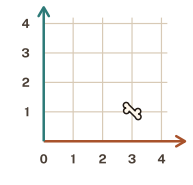
Hvor er benet?

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.*

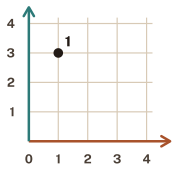
1 Gem benet.





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

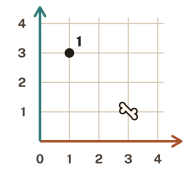
2 Gæt.





Sig punktet højt: «en hen, tre op».

3 Svar med ord.



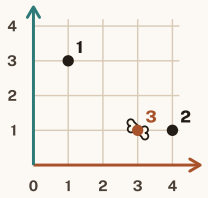


→ Længere hen. ↓ Længere ned.

1 Runde 1

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

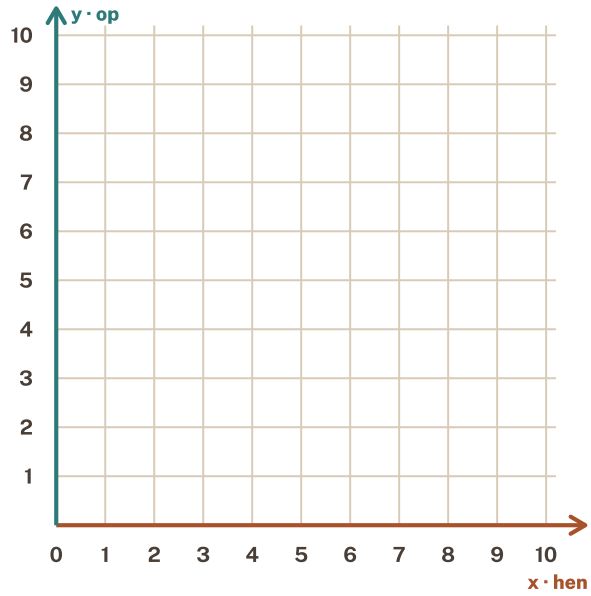
SE HER



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 (,)

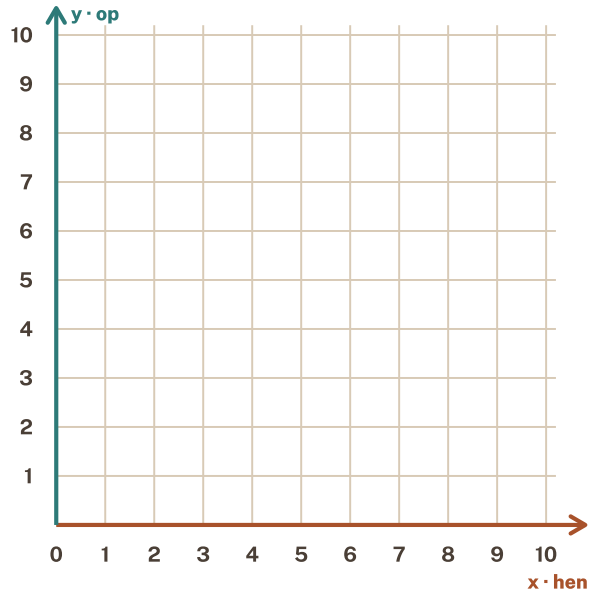
Hvor er benet?

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.

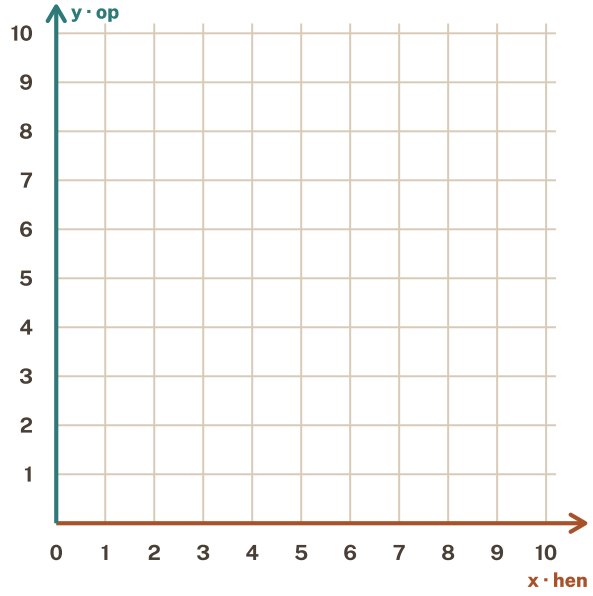


GÆT	PUNKTET	HEN			OP		
1	(,)	→	←	✓	↑	↓	✓
2	(,)	→	←	✓	↑	↓	✓
3	(,)	→	←	✓	↑	↓	✓
4	(,)	→	←	✓	↑	↓	✓
5	(,)	→	←	✓	↑	↓	✓
6	(,)	→	←	✓	↑	↓	✓
7	(,)	→	←	✓	↑	↓	✓

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.

