

# **Multiplikation – uhyrer fra dybet**

21.12.10

Aa 5810.22

## **MULTIPLIKATION UHYRER FRA DYBET**

### **Aktivitetsvejledning**

#### **Om spillet:**

Få en hurtig start på indlæring med et hurtigt kortspil - en god alternativ til terpemetoder. " Multiplikation uhyrer fra dybet" giver børn en ny og spændende måde til indlæring og øvelse af subtraktionsfærdigheder for heltalsmængden 2 til 9. Som indlæringsbonus stifter børn undervejs også kendskab til de havbunden og de spændende og farlige dyr, der lever dér.

Spillets mål er, at man skal blive spilleren med de fleste kortpar, når spillet er slut. En ufuldkommen 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:**

Til hver spillerunde skal der anvendes 16 kort fra samme Nummerfamilie (tallene 2 til 9). På bagsiden af hvert kort er Nummerfamilien markeret.

- Kortene blandes og hver spiller får tre kort (to kort til hver ved fire spillere). De resterende kort spredes ud i "Dybhavet" 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 tal nederst på et kort passer sammen med en orange eller grøn cirkel, som findes øverst på et andet kort. Et orange 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 opgavens ordlyd højt. Gør en spiller ikke dette, må en anden spiller udfordre løsningen ved at sige, "Der mangler noget - ingen ord, ingen points!" Når udfordreren så siger

regnestykket korrekt, når 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 færdiggør en opgave, der er øverst på ét af spiller 1's kort.
- For eksempel, hvis spiller 1 ligger inde med et kort med opgaven " $3 \times \bigcirc = 12$ ", 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 sin bunke, idet løsningen samtidig 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 tage en dukkert ned i det dybe hav. Spiller 1 skal altså trække ét kort fra "Det dybe hav" 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 "Det dybe hav" bunken er matchet sammen. Første spiller der går ud, når "Det dybe hav" 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. Spillere kan eventuelt aftale, at der spiller færre runder eller aftale, at spilleren med fleste point vinder.

#### **Bemærk:**

Når opgaverne og løsningerne matcher, gælder det samme for dyrene! Brug dyret, der vises på kortet, for at dobbelt-checke, at svaret er rigtigt. I hver nummerfamilie er der kun én løsning for hvert kort med den korrekte farve og det korrekte tal. Svaroversigten kan også bruges til at få et overblik over multiplikationsopgaverne eller til kontrol.

## Hvad man skal gøre hvornår . . .

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

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

. . . "Det dybe hav" udtrækningsbunkne er tom, og der stadigvæk er 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

Det er usandsynligt, at du træffer nogle af dyrene, der er med på kortene i "Uhyre fra dybet" kortsættet. De lever i havene rundt om på kloden, og de søger generelt at undgå mennesker, eller de befinner sig kun i meget store havdybder. Disse dyr er flotte at se på, men mange af dem er særdeles farlige, hvis de bliver truet.

## Den blåringende blæksprutte

Den blåringende blæksprutte er kun ca. 3 cm lang, men den producerer mere gift end noget dyr, der findes på landjorden. En bid fra denne blæksprutte giver næsten ingen smerte, men den er dødbringende. Ulige de fleste dyr, der lægger æg, medbringer hun-blæksprutten æggene med sig.

## Dybhavstudsefisken

Dybhavstudsefisken lever på meget store havdybder, og den er i stand til selv at frembringe lys fra et organ, der dingler for enden af en stang, der udgår fra fiskens hoved. Lyset tiltrækker andre dyr, så de kommer inden for rækkevidden af fiskens mund og skarpe tænder.

## Dragefisk

Dragefisken har udstående pigge, der er ekstremt giftige og som anvendes som våben mod fiskens fjender. De farverige striber på denne fisk, der lever på koralrev, advarer forbipasserende fisk om dens fare.

## Muræne

De lange kæber og kroppen på murænen gør, at den ligner en slange. Den gemmer sig i koralrev og stensamlinger, og den finder føde, når det er mørkt. Murænen æder sit bytte hel - død eller levende.

## Portugisisk orlogsmand

Armene på den portugisiske orlogsmand anvendes til at indfange fiskens bytte. Armene trænger hurtigt ind i ofret og frigør gift, der paralyserer byttet.

## Den store hvide haj

Den store hvide haj er kendt som den farligste rovdyr i havet. Den kan veje op til ca. 3 tons og blive 7 meter lang. Dens 7-8 cm lang tænder er skarpe som barberblade, og når en tand er nedslidt, vokser en ny tand frem bag ved.

## Stenfisk

Den farligste fisk i havet. Stenfisken har 18 giftige pigge, der rejses hvis den forstyrres. Stenfisken er svær at opdage, fordi den er meget god til at ændre sine egne farver efter omgivelserne. Giften er meget smertefuld, og lammer gradvis kroppen.

## Elektrisk Rokke

Den elektriske rokke anvender sin brod til at levere et elektrisk stød på omkring 220 volt til sit bytte.