











Copyright Matematik i vanskthgheeder

--	--	--	--



Mange elever oplever, at matematikken er i vanskeligheder.

Elever som oplever, at matematikken er i vanskeligheder, har brug for genkendelighed og gentagelser.

Jeg har lavet dette redskab "Mønster Figur V1" til eleverne hvor matematikken er i vanskeligheder.

"Mønster Figur V1" er et nemt og brugervenligt materiale, som skal hjælpe eleven med at få udvidet sin forståelse af mønstre.

Husk at det kun er fantasien der sætte begrænsninger for, hvordan materialet kan bruges.

Jeg har nedenfor lavet to eks. på hvordan materialet kan anvendes.

Rigtig god fornøjelse.

## **Regler:**

### **Nr. 1.**

- Eleven tager brikkerne og lægger foran sig
- Eleven tager pladen med de 4 tomme felter og lægger foran sig
- Eleven tager et kort fra bunken med skabelonerne
- Eleven vælger den første brik der passer til brikken på det første felt i skabelonen og sætter det på pladen med de tomme felter
- Når eleven har udfyldt alle sine felter tager eleven et nyt kort fra bunken osv.

## **Nr. 2.** (Der skal udskrives to gange brikker, samt 2 gange plade med tomme felter)

- Eleverne skal spille imod hinanden
- Eleverne tager brikkerne og lægger foran sig
- Eleverne tager pladen med de 4 tomme felter og lægger foran sig
- En elev tager et kort fra bunken med skabelonerne, og placere det i midten, så alle deltager kan se skabelonen
- Eleverne skal nu hurtigst muligt samle brikkerne
- Den elev der får samlet hele sit kort først, så det er det samme som skabelonen, vinder og får kortet
- Derefter trækker eleven et nyt kort osv.
- Den med flest skabeloner til sidst, vinder spillet