

Geometri-tæppe



Mål: 130cm x 200cm

Geometri-tæppet bruges til at træne:

- plus & minus
- geometri
- koncentration, iagttagelsesevne og logisk tænkning

Spil 1

Plus & Minus

Formål: At træne plus og minus fra 1-12 i mange kombinationer. Der bliver regnet helt **uendelig mange regnestykker** under leg.

Målgruppe: 5-10 år



Antal spillere: 2 – 3 spillere

Tilbehør: 3 terninger. Disse følger med tæppet. Find en brik til hver spiller (en brik kan fx være et mælkelåg eller et stykke sammenkrøllet papir).

Spillets mål: Vinderen er den, der når 12-tallet først.

Spilleregler:

- 1) Alle spillerne sætter sin brik på START-feltet.
- 2) Den yngste starter med at kaste alle 3 terninger.

Nu gælder det om at kunne flytte sin brik fra 1 til 2 til 3 osv. indtil, man når i mål ved 12. Der må benyttes det aktuelle terningekast og regnearterne plus og minus.

“ Dette spil er hurtigst i starten, og langsommere i slutningen. Det betyder, at man i slutningen af spillet regner og regner med forskellige kombinationer for at finde det tal, man mangler. ”



Eksempel:

Første spillers kast viser eksempelvis en 3'er, 5'er & 6'er.



Nu gælder det om at bruge disse 3 terninger til at 'kravle op' ad tæppets midterste tal-linje. Spilleren skal bruge sit kast og må benytte én terning, to terninger eller alle tre terninger. Spilleren må anvende både plus og minus.

Først - kan spilleren ud af sit kast "danne" tallet '1'? Ja, for $6-5=1$, og spilleren flytter sin brik hen på tæppets et-tal. Samme spiller fortsætter:

$$\begin{matrix} \text{3} \\ \text{5} \\ \text{6} \end{matrix} - \begin{matrix} \text{5} \\ \text{6} \end{matrix} = 1$$



Kan spilleren danne tallet '2'? Ja, for $5-3=2$, og spilleren må flytte sin brik videre til to-tallet på tæppet. Samme spiller fortsætter:

$$\begin{matrix} \text{5} \\ \text{6} \end{matrix} - \begin{matrix} \text{3} \\ \text{6} \end{matrix} = 2$$



Kan spilleren danne tallet '3'? Ja, det er slået direkte. Brikken flyttes hen på tæppets 3-tal. Samme spiller fortsætter:

$$\begin{matrix} \text{6} \\ \text{6} \end{matrix} = 3$$



Kan spilleren danne tallet '4'? Ja, $6+3-5=4$. Flyt brikken hen på tæppets 4-tal. Samme spiller fortsætter:

$$\begin{matrix} \text{6} \\ \text{3} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{6} \end{matrix} - \begin{matrix} \text{5} \\ \text{6} \end{matrix} = 4$$



Kan spilleren danne tallet '5'? Ja, det er slået direkte. Brikken flyttes hen på tæppets 5-tal. Samme spiller fortsætter:

$$\begin{matrix} \text{6} \\ \text{6} \end{matrix} = 5$$



Kan spilleren danne tallet '6'? Ja, for det er slået direkte, og spilleren flytter sin brik hen på tæppets 6-tal. Samme spiller fortsætter:

$$\begin{matrix} \text{6} \\ \text{6} \end{matrix} = 6$$



Kan spilleren danne tallet '7'? Desværre nej, og så er det næste spillers tur til at slå.

“ Når du ikke kan danne flere tal, er det næste spillers tur. ”

Spil 2 Hvem finder først...?

Formål:

- Formgenkendelse
- Geometri: træning af begreberne: trekant, firkant, femkant osv. spidse vinkler, stumpe vinkler



Firkant



Femkant



sekskant



Trekant



Ret



Spids



Stump

- lagttagelsesevne og logisk tænkning (Skal gennemskue hvor det er muligt, at den enkelte brik findes).
- Hukommelse (Når børnene har spillet det flere gange, husker de, hvor udsnitkortene skal ligge).
- Målestoksforhold

Målgruppe: 5-10 år

Antal spillere: 2 personer eller to hold af 2-3 personer.

Tilbehør:

Geometrikort 1 følger med tæppet.

OBS! Får man efter noget tid brug for mere udfordrende kort, kan man som gratis tilbehør, downloade Geometrikort 2 og 3 på vores hjemmeside. Print kortene ud med farver. Laminér dem gerne, så de kan genbruges.

<http://shop.time2learn.dk/home/27-geometri-tæppe.html>

De 3 bunker kort:

1. Geometrikort trin 1

Start med denne bunke kort. Her er det let at se figuren på kortet, da baggrunden er taget væk.



2. Geometrikort trin 2

I denne bunke kort er baggrunden med og derfor er figurene sværere at finde.

3. Geometrikort trin 3

Denne bunke kort er den sværeste. Hvert kort er et lille udsnit fra tæppet i skala 1:1.

Eksempel på kort:



trin 1



trin 2



trin 3

Farver kan variere i mindre grad mellem tæppe og udprintede kort.

Spilleregler:

Som konkurrence:

1. 2 spillere eller 2 hold sætter sig på hver langsideside af tæppet ved linealen.
2. Læg kortene på midten af tæppet med bagsiden opad.
3. Spillerne/holdene skiftes til at vende ét kort.
4. Begge spillere skal så hurtigt som muligt finde billedudsnittet på tæppet.
5. Den spiller, der klasker sin hånd på det pågældende 'billedudsnit' på tæppet, vinder kortet.
6. Den spiller, der har flest kort efter 15 minutter har vundet.



Som samarbejde:

1. I sætter jer på samme side og hjælpes ad med at finde de enkelte kortudsnit på tæppet.
2. Tag tid på hvor hurtigt I sammen kan få lagt kortene på de rigtige steder på tæppet.
3. Saml kortene og bland dem.
4. Prøv hvor hurtigt I nu kan få lagt kortene på tæppet.
5. Kan I slå jeres egen rekord?

God fornøjelse!