

# Monster

## Aktivitet

Fire til seks elever spiller sammen.

På bordet ligger en bunke en-kroner og ti-kroner.

Eleverne slår på skift og finder summen af de to øjental, som terningerne viser. Summen fortæller, hvor mange en-kroner eleven tager fra bunken.

Når en spiller har fået 10 en-kroner, kan der veksles til en ti-krone.

Når en spiller får summen **syv (Monsteret)** må eleven tage alle løse en-kroner fra sine modspillere.

Det gælder om at at veksle en-kroner til ti-kroner, så man ikke mister sine en-kroner ved Monster.

Den spiller, der får flest kroner, vinder spillet.

Spillet kan spilles på tid eller til et bestemt beløb.

## Samtale undervejs i spillet

- Når en elev sidder med en bunke en-kroner, kan man spørge:
- Hvilken sum vil du helst slå næste gang, hvorfor?
- Hvad er den mindste sum, du skal slå for at du kan veksle til en ti-krone?
- Hvilke strategier bruger I, fx når I sidder med 2 en-kroner og slår summen 8?

## Differentiering

- De yngste elever kan spille spillet uden monsteret.
- Spillet kan udvides med hundredkronesedler.

## Mål

Eleverne kan udvikle strategier til addition.

Eleverne har viden om strategier til addition.

Eleven har viden om naturlige tals opbygning i titalssystemet.

## Materialer

En-kroner  
[varenr. 303204]  
og ti-kroner  
[varenr. 303207]  
En 6-sidet dobbeltterning  
[varenr. 717699]

