

Vejledning til subtraktion – super safari

21.12.10

Aa 5810.21

SUBTRAKTION SUPER SAFARI

Aktivitetsvejledning

Om spillet

Få en hurtig start på indlæring med et hurtigt kortspil - en god alternativ til terpemetoder. "Subtraktion super safari" giver børn en ny og spændende måde til indlæring og øvelse af subtraktionsfærdigheder for heltalsmængden 5 til 13. Som indlæringsbonus stifter børn undervejs også kendskab til de afrikanske sletter og de spændende dyr, der lever dér.

Spillets mål er, at man skal blive spilleren med de fleste kortpar, når spillet er slut. En ufuldkommen subtraktionsopgave vises på toppen af hvert kort. Spillere stiller spørgsmål til andre spillere efter tur, om de tal der mangler, for at gøre stykket korrekt. Farvede tal og cirkler passer sammen. Dyrebillederne på kortene støtter også børnenes indlæring - når svaret er rigtigt, passer dyrbillederne sammen.

Hvordan man spiller:

Til hver spillerunde skal der anvendes ét Opgavesæt. På bagsiden af hvert kort er Opgavesættet markeret.

- Kortene blandes og hver spiller får tre kort (to kort til hver ved fire spillere). De resterende kort spredes ud i "Savannen" altså udtrækningsbunken.
- Inden spiller går i gang, kikker spillerne på deres kort, og de lægger matchende par frem. Kortene passer sammen, når et orange eller grønt (rødt eller violetfarvet) tal nederst på et kort passer sammen med en orange eller grøn (rødt eller violetfarvet) cirkel, som findes øverst på et andet kort. Et orange (eller rødt) tal er løsningen på ét kort, og et grønt (eller violetfarvet) tal er en del af en opgave på et andet kort. Hvert matchende par giver 10 point.

BEMÆRK:

Når spillerne får to kort til at passe sammen, når det er deres tur, lægger de kortene frem, men for at score point skal de sige opgavens ordlyd højt. Gør en spiller ikke dette, må en anden spiller udfordre

løsningen ved at sige, "Der mangler noget - ingen ord, ingen point!" Når udfordrerer så siger regnestykket korrekt, får denne så lov til at lægge løsningsparret i sin egen bunke, modtager 10 point og er den, der spiller næste tur.

- Spillet starter med spilleren, der sidder til venstre for uddeleren (spiller 1). Spiller 1 må så bede om et kort fra enhver af de andre spillere (f.eks. spiller 2) for at færdiggøre en opgave, der er øverst på ét af spiller 1's kort.

For eksempel, hvis spiller 1 ligger inde med et kort med opgaven " $9 - 1 = \bigcirc$ ", vil spiller 1 spørge en anden spiller, "Har du et orange 8-tal?"

- Har spiller 2 dette kort, skal han/hun give kortet til spiller 1, der så kan lægge parret i sin bunke, idet der samtidig skal siges løsningen højt. Hvis spiller 1 glemmer at sige opgaven højt og spillet fortsætter, uden at andre spillere bemærker det, får spiller 1 alligevel 10 point for løsningen.

Hvis spiller 2 ikke har kortet, som spiller 1 beder om, skal spiller 1 ude og "lede på savannen". Spiller 1 skal altså trække ét kort fra "savannen" bunken og forsøge at finde en løsning. Når det lykkes en spiller at lave en løsning (kortene matcher), tager spilleren også næste tur.

Runden fortsætter indtil hver spillers kort og "savannen" bunken er blevet parret. Første spiller der går ud, når "savannen" bunken er tom, får 15 bonuspoint. Spillerne holder rede på deres point på en lap papir, og en ny spillerunde startes. Første spiller, der når op på 150 point vinder. Spillerne kan eventuelt aftale, at der spilles færre runder eller aftale, at spilleren med fleste point vinder.

Bemærk:

Når opgaverne og løsningerne matcher, stemmer dyrene sammen også! Brug dyret, der vises på kortet, for at dobbelt-checke, at svaret er rigtigt. Fordi nogle af de samme tal anvendes i nummerfamilierne 5&6 og 7&8 er det vigtigt at lægge godt mærke til farvekodningen. "Har du en orange 4?" Svaroversigten kan også bruges til at få et overblik over subtraktionsopgaverne eller til kontrol.

