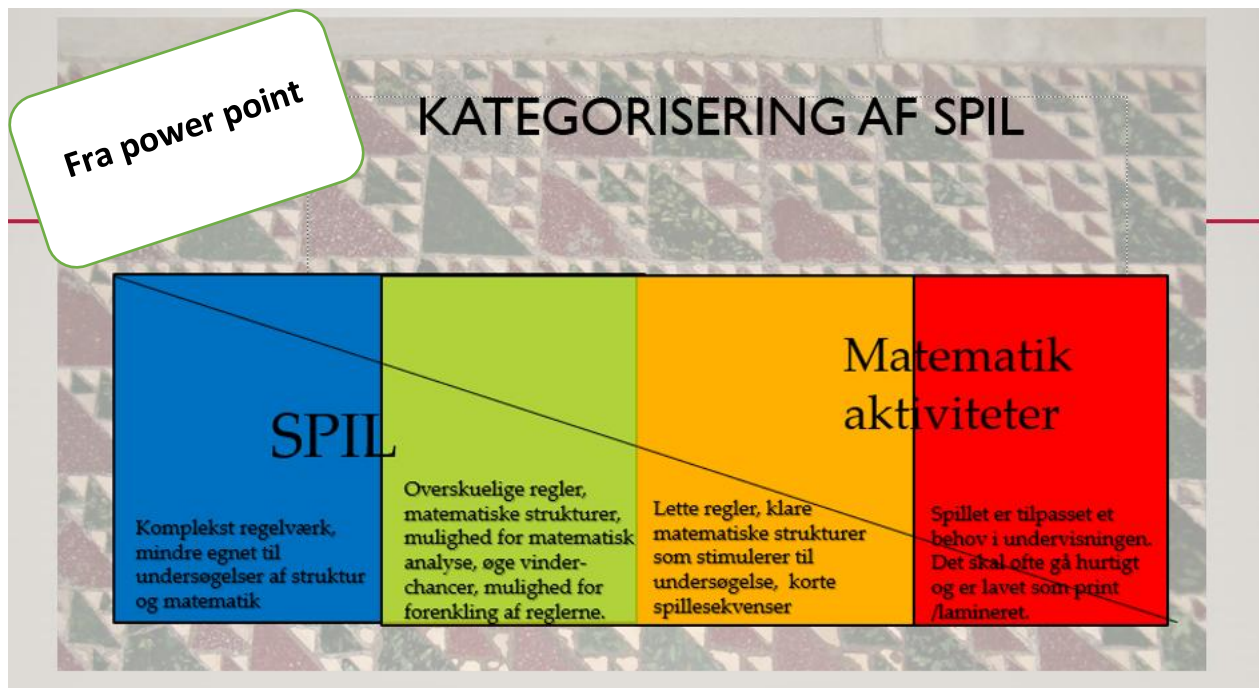




GRUNDLÆGGENDE TANKER MED ANVENDELSE AF SPIL

- Eleven er kendt med spil fra hverdagen
- Spil er lystbetonet og skaber motivation
- Udfordringer i konkurrencemomentet
- Brug spil med få regler i undervisningen
- Brug tidsmæssig korte spil i undervisningen. Gentagelser udvikler regelkendskab og strategitænkningen.

Tæt på

Alle spillere har samme antal kort. Ved fire spillere har alle 10 kort. Med hele klassen har hvert hold 4-6 stykker.

Der vendes et kort fra stakken, som alle orienterer sig efter.

Hver spiller/hold vælger nu et egnet kort, for at være tættest på talværdien af det trukne kort.

Alle vender deres kort på samme tid.

Vinderen får stikket. Hvem vinder flest stik?

Vundne kort kan ikke bruges i spillet.



Plus og minus (lidt overslag)
Talkendskab
Strategi/tankegang
2-5 elever eller hele klassen
Købespil eller egne talkort
10-20 minutter (antal kort)

Der kom et forslag fra Katja om at man kunne spille med størst difference i stedet for tættest på. Glimrende idé. Prøv det af. Måske fra 3. klasse - eller vurder styrken på et hold, når der arbejdes med værksteder.

Spillet vil i den viste kategorisering falde over i den højre side. Jo flere regler eller Twist der indlægges, desto mere bliver aktiviteten til et spil. Her et forslag, som jeg har tænkt på siden kurset:

- Hvert hold får et 10-point-kort til rådighed. Kortet kan bruges til at løfte eller mindske ens talværdi med 10 den ene gang (eller to).
- Strategiske overvejelser på holdene om bedst anvendelse.
- Tidspunktet for meldingen af ekstra kort skal i så fald aftales.

To andre spil med talkort (ikke vist på kurset, men samme kort)

Tal-Vendespil

Ved Per Rubæk

2-6 spillere

Målet er at samle flest stik.

Du placerer 30 kort på bordet med bagsiden opad.

Det gælder om at finde 2 kort, som opfylder én af følgende betingelser: (Der aftales på forhånd hvilken betingelse man spiller med.)

- 2 kort med samme enere
- 2 kort fra samme 10er.
- 2 kort som tilsammen giver et tal fra 10er-rækken.

Fx. $11+79 = 90$



Størst er bedst

Målet er at komme af med sine kort først.

Der uddeles 7 kort til hver spiller. Alle andre kort er ikke med i spillet. Hver spiller lægger efter tur et kort ud i midten. Når det første kort er lagt, skal hvert af de følgende kort være af en højere talværdi end det forrige.

