

Lektiestøtte taske

Varenr. 106500

Vejledninger





Find tallet

Varenr. 150150

Indhold: Spilleplade, 50 talkort, 11 spørgsmålskort.

Find tallet er et spændende spil der er designet til at lære børnene at tælle fra 1-50.

Børn vil elske den interaktive måde at spille på, når tallene "flippes" ned, for hurtigst muligt at afsløre modstanderens hemmelige tal. Spillepladen kan også bruges til demonstration af talmønstre, talrækker, manglende tal og større end og mindre end.

Spillepladen starter med tallet 50 i øverste højre hjørne og går ned til 1 i nederste venstre hjørne. Det er det korrekte layout for en tallinie, at de lave tal er tæt på og de store tal længst væk.

Find tallet er et sjovt spil for alle aldre og opfordrer til at tænke analytisk og spørgende.

Sådan spiller du:

1. Vend spillepladen så alle tallene står op.
2. Spiller 1 trækker et talkort fra bunken
3. Spiller 2 trækker et spørgsmålskort fra bunken og eliminerer så mange tal som muligt.



Ta' ti

Varenr. 736490

2-4 deltagere. Spillet indeholder en spilleplade og 66 nummererede kort inkl. 2 jokere.

Formål: At lave rækker af 4 kort med en total på 10 point.

Rækkerne må være lodret, vandret eller diagonale.

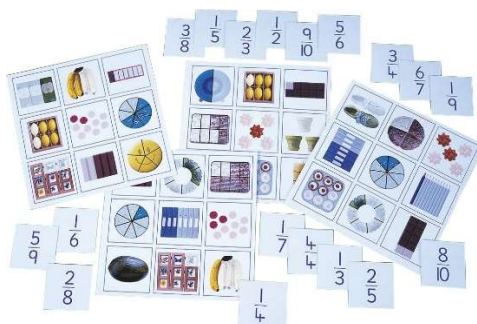
Bland kortene, giv 3 kort til hver af spillerne og placer de resterende kort med forsiden nedad i opbevaringsbakken.

Hver spiller lægger, efter tur, et kort på hvilket som helst felt på spillepladen. Derefter trækkes et kort fra bakken for igen at have 3 kort på hånden.

Jokeren må bruges som hvilken som helst værdi.

Når en spiller færdiggør en række med en total på 10 point, må han tage de 4 kort.

Spillet fortsætter indtil alle kortene er trukket fra bakken. Spilleren som har samlet flest kort, vinder spillet.



Brøklotto

Varenr. 581243

Formål: at genkende og lære brøkerne halve, tredjedele, fjerdedele, femtedele, sjattedele, syvendedele, ottendedele, niendedele og op til 9 tiendedele.

4 spilleplader med hver 9 felter med figurer der illustrerer brøker og 36 spillekort med brøker.

Hver deltager eller, hvis der er flere end 4 deltagere, hvert par får en spilleplade.

Brøkkortene blandes og lægges på bordet med bagsiden op. Spillerne skiftes til at tage et kort fra bunken. Hvis kortet passer til spillepladen, lægges kortet på det tilsvarende felt på pladen.

Hvis kortet ikke passer med et felt på pladen lægges det nederst i bunken med brøkkort.

Spilleren der først har dækket alle felterne på spillepladen rigtigt, har vundet.

For at gøre spillet sværere, kan der også spilles således, at et brøkkort lægges på et felt på spillepladen, som viser en forkortet brøk, fx at $2/6$ svarer til $1/3$.

En hel svarer til et felt som ikke er inddelt, eller et felt hvor alle felter har samme mørke farve. Fx den gule glade sol.



Mattix

Varenr. 734030

Formål: At samle det højeste antal point

Indhold: Et spillebræt med pladser til 64 numre og et område til indsamlede brikker, 63 brikker med numre fra 10 til 15 og 1 brik mærket med en stjerne.

2 forskellige spilleplaner: Der spilles med 42 positive brikker og stjernebrikken eller der spilles med alle brikker.

Brikkerne, inkl. stjernebrikken, placeres i tilfældig orden på spillepladen og det bestemmes, hvem der starter.

Spilleren, som starter, må gennem hele spillet kun tage brikker i de vandrette rækker.

Spiller nr. 2 må kun tage brikker fra de lodrette rækker.

Den første spiller tager stjernebrikken og placerer den i stedet for en talbrik i samme vandrette række.

Spiller nr. 2 tager nu stjernebrikken og erstatter denne med en talbrik fra den samme men lodrette række.

Spillet fortsætter med, at de to spillere indsamler hver deres brikker som ovenfor nævnt. Spillerne må gerne springe over brikker, blot de bliver i deres respektive rækker.

Det kan ikke altid betale sig at tage brikken med højeste tal – måske kan modspilleren herefter tage et endnu højere tal. Planlæg derfor hvert træk.

