



$$\begin{array}{c} 2 \\ 2 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 12 \\ 12 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 10 \\ 10 \end{array}$$



$$\begin{array}{c} 4 \\ 4 \end{array}$$

MonsterPuf 2 tabellen

$$\begin{array}{c} 16 \\ 16 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 6 \\ 6 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 14 \\ 14 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 18 \\ 18 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 8 \\ 8 \end{array}$$



$$\begin{array}{c} 20 \\ 20 \end{array}$$





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 "MonsterPuf 2 Tabellen" til eleverne hvor matematikken er i vanskeligheder.

" MonsterPuf 2 Tabellen" er et spil som træner eleverne i 2 tabellen.

Rigtig god fornøjelse.

Regler:

- Eleverne skal spille en mod en
- Eleverne har hver 8 brikker (centicubes)
- Første elev slår med den digitale terning <https://matematikivanskeligheder.dk/terninger/terning-1-10/>
- Eleven ganger tallet terningen viser med 2
- Eleven slår f.eks. 4 og ganger det med 2. $4 \times 2 = 8$
- Eleven sætter en brik på nr. 8
- Den anden elev slår nu med terningerne og ganger tallet terningen viser med 2
- Hvis man får et resultat hvor der allerede er en brik på, må man fjerne den brik (brikkens spiller får brikken) og sætte sin egen brik på pladsen. Hvis man får et resultat hvor der allerede er en af sine brikker på, må man samle de to brikker (sætte dem ovenpå hinanden) det betyder, at man nu ejer dette tal, og tallet kan ikke tages af modspilleren. Hvis modspilleren får et resultat hvor der allerede er to på, går turen blot videre til den anden spiller
- Vinderen er den spiller der først får placeret alle sine 8 brikker

