


PLUS-PAR

Plus-par med tallene 1-6 


4	10	6	8	12	4	10	2
8	2	10	6	2	4	6	12
6	4	12	4	10	8	2	8
12	8	2	12	6	12	10	4
2	10	6	10	12	2	8	12
8	4	12	8	4	10	4	10
6	10	6	2	6	8	12	2
4	2	8	6	12	4	10	6

Ik skal bruge:
En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én almindelig 6-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du lægge sammen med sig selv og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi $3 + 3 = 6$. Sig både plus-par og resultat højt hver gang: "3 + 3 er 6". Hvis du ikke kan krydses et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

Plus-par 

2	8	10	6	14	12	18	2
12	4	16	8	16	4	14	12
6	14	10	18	12	8	16	6
10	2	18	6	2	18	4	10
16	8	4	14	12	10	16	2
4	12	10	18	8	4	14	10
16	2	14	6	12	14	8	16
6	18	8	4	18	10	6	2


Ik skal bruge:
En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du lægge sammen med sig selv og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi $3 + 3 = 6$. Sig både plus-par og resultat højt hver gang: "3 + 3 er 6". Hvis du ikke kan krydses et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket plus-par der giver valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

PLUS-PAR og én mere eller én mindre

Plus-par og én mere 


3	11	9	15	5	15	13	7
7	5	17	13	11	19	15	3
11	17	9	19	3	17	11	5
5	19	7	15	17	9	7	11
13	3	17	13	5	19	13	7
9	11	7	19	9	15	5	11
13	15	5	17	3	7	11	9
3	19	13	7	11	9	11	9

Ik skal bruge:
En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, kan du enten lægge sammen med sig selv og sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi $3 + 3 = 6$. Du kan også sætte kryds på 4, fordi $3 + 1 = 4$. Hvis du ikke kan krydses et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket plus-par der giver valgte tal, hvis men kan sætte kryds på én mere eller én mindre.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

Plus-par og én mindre 


1	5	9	15	3	15	11	5
7	3	11	7	17	5	7	13
13	9	15	1	13	9	11	1
17	5	13	9	15	7	5	3
1	7	17	11	3	17	9	11
15	11	5	13	7	1	15	9
3	13	1	9	17	3	17	9
11	5	17	3	7	15	1	13

Ik skal bruge:
En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du lægge sammen med sig selv og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi $3 + 3 = 6$. Du kan også sætte kryds på 4, fordi $3 + 1 = 4$. Hvis du ikke kan krydses et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket plus-par der giver valgte tal, hvis men kan sætte kryds på én mindre.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

Plus-par og én mere eller én mindre 

1	9	15	7	5	19	7	13
7	3	13	9	11	5	1	13
11	17	9	11	15	3	19	13
5	15	13	1	19	7	11	9
19	11	5	17	9	13	5	17
1	9	7	15	3	17	3	1
15	11	19	5	7	7	11	19
17	3	5	13	1	15	17	3

Ik skal bruge:
En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, kan du enten lægge sammen med sig selv og sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så kan du enten sætte kryds på 6 (fordi $3 + 3 = 6$) og én mindre er 5) eller på 7 (fordi $3 + 3 = 6$ og én mere er 7). Sig det du vælger højt hver gang: "3 + 3 er 6 og én mindre bliver 5". Hvis du ikke kan krydses et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket plus-par der giver valgte tal, hvis men sætter kryds på én mere eller én mindre.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

PLUS-PAR

De første to spil handler om at få lært de små plus-par udenad. Det ene spil har kun plus-par med tallene 1-6 (og en almindelig 6-sidet terning) mens det andet har plus-par med tallene 1-9 (og en 10-sidet terning). Når man kan de små plus-par udenad, så kan de bruges som trædesten i udregningen af mange andre regnestykker.

Sådan gør du:

Print spillepladen på den ene side og oversigten med plus-par på bagsiden. Man kan evt. laminere arket og bruge whiteboard tusser til markering, hvis man gerne vil kunne genbruge spillet. Det er vigtigt, at eleverne hver gang siger både plus-par og resultat højt (" $3 + 3$ er 6 "), så lyden af " $3 + 3$ " kobles sammen med lyden af " 6 ". Da fokus her er udenadslære, så skal eleverne ikke sidde og bøvl med at finde de resultater, som de ikke kan udenad endnu. Når eleverne møder et plus-par, som han/hun ikke kan huske udenad endnu, så vender de papiret om og kigger på oversigten på bagsiden. Til at hjælpe med automatisering af plus-parret siges både plus-par og resultat fire gange i træk: Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet). Herefter vender man papiret om igen og sætter sit kryds.

PLUS-PAR og én mere eller én mindre

Når man har lært de små plus-par udenad, så kan de bruges som trædesten i udregningen af mange andre regnestykker. En af de første oplagte regnestrategier, som gør brug af plus-par, det er når et regnestykke *næsten* er et plus-par. Ved $5 + 6$ kan man f.eks. tænke, at det *næsten* er $5 + 5$ og så bare lige én mere - eller man kan tænke, at det *næsten* er $6 + 6$ og så bare lige én mindre. Når eleverne har opnået denne forståelse, så kan de efterfølgende spil i dette hæfte bruges som hyggelig træning af plus-par og én mere eller én mindre.

