

Make a Deal

Kuffert Værdi:

Runde:

1. runde = 6 kufferter

2. runde = 5 kufferter

3. runde = 4 kufferter

4. runde = 3 kufferter

5. runde = 2 kufferter

6. runde = 1 kuffert

Bank:

Min kuffert:

Værdi:

Underskrift køber:

Underskrift Bank:



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 "Make a Deal" til eleverne hvor matematikken er i vanskeligheder.

" Make a Deal" er et spil som tager udgangspunkt i det populære Deal or No Deal

Eleverne spiller 1 mod 1. Den ene er banken og den anden deltageren. Deltageren skal sikre sig den bedste pris for hans/hendes kuffert. Er det at beholde kufferten eller er det at tage imod bankens tilbud. Det må spillet vise.

Udskriv kufferterne på begge sider

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

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

Rigtig god fornøjelse.

Regler:

- Eleverne skal spille en mod en
- Eleverne bliver enige om, hvem der er banken og hvem der er deltageren
- Eleverne tager alle regnestykkerne (Vælger 2 tabeller) og udregner dem sammen, resultaterne/værdierne skrives på Make a Deal arket i kasserne "kuffert værdi". Sæt gerne resultaterne/værdierne i den rigtige rækkefølge, så det mindste resultat står først, og det højeste resultat står til sidst. Er der flere af regnestykkerne der giver det samme resultat, skrives denne værdi flere gang, dog ikke i den samme kasse
- Kufferterne lægges ud på bordet, med kuffertallet synligt, og et regnestykke lægges under hver kuffert (Ingen må se regnestykkerne)
- Deltageren vælger sin kuffert, og lægger den over ved siden af sig selv. (Husk at regnestykket skal med)
- Deltageren skriver nu sit nr. under "Min kuffert" på Make a Deal arket
- I første runde vælger deltageren 6 kufferter
- Hver gang deltageren vælger en kuffert, skal han/hun udregne regnestykket, og fortælle resultatet til banken. (Den anden elev)
- Banken streger nu resultatet ud over i "kuffert værdi" på Make a Deal arket
- Efter første runde vil der nu være 6 kasser/resultater der er streget ud

- Banken skal nu kigger på de resterende resultater, og ud fra dette give deltageren et tilbud for hans/hendes kuffert (Bankens mål er at få deltageren til at sige ja til et tilbud der er mindre en den værdi han/hun tror der er i deltagerens kuffert.)
- Banken skriver hans/hendes tilbud i kassen "Bank" ud for den første runde
- Hvis deltageren accepterer bankens tilbud, skriver de beløb ud for værdi på Make a Deal arket, og begge underskriver
- Hvis deltageren ikke accepterer bankens tilbud, går de videre til anden runde. Nu er det blot 5 kufferter deltageren skal vælge
- Spillet fortsætter på samme måde indtil at deltageren accepterer bankens tilbud, eller til sidste runde (runde 6) hvor deltageren enten skal acceptere bankens tilbud, eller beholde sin kuffert
- Hvis deltageren beholder sin kuffert efter 6. runde, er det den værdi der skal skrives på arket, og begge underskriver