Når et kort er mindre end det øverste i stakken, udgår dette kort, og resten af stakken tages op af spilleren.

Næste spiller fortsætter med at lægge et af sine egne kort ud, og spillet fortsætter indtil én spiller har lagt alle sine kort.



Op og ned af stigen

2- 3 spillere (bedste ved 2)

Slå med 3 alm terninger.

De 3 terninger må anvendes hver for sig eller kombineres (addition) til at kunne kravle op af stigen.

Trin for trin: F.eks. Slag med 1 - 2 - 5

Trin 1: 1

Trin 2: 2

Trin 3: 1 + 2

Trin 4: kan ikke opnås med dette kast

Trin 5: kan ikke opnås før trin 4.

Efter trin 12, skal man ned af stigen igen.

Variation:

Brug andre regningsarter.

Brug flere terning og en længere stige.

Obs: Der er masser spilletid uden variationer.

Regnespil til addition
med små tal
Langsomt
Makker
Kopispil
5-15 minutter
Alle klassetrin

1 2	
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

Ræsonnementskompetence
Mundtlighed
Egne kort (obs: 3. sæt anbefales)
3-5 elever
10-20 minutter
Alle klassetrin

CoCo

Et vendespil med en ny regel.

Reglerne fra vendespil bruges:

- På skift vendes to kort
- Match betyder stik

Ny regel:

Spilleren som lige har vendt kort, siger til næste spiller, hvilken farve han/hun skal finde: "Find blå".

Der kan kun fås stik ved den angivne farve.



Menara

Basisspil: 9 brikker med tre brikker i tre farve

1. Brikkerne stilles tilfældigt op til en cirkel
2. Flyt altid en brik 3 pladser
3. Flyt med alle brikker fra en position
4. En tom plads forsvinder
5. Færdige tårn bliver i spillet og kan ikke flyttes mere.

Tilføjelse af en ekstra farve skaber højere tårne.

Tilføjelse af ekstra sten pr. farve skaber flere tårne.

Spillet sværhedsgrad stiger ikke meget ved ekstra

Tankegangs- og
ræsonnementskompetence
Uden stofområde
Solospil eller makker
Købespil
3-5 minutter
Alle klassetrin



Eventyrspillet eller Pokémonspillet

Hver spiller har 10 point til fordeling mellem angreb, forsvar og liv.

Livspoint ganges med 10.

1 terning til hver spiller.

Skiftevis angriber spillerne. Terningkastet tælles sammen med angrebspoint, når man er i angreb. Den anden spiller forsvaret sig med et terningkast + sine forsvarspoint. Højeste sum vinder.

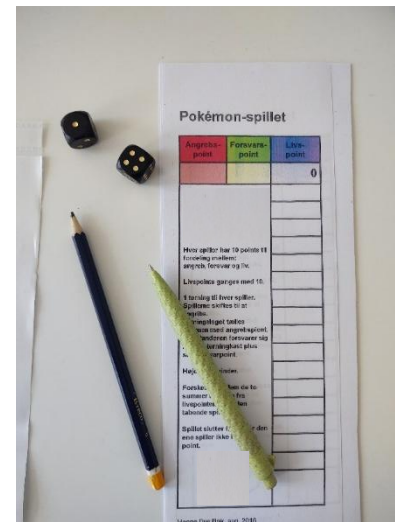
Forskellen mellem begge tal trækkes fra livspoint hos den tabende spiller.

Ræsonnementskompetence
Enkeltelever eller elevgrupper
Refleksion og kommunikation
3-20 minutter (varieres gennem
antal af omgange)
God til at udnytte de sidste
minutter af en dobbelttime.
Fra 1. klasse

Eventyr-spillet

Anrebs-point	Forsvars-point	Livs-point
		0
		

Hver spiller har 10 point til fordeling mellem angreb, forsvar og liv. Livspoint ganges med 10. 1 terning til hver spiller. Skiftevis angriber spillerne. Terningkastet tæles sammen med angrebspoint. Den anden spiller forsvarer sig med et terningkast + sine forsvarspoint. Højeste tal vinder. Forskellen mellem begge tal trækkes fra livspoint hos den tabende spiller.



Eftertrag – Terningpyramiden

Spillepladen fyldes med 28 terning i nederste lag.

Alle spillere får 5 terninger (antallet kan være større).

En spiller slår med tre terninger. Alle regner hver for sig på summen og finder en tragt på spillepladen, som har samme sum.

Den spiller der først har fundet en tragt, lægger straks en terning deri.

Opfylder ingen tragt betingelsen, må den spiller, som siger "nitte" lægge en af sine terninger i én tilfældig tragt. Falsk "nitte" giver en strafturning fra hver af de andre spillere.

Vinder: først færdig med sine 5 terninger.



Regnestrategier
Hurtig – ekstrem konkurrence
Tilknytning af undervisningsforløb
om sandsynlighed
Bedst med 3 spillere
Bedst med samme regnestyrke
Købespil
10-15 minutter
Alle klassetrin

Mangler der ekstra regler? Så formuler det der mangler.

Varier spillet ud fra en given sammenhæng og for at give nye impulser efter mange afprøvninger.

Usikker på ens spil anvendelse? Kontakt mig.

v/Volker Berthold
volker.berthold24@gmail.com
2 56789 22

1 2	
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

1 2	
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

1 2	
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

1 2	
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

1 2	
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

1 2	
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

Eventyr-spillet

[illegible]

Eventyr-spillet

[illegible]

Eventyr-spillet

[illegible]