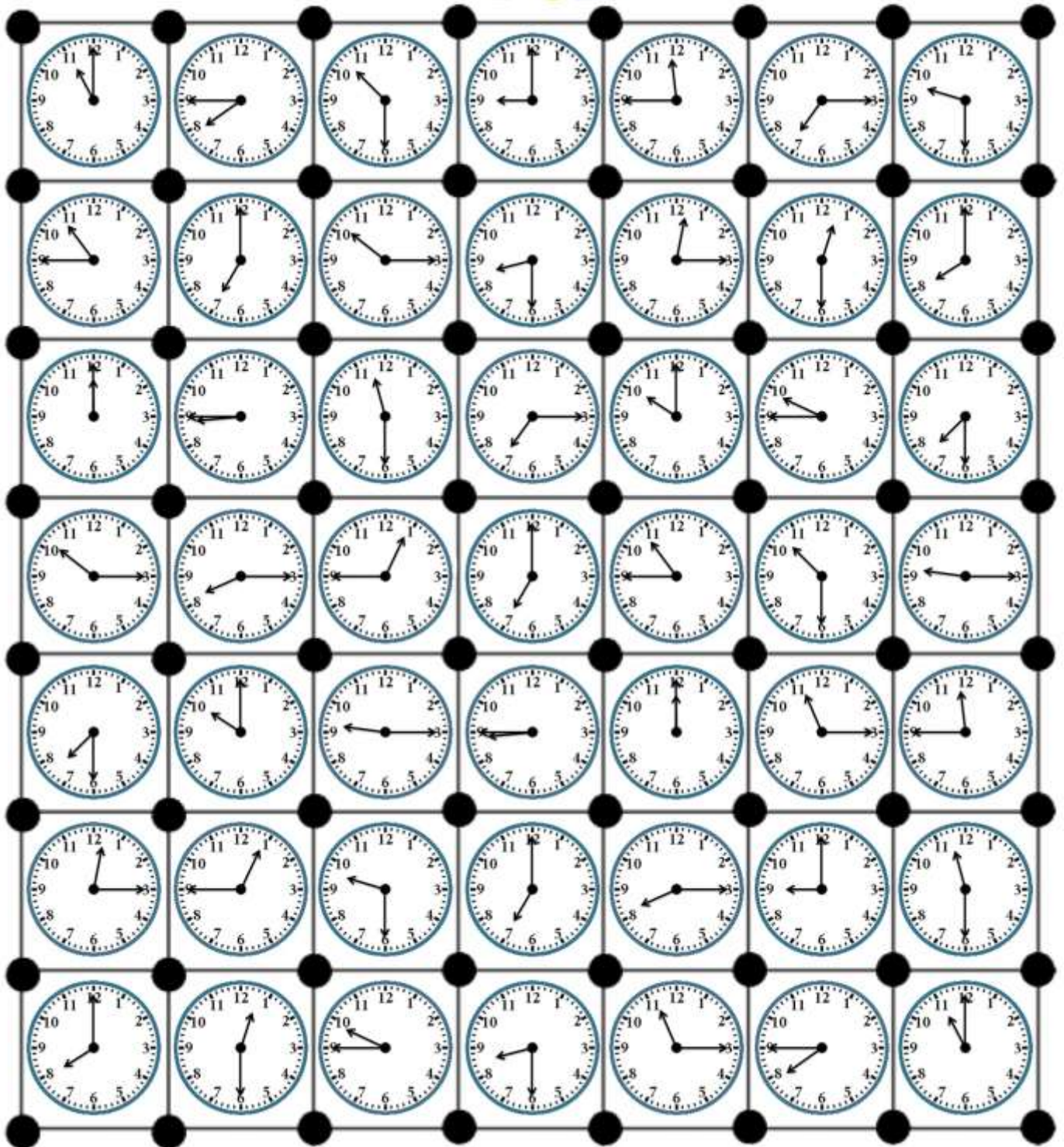
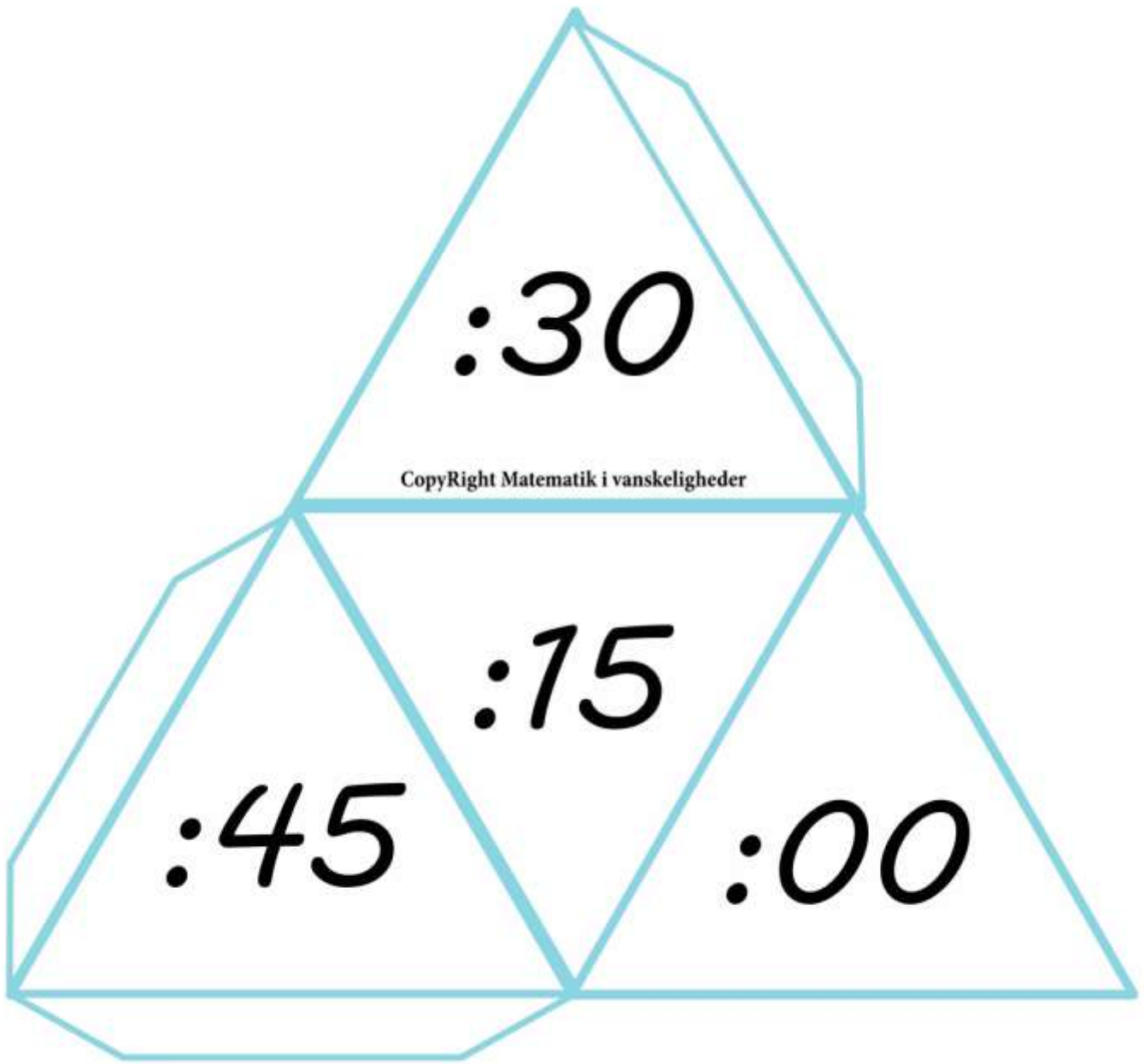