Reglerne til disse spil er de samme som ved spillet til træning af plus-par, så det er bare at gå i gang.

Plus-par med tallene 1-6



4	10	6	8	12	4	10	2
8	2	10	6	2	4	6	12
6	4	12	4	10	8	2	8
12	8	2	12	6	12	10	4
2	10	6	10	12	2	8	12
8	4	12	8	4	10	4	10
6	10	6	2	6	8	12	2
4	2	8	6	12	4	10	6

I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én almindelig 6-sidet terning

Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du lægge sammen med sig selv og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi $3 + 3$ er 6. Sig både plus-par og resultat højt hver gang: "3 + 3 er 6". Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

Plus-par med tallene 1-6

$$1 + 1 = 2$$

$$2 + 2 = 4$$

$$3 + 3 = 6$$

$$4 + 4 = 8$$

$$5 + 5 = 10$$

$$6 + 6 = 12$$

" 3 + 3 er 6 "

" 3 + 3 er 6 "

" 3 + 3 er 6 "

". "

Print dette på bagsiden af spillet med plus-par (med tallene 1-6).

Når du i spillet møder et plus-par, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både plus-par og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske plus-paret næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Plus-par



2	8	10	6	14	12	18	2
12	4	16	8	16	4	14	12
6	14	10	18	12	8	16	6
10	2	18	6	2	18	4	10
16	8	4	14	12	10	16	2
4	12	10	18	8	4	14	10
16	2	14	6	12	14	8	16
6	18	8	4	18	10	6	2

I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning

Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du lægge sammen med sig selv og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi $3 + 3$ er 6. Sig både plus-par og resultat højt hver gang: "3 + 3 er 6". Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket plus-par der giver valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

Plus-par

$$1 + 1 = 2$$

$$2 + 2 = 4$$

$$3 + 3 = 6$$

$$4 + 4 = 8$$

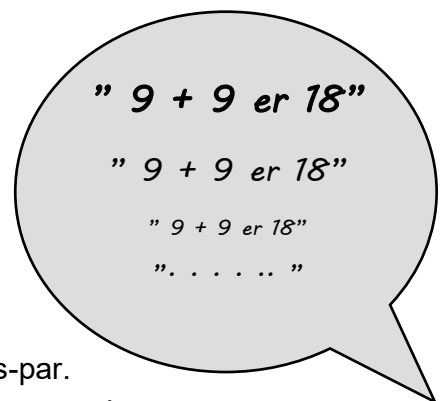
$$5 + 5 = 10$$

$$6 + 6 = 12$$

$$7 + 7 = 14$$

$$8 + 8 = 16$$

$$9 + 9 = 18$$



Print dette på bagsiden af spillet med plus-par.

Når du i spillet møder et plus-par, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både plus-par og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske plus-paret næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Plus-par og én mere



3	11	9	15	5	15	13	7
7	5	17	13	11	19	15	3
11	17	9	19	3	17	11	5
5	19	7	15	17	9	7	15
13	3	17	13	5	19	13	9
9	11	7	19	9	15	5	17
13	15	5	17	3	7	19	11
3	19	13	7	11	9	15	3

I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning

Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du lægge sammen med sig selv og så én mere. Sæt kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 7, fordi $3 + 3$ er 6 og én mere er 7. Sig det hele højt hver gang: "3 + 3 er 6 og én mere bliver 7". Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket plus-par der giver valgte tal, hvis man lægger én mere til.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

Plus-par og én mindre



1	5	9	15	3	15	11	5
7	3	11	7	17	5	7	13
13	9	15	1	13	9	11	1
17	5	13	9	15	7	5	3
1	7	17	11	3	17	9	11
15	11	5	13	7	1	15	5
3	13	1	9	17	3	17	9
11	5	17	3	7	15	1	13

I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning

Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du lægge sammen med sig selv og så trække én fra. Sæt kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 5, fordi $3 + 3$ er 6 og én mindre er 5. Sig det hele højt hver gang: "3 + 3 er 6 og én mindre bliver 5". Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket plus-par der giver valgte tal, hvis man trækker én fra.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

Plus-par og én mere eller én mindre



1	9	15	7	5	19	7	13
13	7	3	13	9	11	5	1
5	17	9	11	15	3	19	13
3	15	13	1	19	7	11	9
19	11	5	17	9	13	5	17
1	9	7	15	3	17	3	1
15	11	19	5	7	7	11	19
17	3	5	13	1	15	17	3

I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning

Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, kan du enten lægge sammen med sig selv og trække én fra eller lægge sammen med sig selv og lægge én mere til. Sæt kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så kan du enten sætte kryds på 5 (fordi $3 + 3$ er 6 og én mindre er 5) eller på 7 (fordi $3 + 3$ er 6 og én mere er 7). Sig det du vælger højt hver gang: "3 + 3 er 6 og én mindre bliver 5". Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket plus-par der giver valgte tal, hvis man trækker én fra eller lægger én mere til.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.