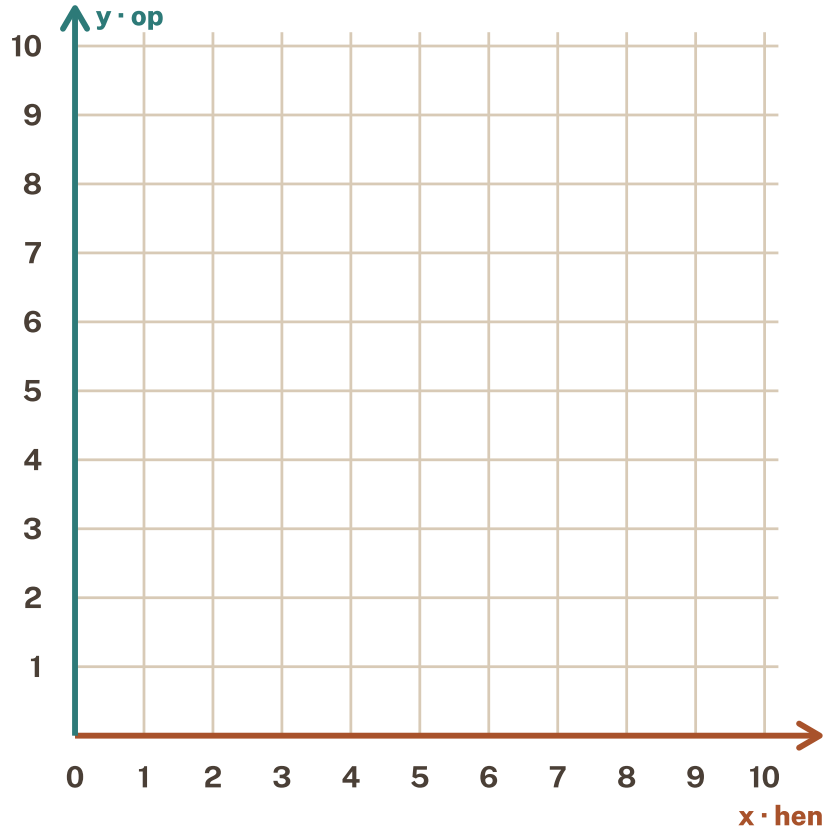
Tegn min tegning

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

Navn

1 Tegn hemmeligt

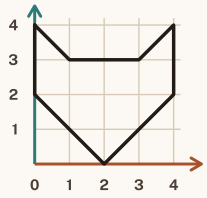
Tegn med lige streger fra punkt til punkt. Højst 16 punkter. Ved STOP løfter du blyanten.



REGLEN

Lige streger fra punkt til punkt.
Kun hele punkter.
Højst 16 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 ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( ) → ( )

