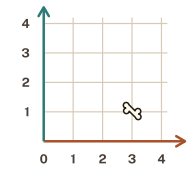
# Hvor er benet?

Navn

Et spil for to. Den ene gemmer et ben i gitteret. Den anden gætter, hvor det er.

## Sådan spiller I *Først hen. Så op. Færrest gæt vinder.*

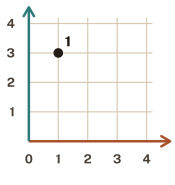
**1 Gem benet.**






Skriv et punkt i hjørnet, fx (3, 1). Fold det om.

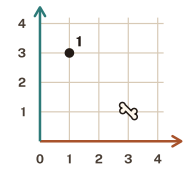
**2 Gæt.**






Sig punktet højt: «en hen, tre op».

**3 Svar med ord.**



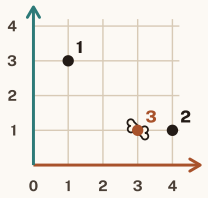



→ Længere hen. ↓ Længere ned.

## 1 Runde 1

Sig dit gæt højt. Sæt en prik med gættets nummer. Sæt ring om svaret.

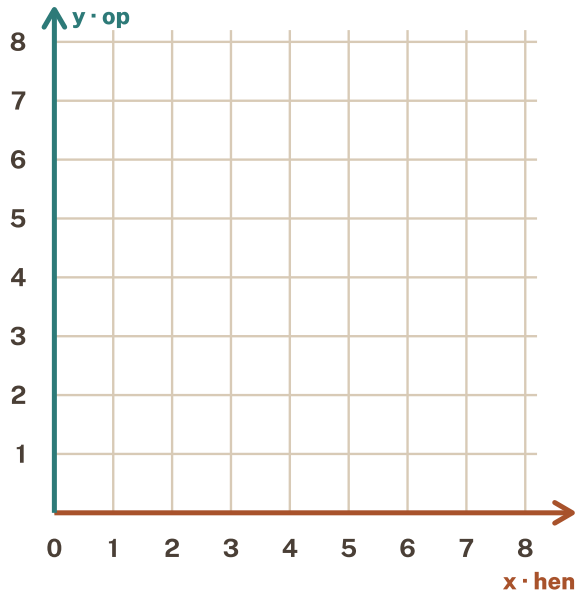
**SE HER**




Benet ligger i (3, 1).

| GÆT | PUNKTET | HEN | OP |
|---|---|---|---|
| 1 | (1, 3) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |
| 2 | (4, 1) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |
| 3 | (3, 1) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |

Gæt 3 fandt benet: 3 gæt.




| GÆT | PUNKTET | HEN | OP |
|---|---|---|---|
| 1 | ( , ) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |
| 2 | ( , ) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |
| 3 | ( , ) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |
| 4 | ( , ) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |
| 5 | ( , ) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |
| 6 | ( , ) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |
| 7 | ( , ) | → ← ✓ | ↑ ↓ ✓ |

**Antal gæt:** ☐

### SVAR MED ORD

**Det første tal: hen**

- → Længere hen
- ← Ikke så langt hen
- ✓ Rigtigt hen

**Det andet tal: op**

- ↑ Højere op
- ↓ Længere ned
- ✓ Rigtig højde

**Begge rigtige: «Fundet!»**

### MINE GEMMESTEDER

Fold hjørnet om, så det ikke kan ses.

**Runde 1** ( , ) **Runde 2** ( , )

**Runde 3** ( , )

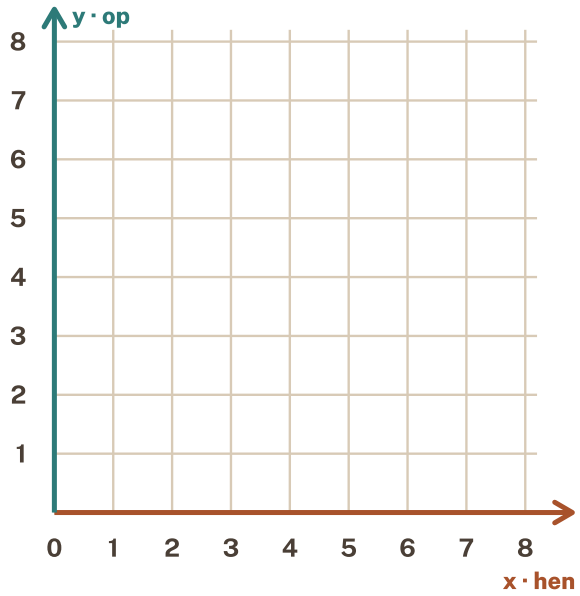
# Hvor er benet?

Navn

Runde 2 og 3. Byt, så den anden gemmer hver anden gang.

## 2 Runde 2

Sig dit gæt højt. Sæt en prik og ring om svaret.

