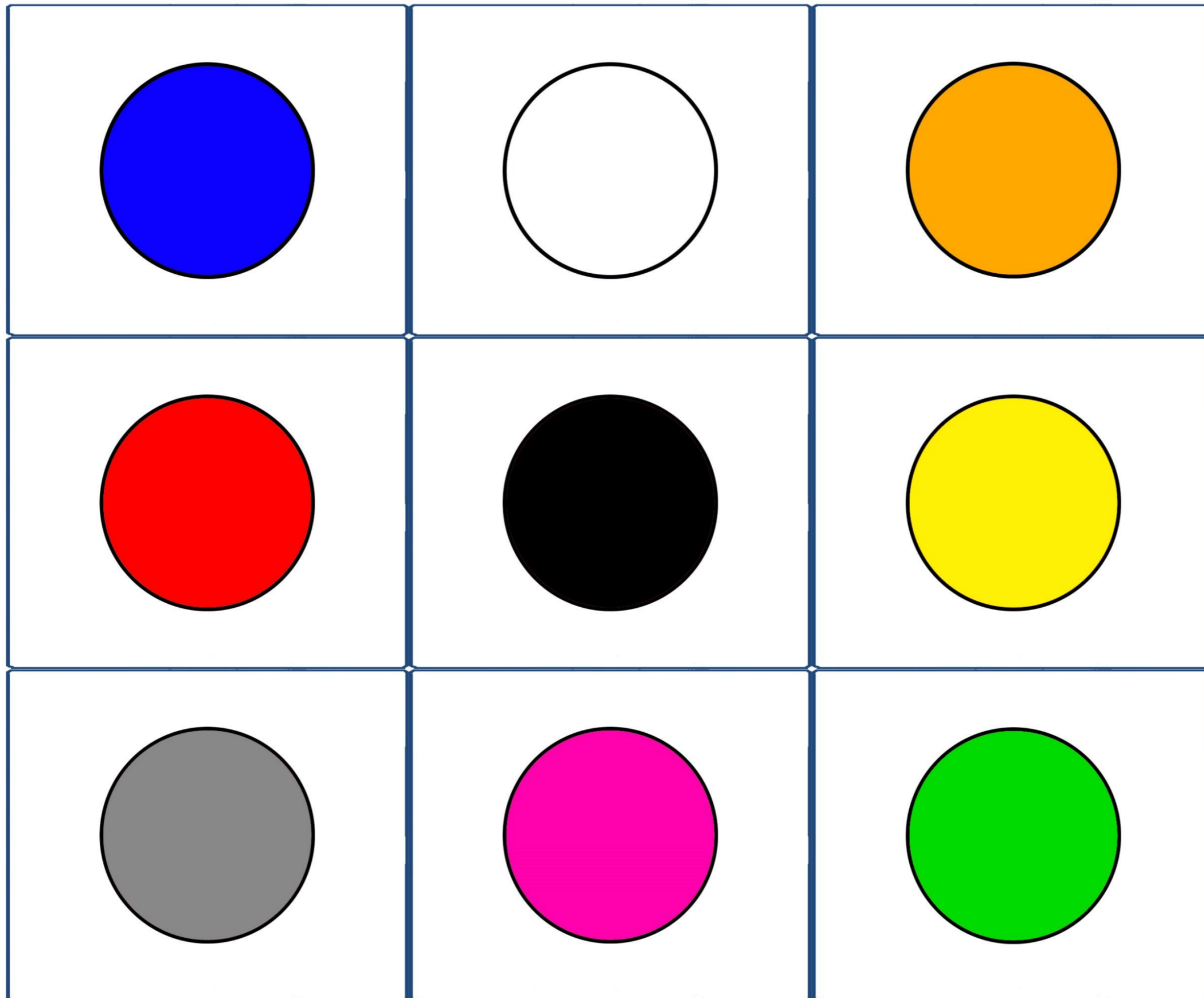


MønsterMATCH

Brikkerne

MønsterMATCH





Mange elever oplever, at matematikken er i vanskeligheder.

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

Jeg har derfor lavet dette spil "MønsterMatch." til eleverne hvor matematikken er i vanskeligheder.

Eleverne spiller i par og tester deres hukommelse og mønstergenkendelse. Spillet går ud på at vende de rigtige brikker i den rigtige rækkefølge ud fra en skabelon – men det kræver, at de holder øje med deres modstander og husker, hvad der bliver vendt! Den, der matcher skabelonen først, får et stik. Husk at det kun er fantasien der sætter begrænsninger for, hvordan materialet kan bruges.

Udskrives på begge sider og i A3.

Gør som alle andre og følg Matematik i Vanskeligheder her:

Facebook: <https://www.facebook.com/matematikivanskeligheder>

Instagram: <http://instagram.com/matematikivanskeligheder.dk/>

Hjemmeside: <https://matematikivanskeligheder.dk/>

Husk at du kan støtte Matematik i Vanskeligheder med det beløb du ønsker, og bidrage til videreudviklingen af nye materialer. MobilePay 61 78 65 95

Matematik i Vanskeligheder er beskyttet af lov om ophavsret og kan kopieres i henhold til gældende Copydan Tekst & Node-aftaler

Eksempel:

- Eleverne spiller en mod en
- Eleverne blander spillebrikkerne, og lægger dem med bagsiden op ad (Den sorte side op) ud på de 9 felter på spillepladen
- Derefter trækker en af eleverne en skabelon
- Den første elev vender nu en brik fra spillepladen, er den brik cirkel den samme farve som den første brik på skabelonen, så må eleven fortsætte med at vende endnu en brik. Eleven må selv vælge hvilken brik han/hun vender
- Når eleven vender en brik der ikke passer i den rigtige rækkefølge som skabelonen, så skal alle brikkerne igen vendes rundt, og det er nu den anden elevs tur. Han den elev holdt godt øje, kan han/hun hurtigt vende de første rigtige brikker i mønstret igen, og derefter vælge en anden brik, og se om han/hun kan finde den næste brik i skabelonen
- Det gentages indtil at en elev har vendt alle brikkerne i den rigtige rækkefølge som skabelonen viser, eleven får derefter skabelonen som et stik, og næste skabelon trækkes
- Kortene blandes igen, og lægges nu tilfældigt ud igen på spillepladen, og det nye spil kan starte
- Vinderen er den der har fået samlet flest skabeloner sammen