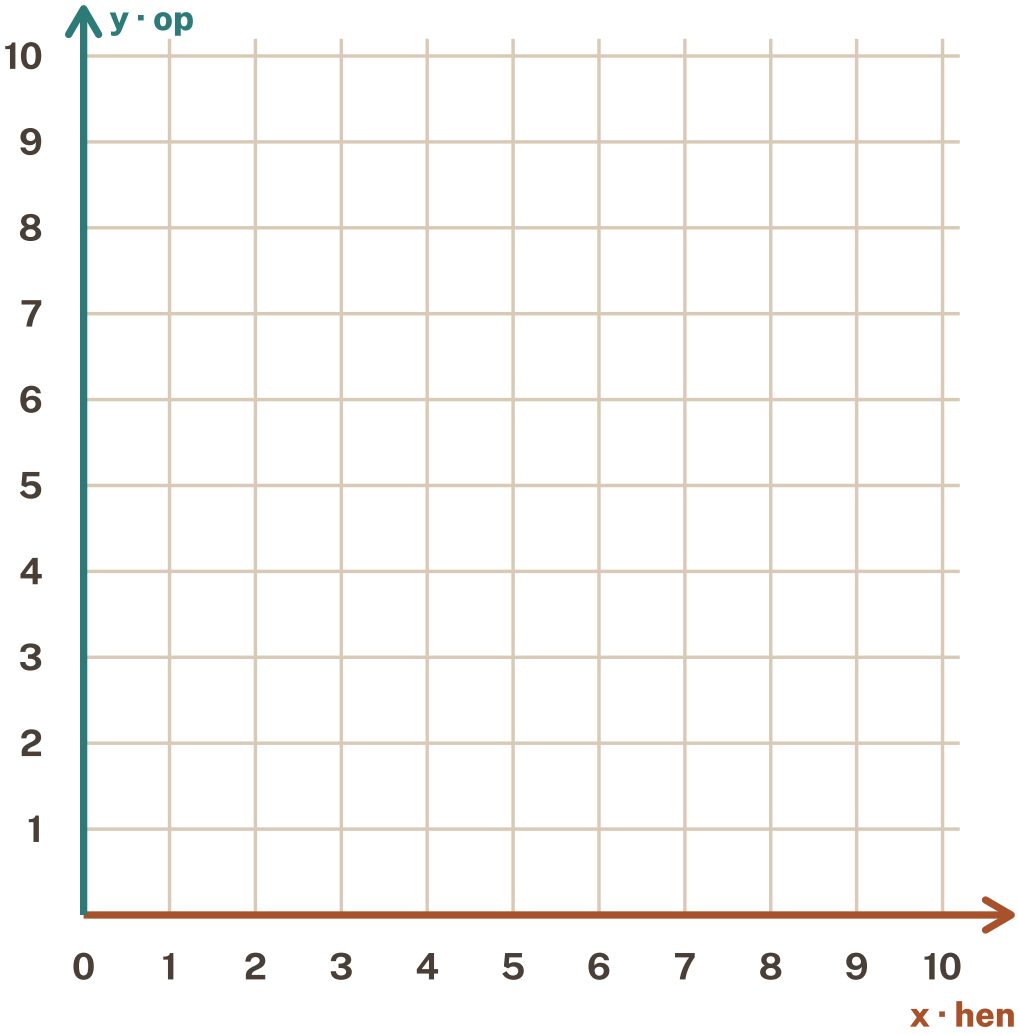
Tegn efter tallene

Navn

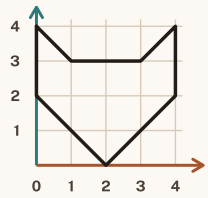
Nu tegner du det, du hører. Først hen. Så op.

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 (__ , __)**

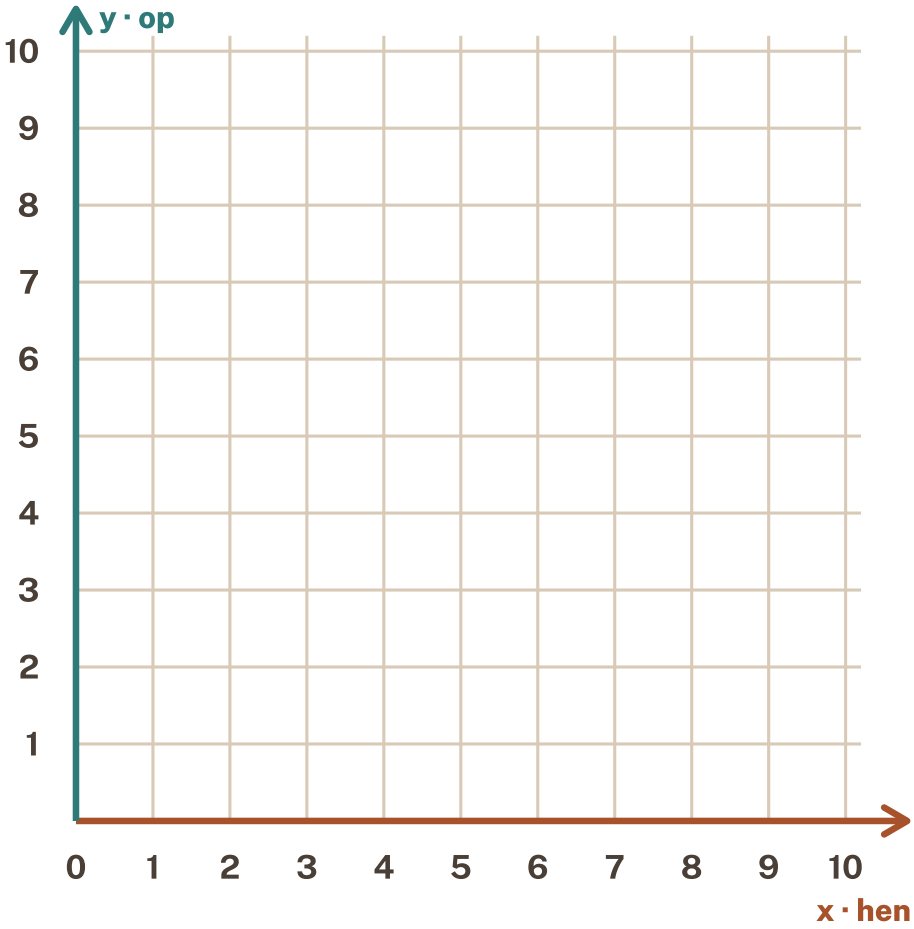
Tænk efter

Navn

To opgaver om at gætte klogt.

1 Hvor kan benet være?

Læs de to gæt og svarene. Sæt kryds ved alle de punkter, hvor benet kan ligge.

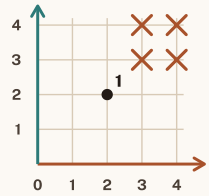


GÆTTENE

(5 , 5)
«Længere hen. Højere op.»

(8 , 8)
«Ikke så langt hen. Længere ned.»

SE HER



Gæt (2, 2): «Længere hen. Højere op.» Benet kan ligge i 4 punkter.

Antal punkter: ☐

2 Det klogeste første gæt

Benet ligger et sted i gitteret fra 0 til 10. Hvilket punkt vil du gætte først? Skriv hvorfor.

SE HER Tallene 0, 1, 2, 3, 4: jeg gætter 2 først, for der er lige mange tal på hver side.

Jeg gætter (☐ , ☐) først, fordi ...