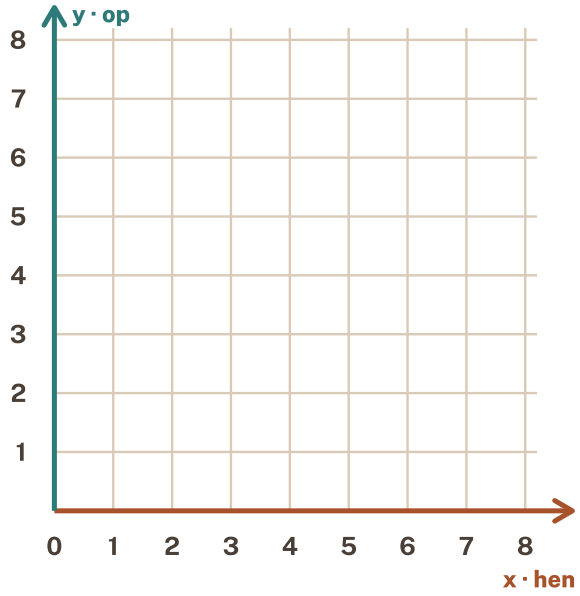



| GÆT | PUNKTET | HEN | | | OP | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 2 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 3 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 4 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 5 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 6 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 7 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |

**Antal gæt:** ☐

## 3 Runde 3

Sig dit gæt højt. Sæt en prik og ring om svaret.




| GÆT | PUNKTET | HEN | | | OP | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 2 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 3 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 4 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 5 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 6 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |
| 7 | ( ☐ , ☐ ) | → | ← | ✓ | ↑ | ↓ | ✓ |

**Antal gæt:** ☐

### SVAR MED ORD

**Det første tal: hen**

- → Længere hen
- ← Ikke så langt hen
- ✓ Rigtigt hen

**Det andet tal: op**

- ↑ Højere op
- ↓ Længere ned
- ✓ Rigtig højde

**Begge rigtige: «Fundet!»**

### MINE GÆT I ALT

**Runde 1** ☐ **Runde 2** ☐

**Runde 3** ☐ **I alt** ☐

Færrest gæt i alt vinder.

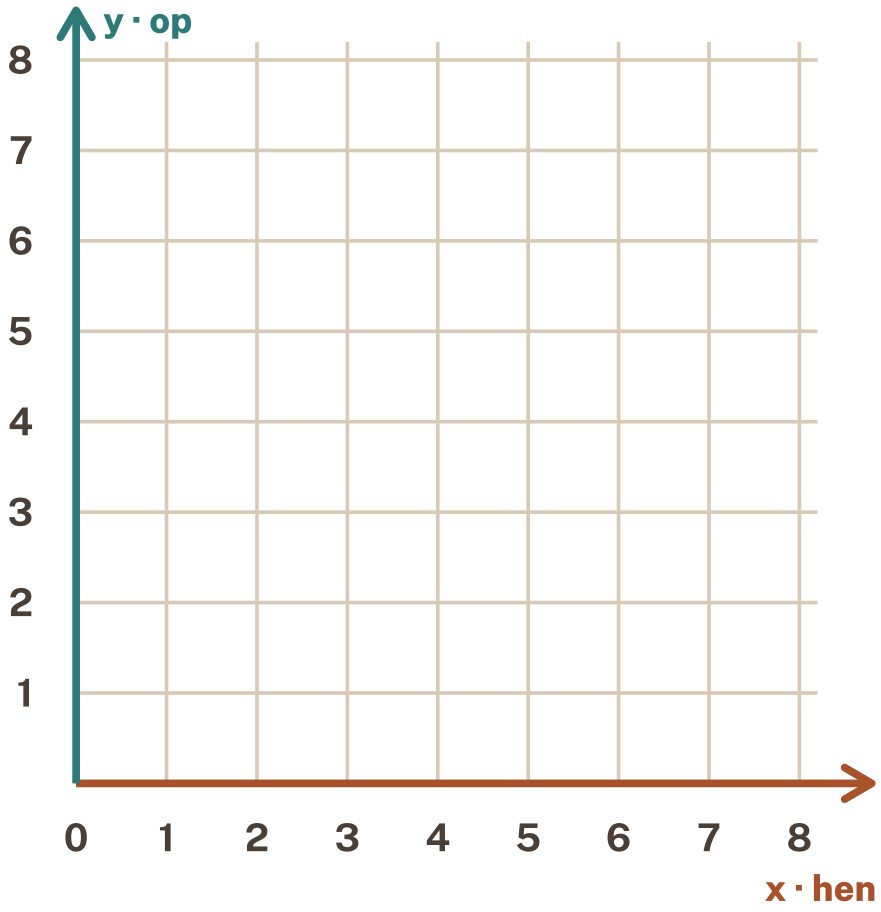
# Tegn min tegning

Et spil for to. Tegn en hemmelig tegning. Læs punkterne op, så den anden kan tegne den.

Navn

## 1 Tegn hemmeligt

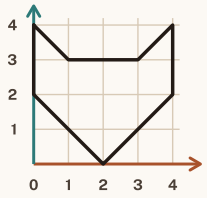
Tegn med lige streger fra punkt til punkt. Højst 12 punkter. Ved STOP løfter du blyanten.




