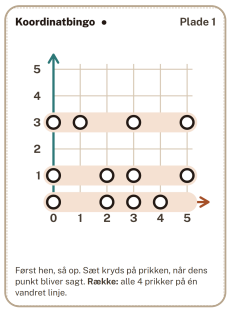
Koordinatbingo

Bingo for hele klassen i et gitter fra 0 til 5. Kalderen siger punktet, eleverne finder prikken og sætter kryds. En række er 4 prikker på én vandret linje: de har samme andet tal. Brug den efter «Koordinatsystemet med Origo»; den kan spilles igen og igen.

1 Læg klar

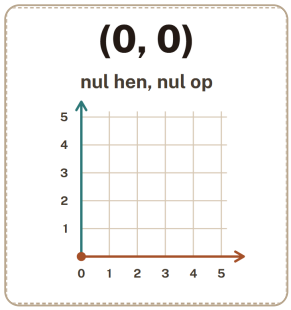
Print én plade pr. elev (32 forskellige, fire pr. side) i det spor, der passer: ● har rækkerne farvet, ●● har tallene, ●●● har ingen tal, så eleven tæller stregerne. Pladerne er de samme i alle spor, så klassen spiller sammen. Klip kaldekortene ud, eller brug kaldelisten.



2 Vis ét kald

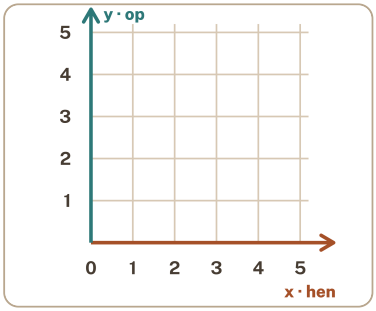
Træk et kort, og sig punktet: «fire hen, to op». Skriv (4, 2) på tavlen. Vis på tavlen, hvordan man finder prikken: først hen, så op. Sæt kryds i kontrolgitteret.

Spørg: Har nogen en prik dér?



3 Spil

Råb «Række!», når alle 4 prikker på én vandret linje har kryds. Eleven læser punkterne højt, og du tjekker i kontrolgitteret. Spil videre til «To rækker!» og «Bingo!» (fuld plade).



Spillets længde (målt)

Målt med 3000 runder med 24 elever og 36 kaldekort: den første række kommer typisk efter **15 kald**, to rækker efter 23 og fuld plade efter **29 kald**. Med cirka 18 sekunder pr. kald er det 5 minutter til den første række og 9 minutter til bingo. Kun i 5 % af runderne kommer en række efter 8 kald eller færre. Omtrent hvert tredje kald rammer en prik på elevens plade.

Varianter

1. **Kun med tal.** Skriv kun (4, 2) på tavlen, uden at sige det. Eleverne skal selv vide, at det første tal er hen.
2. **Kun med ord.** Sig «fire hen, to op», uden at skrive. Det er lettest.
3. **Vis kortet.** Hold kaldekortets lille gitter op uden at sige noget. Eleverne aflæser punktet og finder det på deres plade.
4. **Egen plade.** Eleverne laver deres egen plade (egen-plade.pdf) og spiller med den. Tjek, at de 12 prikker ligger 4 på hver af 3 vandrette linjer.

Faglig støtte

Støtte. Spor ● har rækkerne farvet. Lad eleven sætte fingeren på 0 og gå hen ad x-aksen, så op.

Byttefejlen. Har en elev kryds på (2, 4), når (4, 2) blev sagt, er tallene byttet. Det ses, når rækken læses højt og tjekkes i kontrolgitteret.

Udfordring. Spor ●●● har ingen tal ved akserne. Eller lad en elev være kalder.

Tegn på læring

Punktet. Eleven finder (4, 2) uden at bytte tallene.

Rækken. Eleven forklarer, at prikkerne i en række har samme andet tal.

Kalderen. Eleven kan selv sige et punkt både med tal og med ord.

Ord, der går igen

Punkt, prik, kryds, række, vandret, hen, op, det første tal, det andet tal, kalder, kald, bingo.

Fælles Mål for matematik (bindende)

Efter 3. klassetrin

- **Matematiske kompetencer:** «Eleven kan handle hensigtsmæssigt i situationer med matematik.»
- **Geometri og måling:** «Eleven kan anvende geometriske begreber og måle.»

Færdigheds- og vidensmål (vejledende)

- **Efter 3. klassetrin, Placeringer og flytninger, fase 3:** «Eleven kan beskrive positioner i et gitternet.» «Eleven har viden om angivelse af placeringer i gitternet.»

Kompetencemålene er citeret fra bekendtgørelse nr. 1715 af 30. december 2024, bilag 11. Færdigheds- og vidensmålene er fra Fælles Mål for matematik (uvm.dk) og er vejledende siden 1. januar 2025.

På skærmen: appen Origos gitter

«Find punktet» er god opvarmning før en runde bingo. Gå med Origo, find punktet, og se byttefejlen side om side, på tavlen eller elevernes iPad og Chromebook.

laering.creativesystemlab.dk/spil/koordinatsystemet-origos-gitter · gratis, uden login, intet gemmes