Hvad skal man gøre hvornår . . .

. . . Når en spiller har opbrugt alle sine kort, og der stadigvæk er kort i udtrækningsbunken.

Han/hun kan trække to kort fra "savannen" bunken (evt. kun ét kort, hvis der kun er ét kort tilbage i bunken). Når to spillere løber tør for kort samtidig, trækker spilleren, der sidder nærmest til venstre for uddeleeren trækker fra "savannen" først.

. . . "Savannen" udtrækningsbunken er tom, og der er stadigvæk kort tilbage hos spillerne.

Dette kan forekomme, når man spiller med tre eller fire spillere. Hvis en spiller beder om at kort, og der findes ingen løsning (kortmatch), slutter spillerens tur, og spillet fortsætter med næste spiller til venstre.

Om dyrene

Dyrene, der er med i dette kortspil, med undtagelsen af mandrilen (bavianen), der lever i regnskoven, findes alle på græsområderne på den afrikanske savanne. I savannen er der to hovedårstider: regntiden og tørketiden. Store flokke dyr vandrer hen over savannen, mens de leder efter mad og vand.

Afrikansk elefant

Den afrikanske elefant er jordens største dyr, der lever på land. Den kan veje fra 3 til 6 tons. Dens snabel anvendes til at lugte, drikke, sprøjte vand og som et værktøj til at trække grene til sig. Den kan også samle græs eller få fat i små genstande, som kan føres hen til munden. Elefanter tilbringer 16 til 18 timer dagligt ved at lede efter mad.

Sort næsehorn

Med dets to krogformige horn, den ene lige bag ved den anden, beskytter det sorte næsehorn sig mod fjendtlige angreb. Selv om næsehornet kan veje mellem 1500 og 2500 kilo, kan det bevæge sig ret hurtigt, op til 50 kilometer i timen. Oksehakkere befinder sig ofte på næsehornets ryg, idet de æder insekter, der findes på det græsende dyr.

Gepard

Geparden er det hurtigste dyr, der lever på land. Den kan sprinte med en fart på mellem 100 og 120 kilometer i timen på korte afstande. Den gemmer sig bag ved buske og træer, og så springer den ud efter sit bytte, helst ikke længere end 50-60 meter værk. Byttet slås til jorden og dræbes.

Giraf

Giraffen er jordens højeste dyr. Dens lang hals og næsten halv meter lang tunge hjælper giraffen til at få adgang til føde, som andre dyr ikke kan nå. En voksen giraf er for stor til at være et byttedyr, men giraffen mister en del af sine unger til fjendtlige angreb. For at beskytte sig selv og sine unger sparker giraffen ud efter en angriber.

Mandrill (bavian)

De mange lyse farver på bavianens ansigt (eller "maske") hjælper den til at identificere sin mage. Bavianen sover i træer men bevæger sig rundt i regnskoven på alle fire ben, hvor den leder efter æg, insekter, nødder og planter. Når den bliver vred, lyser bavianens farverige ansigt op.

Løve

Et brøl fra en løve kan høres på 8-9 kilometers afstand. Løver sover ca. 20 timer dagligt, og de lever i familiegupper på op til 30 dyr. Løver lever udelukkende af kød og vand. Løver angriber hovedsagelig gnuer og zebraer. Det er løvinden, der for det mest står for jagten.

Plettet hyæne

Med sine stærke kæber og skarpe tænder er den plettede hyæne en farlig jager. Den kan med lethed knuse de stærkeste knogler, og den kan dræbe zebraer, store antiloper og endda kvæg. Den plettede hyæne er også ådselæder, der lever af syge eller døde dyr.

Gnu

Gnuen har en stor mund udviklet til at æde store klumper græs. Den flytter sig gerne over store afstande for at finde frisk græs. De er altid i bevægelse, og ungerne kan kort tid efter deres fødsel godt følge med flokken. Gnuer jages hovedsagelig af plettede hyæner og løver.

Burchells zebra

Denne zebraart lever i familiegupper. Når gruppen hviler om aftenen, er der et par medlemmer af gruppen, der holder vagt efter mulige angreb. For at beskytte sig, sparker zebraen ud efter fjender, og det lykkes ofte dyret at smadre fjendens tænder.