**REGLEN**

**Lige streger fra punkt til punkt.**
**Kun hele punkter.**
**Højst 12 punkter.**

**SE HER**




Et rævehoved: én streg med 8 punkter.

## 2 Skriv punkterne

Skriv punkterne i den rækkefølge, du tegnede dem. Læs dem op.

**SE HER** **Streg 1** (0, 4) → (1, 3) → (3, 3) → (4, 4) → (4, 2) → (2, 0) → (0, 2) → (0, 4)

**Streg 1** ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( )

**STOP** Løft blyanten.

**Streg 2** ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( )

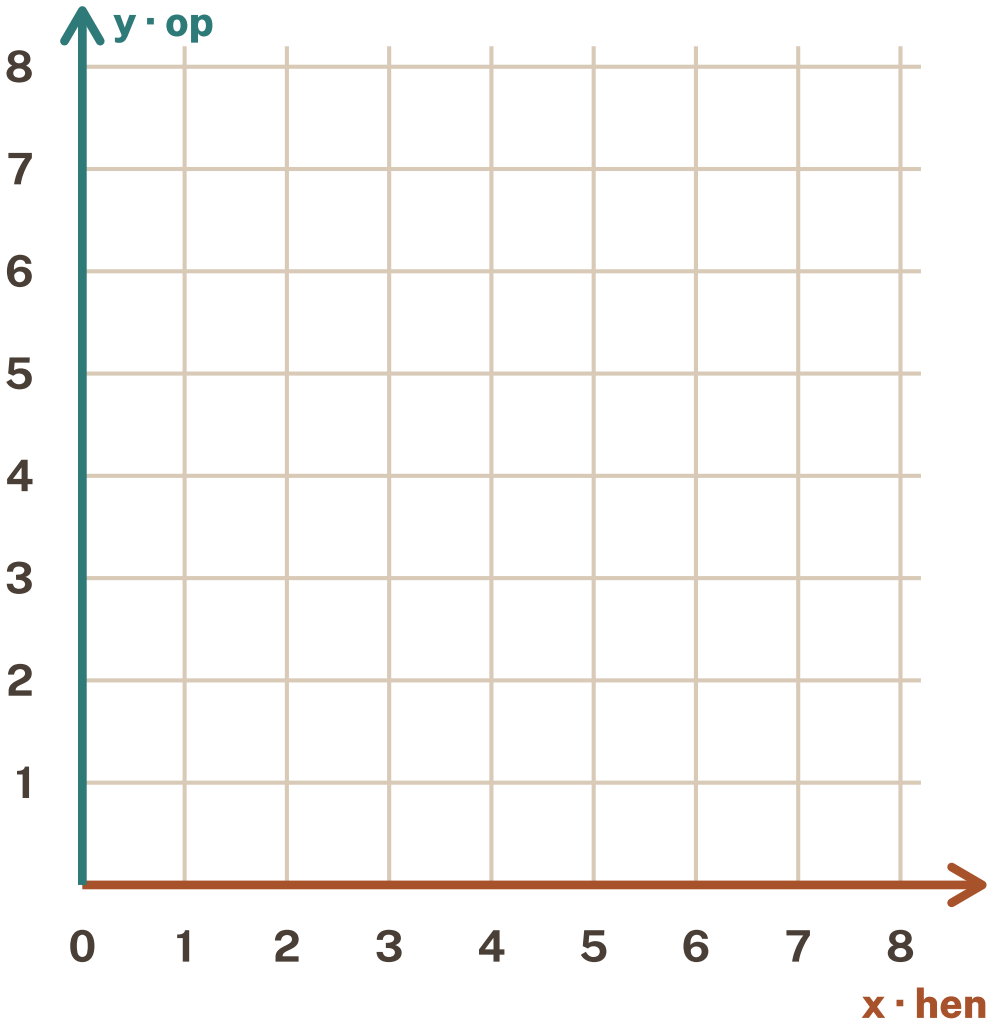
# Tegn efter tallene

Navn

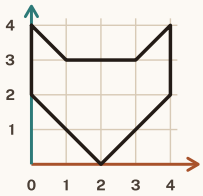
Nu tegner du det, du hører. Først hen. Så op.

## 1 Tegn det, du hører

Sæt en prik i hvert punkt. Tegn en streg til det næste.




**SE HER**




Du hører «nul hen, fire op», så «en hen, tre op» … og tegner fra prik til prik.

**Hvad blev det?**

_____

_____

## 2 Tjek sammen

Læg tegningerne ved siden af hinanden. Er de ens?

**SE HER**

☐ Tegningerne er ens.

☑ Et punkt var byttet om: ( *3* , *1* ) skulle være ( *1* , *3* )

☐ Tegningerne er ens.

☐ Et punkt var byttet om: ( __ , __ ) skulle være ( __ , __ )