Spillet fortsætter indtil alle brikker er taget, eller til en spiller ikke mere kan tage en brik, fordi rækken er tom.

Spilleren med det højeste antal point er vinderen. Når der spilles med negative talbrikker, skal disse naturligvis fratrækkes den totale positive score.



Lotto, hvad er klokken?

Varenr. 580503

Indhold: 4 spilleplader, 36 opråberbrikker

Hver spiller får en lottoplade. Opråberbrikkerne blandes og lægges med billedsiden nedad i en bunke.

Træk på skift et kort fra bunken. Hvis kortet passer med et kort på spillepladen, lægges kortet på den tilsvarende tid.

Hvis det trukne kort ikke passer, lægges kortet nederst i bunken.

Første spiller der først får dækket hele sin spilleplade vinder.

Variationer:

Som før trækkes der på skift kort fra bunken.

Den spiller der først får en række vandret eller lodret vinder.

Hvis en spiller trækker et kort der ikke kan bruges, må en anden spiller forlange det, hvis det passer til hans/hendes spilleplade.

Spil uden konkurrence, placer alle spilleplader i midten af bordet og hjælp hinanden.



Magimixer

Varenr. 736494

Et regnespil for én eller flere fra 9-99 år.

Formål: De 5 terningers tal skal ved en beregning blive lig summen af de to sorte.

Brug addition, subtraktion, multiplikation, division og parenteser i vilkårlig rækkefølge. Hver terning skal bruges, men kun én gang.

Mere avancerede spillere kan bruge roduddragning eller potensopløftning.

På terninger findes kun cifrene 1-6, derfor kan 9 ikke bruges.

Rul terningen mod håndfladen og læg MAGIMIXERen på bordet.

Læg tallene på de to sorte terninger sammen - dette er måltallet.

Udfør nu ved hjælp af alle de 5 andre terninger en udregning, således at måltallet nås.

Eksempel:

Sorte terninger: 10 og 4. Måltal er således 14.

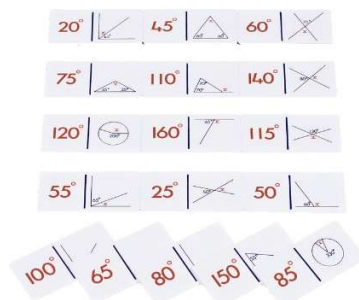
Hvide terninger: 1-2-3-5 og 6

3 løsningseksempler:

1. $5 \times 2 + 6 + 1 - 3 = 14$
2. $6 \times 3 + 2 - 1 - 5 = 14$
3. $(2-1) \times (6+5+3) = 14$

Vinderen er den, der først har en løsning.

I enkelte tilfælde kan opgaven ikke løses - i så fald kan svaret være det nærmeste tal eller det vælges at tage en ny runde.



Domino vinkler

Varenr. 540675

24 dominoer som øver genkendelse og beregning af vinkler.

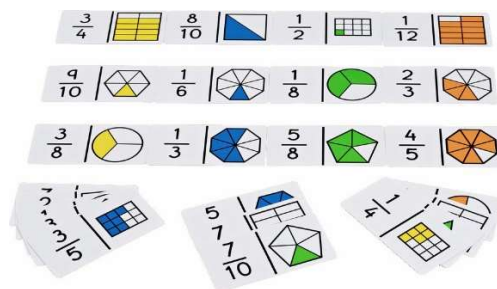
De viste vinkler er:

- Ret vinkel = 90°
- Trekantet vinkel i alt 180°
- Komplementær vinkel i alt 180°
- Supplerende vinkel i alt 180°
- Lodrette modsatte vinkler er ens
- En hel cirkel svarer til 360°
- En halv cirkel svarer til 180°
- Den udvendige vinkel af en trekant svarer til summen af de to indvendige modsatte vinkler.

Reglerne er som for traditionelle dominoer. Dominoerne deles ligeligt mellem 2, 3 eller 4 spillere, der skiftes til at starte spillet.

Dominoer er forbundet i hver ende, i linje eller vinkelret på hinanden, der matcher vinklen "x" til den passende værdi.

Den første spiller som forbinder alle dominoer rigtigt, er vinder af spillet.



Mine første brøker domino

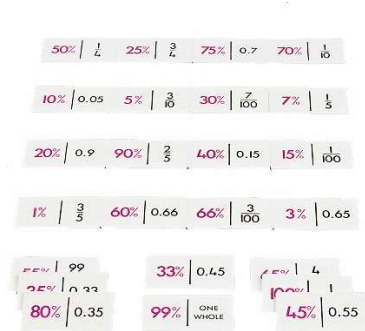
Varenr. 541940

Indhold: 24 dominoer. 2, 3 eller 4 spillere.

De 24 dominoer blandes og placeres på bordet med billedet ned. Dominoerne fordeles ligeligt mellem spillerne.

