

# Vejledning til Division Down Under

21.12.10

Aa 5810.23

## DIVISION "DOWN UNDER".

### Aktivitetsvejledning

#### Om spillet

Få en hurtig start på indlæring med Division "Down under", et hurtigt kortspil - et godt alternativ til tememetoder. Spillet giver børn en ny og spændende måde til indlæring og øvelse af divisionsfærdigheder og tilknyttede multiplikationsfærdigheder for heltalsmængden af tal fra 2 til 9. Som indlæringsbonus stifter børn undervejs også bekendskab med Australien 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 divisions- eller multiplikationsopgave 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 dyrebillederne sammen.

#### Hvordan man spiller:

Hver runde spilles med ét sæt kort med 16 kort fra samme talmængde (de hele tal fra 2 til og med 9). På bagsiden af hvert kort er talmængden markeret.

- Uddeleren blander kortene og uddeler tre kort til hver spiller (når der er fire spillere, to kort til hver). De resterende kort spredes ud i Ødemarken altså udtrækningsbunken.
- Inden spillet går i gang, ser spillerene på deres kort, og de lægger matchende par frem. Kortene passer sammen, når et rødt eller grønt tal nederst på et kort passer sammen med en rød eller grøn cirkel, som findes øverst på et andet kort. Et rødt tal er løsningen på ét kort, og et grønt 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 divisions- eller multiplikationsopgavens ordlyd højt. Gør en spiller ikke dette, må en anden spiller udfordre løsningen ved at sige, "Der mangler noget - ingen ord, ingen point!" Når udforderen så siger ordene korrekt, får han/hun så lov til at sætte løsningsparret i deres egen bunke, modtager 10 point og er den, der spiller næste tur.

- Spillet starter med den spiller, 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 " $12 / \bigcirc = 3$ ", vil spiller 1 spørge en anden spiller, "Har du et grønt 4-tal?"
- Har spiller 2 dette kort, skal han/hun give kortet til spiller 1, der så kan lægge parret i hans/hendes bunke, idet løsningen samtidig skal siges 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 ud og søge i Ødemarken. Spiller 1 skal altså trække ét kort fra Ødemark-bunksen 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 Ødemark-bunksen er blevet parret. Første spiller, der går ud, når Ødemark-bunksen 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 flest point vinder.

## BEMÆRK:

Når opgaverne og løsningerne matcher, stemmer dyrene også sammen! Brug dyret, der vises på kortet, for at kontrollere, at svaret er rigtigt. I hver nummertalmængde er der kun én løsning for hvert kort med den korrekte farve og det korrekte tal.

## 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 Ødemark-bunksen (evt. kun ét kort, hvis der kun er ét kort tilbage i bunken). Når to spillere løber tør for kort samtidig, trækker den spiller, der sidder nærmest til venstre for udæleren, fra Ødemark-bunksen først.

... Ødemark 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 et kort, og der ikke findes nogen løsning (kortmatch), slutter spillerens tur, og spillet fortsætter med næste spiller til venstre.

## Om dyrene

De eksotiske dyr i dette spil findes alle på det australske kontinent eller (i tilfældet "den tasmanske djævel") på øen Tasmanien, der ligger ved den sydøstlige kyst af Australien. Den tasmanske djævel er normalt ret sky og lever blandt andet af døde dyr. Desuden jager den krybdyr, fugle og frøer om natten. Dens stærke kæber og tænder gør det muligt for dyret at fortære hele kroppen på dens bytte - hud, hår og knogler! Den laver lyde, der ligner hundeglammen eller knurren. Desuden spytter den og får fråde om munden, når den er gal.

## Koala

Koalaen er et aboriginsk ord, der betyder "ikke drikke". Dette pungdyr får dets nødvendige faste føde og væske udelukkende ved at spise blade fra eukalyptustræet. Dyret kan gemme bladene i kindpunge til senere mellemmåltider. Koalaer sover op til 18 timer i døgnet.

## Rød kænguru

Dette store pungdyr er over 2 meter højt, og det anvender sine bagben til at hoppe op til 9 meter ad gangen! Den røde kængurus lange hale hjælper den til at holde balancen. Australiere kalder en hjord kænguruer for en "mob" (en hob). Det ledende hunddyr betegnes "boomer" i Australien, og hundydrene kaldes for "blå flyvere" på grund af den blålige farve, som deres pels har.

## Kraveagam

For at holde fjender på afstand skifter Kravea gamen, også kendt som "den australiske drage", sit udseende ved at udfolde huden omkring nakken. Den plisserede krave er med sammen med de kraftige farver, som den har i munden, med til at skräeme rovdyr bort.

## Det kortnæbbede myrepindsvin

Det kortnæbbede myrepindsvin beskytter sig mod sine fjender ved hurtigt at grave sig ned i et hul, der er dybt nok til at gemme dens spidse snude og fødder med klove. De korte, skarpe pigge forbliver over jorden, men disse er ret uappetitlige for et rovdyr. Det kortnæbbede myrepindsvin er et pattedyr, der lægger et enkelt æg, der holdes varmt i en pung på moderens underliv.

## Tasmansk djævel

Dette dyr findes på øen Tasmanien, der ligger ved den sydøstlige kyst af Australien. Den tasmanske djævel er normalt ret sky og lever blandt andet af døde dyr. Desuden jager den krybdyr, fugle og frøer om natten. Dens stærke kæber og tænder gør det muligt for dyret at fortære hele kroppen på dens bytte - hud, hår og knogler! Den laver lyde, der ligner hundeglammen eller knurren. Desuden spytter den og får fråde om munden, når den er gal.

## Pungrovdyr

Pungrovdyret bruger sine skarpe kløer og sin lange, klistrende tungte til at opsluge termitter og andre insekter fra reder. Pungrovdyr er pungdyr, men moderen har ikke en pung på underlivet. I stedet for klammer ungerne sig til moderens mave.

## Næbdyr

Næbdyret har et næb lige som en and. Næbbet består af knogler overtrukket med hud. Fordi den skal lukke øjne og ører, når den dykker for at lede efter mad under vandet, skal den benytte næbbet til at føle sig frem efter maden. Selv om dyret betegnes som et pattedyr, lægger næbdyret faktisk æg!

## Dingo

Dingoen er en vild hund. Selv om den er en ådselæder, der lever af døde dyr, jager dingoen også. I stedet for at glamourise som en almindelig hund, giver den andre lyde fra sig: den hyler og bjæffer.