Klokken

TERNINGSPILLET

V.2





8

7

11

10

9

12

CopyRight Matematik i vanskeligheder



Mange elever oplever, at matematikken er i vanskeligheder.

Elever som oplever, at matematikken er i vanskeligheder, har brug for genkendelighed og gentagelser.

Jeg har lavet dette spil "Terningspillet Klokken V2." til eleverne hvor matematikken er i vanskeligheder.

"Terningspillet Klokken V2." er et nemt og brugervenligt materiale, som skal hjælpe eleven med at få en forståelse af klokken analog og digital.

Tallene er skrevet på den måde eleverne ofte selv vil skrive dem, det gør, derfor materialet genkendeligt for eleverne.

Husk at det kun er fantasien der sætte begrænsninger for, hvordan materialet kan bruges.

Jeg har nedenfor lavet et eksempel på hvordan materialet kan bruges.

Der findes terninger i materialet samt en spilleplade

Rigtig god fornøjelse.

Regler:

- Eleverne skal spille en mod en
- Eleverne vælger hver især en farveblyant (må ikke være den samme farve)
- Første elev slår nu med terningerne som f.eks. viser 7 og 15
- Eleven farver nu den ene side af uret der viser kvart over 7. Derved er der nu to punkter der er forbundet i urskiven/kassen. (Automatisk bliver der også forbundet to punkter i en anden urskive/kasse.)
- Nu er det den anden elevs tur til at kaste terningerne
- Eleven slår f.eks. 9 og 30. Eleven farver nu den ene side af uret der viser halv 10. Derved er der nu to punkter der er forbundet i denne urskive/kasse. (Automatisk bliver der også forbundet to punkter i en anden urskive/kasse.)
- Den elev der farve den sidste side på en urskive/kasse, må farve hele kassen, og vinder dermed kassen
- Vinderen bliver den der til sidst har flest hele farvet kasser
- Der er flere kasser/urskiver af hver, for at gøre spillet mere spændende