Spilleren til venstre for giveren lægger en domino på bordet, med billedet op. Efter tur lægger de andre spillere en domino der matcher figuren til venstre eller til højre. Spilleren der ikke har en matchende domino, må lade turen gå videre.

Spilleren som først har brugt alle sine dominoer, har vundet.



Domino procent

Varenr. 540624

Formål:

At genkende procenter i form af decimaler og brøker

Indhold: 24 dominoer. Spilles af 2, 3 eller 4 spillere.

Dominoerne fordeles ligeligt mellem spillerne, der efter tur lægger en domino på bordet. Spillet fortsætter som for almindelige dominoer og dominoerne forbindes i linje eller vinkel. Har spilleren ikke en domino som matcher, går turen videre.

Vinder er den spiller, som først har lagt alle sine dominoer på bordet.



Brøkfæstning

Varenr. 150165

Hvem bygger den højeste fæstning. Saml så mange hele som muligt for at vinde.

Indeholder: 76 brøkbrikker, 1 spinner og spillevejledning

2-4 spillere.

Spinner er markeret med delene $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$ og $\frac{1}{10}$ samt 3 "vilde" mellemrum. Derudover indeholder spillet 76 brøkbrikker (4 helcirkler, seks halvcirkler, seks tredjedels cirkler, tolv kvartcirkler, ti femdels cirkler, tolv sjattedels cirkler, seksten ottendedels cirkler og ti tiendedels cirkler).

Hver spiller starter med en helcirkel, som danner bunden af deres tårn. Spillerne drejer spinneren, efter tur, og tager den tilsvarende brøkbrik.

Peger spinneren på et af de "vilde" mellemrum (ridderhjem eller prinsesse) kan spilleren vælge en af brøkbrikkerne.

Når spillerens brøkbrikker udgør en hel, lægges brikkerne over i tårnet. Når der ikke er flere brøkbrikker på bordet, vinder spilleren med de fleste lag i tårnet.



Spillekort

Varenr. 174520

31 – få flest point

I spillet gælder det om at samle flest point. Spilleren, der har den højeste pointsum ved spillets afslutning, har vundet.

Kortgiveren giver hver spiller 3 kort, lægger resten af kortene på bordet med billedsiden nedad (bunken) og vender det øverste kort opad.

Spilleren til venstre for kortgiveren starter. Han må nu enten trække et kort fra bunken eller tage det vendte kort. Efter at have trukket et kort ind placerer han et kort på den åbne stak igen, således at der altid er nøjagtigt 3 kort på hånden.

Således fortsætter spillet indtil én spiller mener, han har den højeste pointsum. Når det bliver hans tur banker han i bordet. Efter at have banket går turen videre bordet rundt, så alle spillere får mulighed for at trække og lægge ét kort. Når den kommer tilbage til spilleren, som har banket, lægger alle spillere deres kort på bordet.

Herefter tælles pointene for hver enkelt spiller og den, der har den højeste pointsum, er vinder af spillet.

Point gives for kort i samme farve og som følger:

- Es tæller 11
- Billedkort tæller 10
- Resterende kort tæller deres værdi (en femmer tæller f.eks. 5)

En hånd som har kortene: Klør es, spar dame, klør 3 har 14 point: 11 for eset + 3 for 3'eren – spar dame tæller ikke i dette tilfælde.

Agurk

Kortgiveren blander kortene og deler kort rundt. Hver spiller skal have mindst 3 kort og alle spillere skal have samme antal, men kortgiveren bestemmer hvor mange kort der spilles med i runden. Det kan vælges at tildele hver spiller 3, 4, 5 eller måske endda 8 kort – det er kortgiverens afgørelse.

Point: Esset er højest, 2'er er mindst og farve har ingen betydning.

Første spiller lægger et valgfrit kort fra hånden ud på bordet med billedsiden opad. For eksempel en otter.

Næste spiller har nu 2 muligheder:

1. Stikke kortet ved at (i dette eksempel) spille en otter eller større.
2. Hvis spilleren ikke kan stikke kortet skal han lægge det laveste kort fra hånden.

Næste spiller skal nu stikke sidste spillers kort eller lægge sit laveste.

Således fortsættes indtil alle spillere har ét kort tilbage på hånden.

Spillerne viser hvilket kort de sidder med og spilleren med kortet med den højeste værdi har tabt og får de point, som kortet viser.

Hvis en spiller sidder med en 7'er, en med en 6'er og en med en 2'er, er det spilleren med 7'eren, der får 7 point. De øvrige får 0.

Har to eller flere spillere kort med samme værdi får begge point.

Kortene blandes og næste spiller deler et valgfrit antal kort rundt – dog mindst 3.

Taber af en omgang af spillet er den, der sidder tilbage med det højeste kort. Disse point lægges sammen og når én spiller har fået sammenlagt 21 point, er vedkommende "agurk" og har tabt spillet. Det gælder altså om at få færrest point.

God fornøjelse

