

# Lærervejledning - Tre på stribe

Agent Antons "3 på stribe"- aktivitet findes til alle bøgerne i bogserien

**Hvem? Hvad? Hvor?** Spillepladerne er med udvalgte billeder,

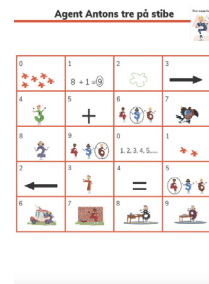
begreber og symboler fra den samme bog og er næsten identisk

med spillepladerne til sænke slagskib. Der er dog lidt

varierende regler til hver spilleplade, som afspejler det faglige tema i

bogen. Fælles for alle spil er at der er fokus på den mundtlige dimension,

da eleverne skal knytte begreber til billederne, for at kunne placere en brik, da det er modstanderen der placerer ens brikker. Derfor vil det være en hjælp at eleven kender bogen.



## Materialer:

Udprint spillepladerne, som med fordel kan lamineres og genbruges.

Evt. 10 centicubes af samme farve til hver spiller.

1 10-sidet terning med cifrene 0-9 eller 00-90 (kun til Hvem er trist?).

## Aktiviteter:

3 på stribe spilles af 2 personer, som skiftes til at slå med én terning.

For alle spil gælder det at turen går tabt, hvis feltet er optaget. Vinderen er den person, som først får 3 på stribe enten lodret, vandret eller på skrå.

Til Hvem der- og Hvor mange her- spillepladen slår man med terningen og vælger felt ud fra tallet, man har slået. F.eks. slår man 1 har man 2 valgmuligheder. Eleven kan vælge ved at sige til modstanderen: "Jeg vælger Agent Anton, der flyver oppe". Modstanderen sætter så en centicube på det valgte felt.

Til Hvem er min ven- spillepladen kan man kun vægde et felt som er 10-ven med terningslaget. Ex. slår man 7, må man lægge en brik på et felt med et 3-tal, da 7 og 3 er 10-venner.

Til Hvad er jeg- spillepladen står der henholdsvis L og U på spillepladen. L for lige tal og U for ulige tal. Eleven skal slå med terningen og afkode, om det er et lige eller ulige tal, man har slået inden man kan vælge, hvilket felt man vil optage med en brik. Er tallet ex. 7 og ulige, kan et felt med U vælges. Modstanderen placerer centicuben på det valgte felt.

Til Hvem er trist- spillepladen er det de hele 10-tal, der er i fokus. Derfor slås med en 10-terning. Eleven afkoder slaget og vælger felt, ved at instruerer modstanderen.

God fornøjelse!

