

Først til borgen

tælle

PingoMat © forlagetpingo.dk



Først til borgen

Hvem kommer først hjem til borgen med flest diamanter?

Vejen hjem til borgen er lang – især hvis du falder i mudderpølen!

Finder du en eliksir kan du være heldig at få en diamant med hjem til borgen – hvis du kan regne rigtigt.

Smutvejen over broen kan bringe dig foran dine konkurrenter men intet er afgjort før du når i mål på borgen!

Held og lykke på din færd!

Sådan spilles "Først til borgen":

Print spilleplade, side 2-3, og laminér. Tape evt. pladen sammen bagpå, så den ikke skrider, men stadig kan foldes sammen efter spillet.

Print eliksirkortene på side 4-7. Vælg "dobbeltsidet/"udskriv på begge sider til print").

I skal bruge: 2-4 spillere, 1 terning (lad evt. eleverne lave deres egen terning – download siden "min egen terning" på matematikborgens hjemmeside).
og spillebrikker: Brug brikkerne på side 8, eller brug ting som viskelæder, blyantspidser mm. som brikker.

Sæt brikkerne på start og lad spillet begynde. Slå på skift med terningen og ryk fremad på stenene. Det gælder om, at komme i mål nede på slottet først, og har man også fået diamanter med er det ekstra sejt! I kan spille flere runder og se, hvem der får samlet flest diamanter når de kommer i mål.

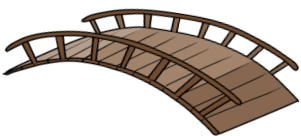


Symboler på spillepladen:



Guldeliksir:

Lander man på dette felt, trækkes der et eliksirkort. Man skal løse regnestykket på kortet for at få en diamant. Man beholder eliksirkortet til man kommer i mål så der kan tælles diamanter! Se bagpå kortet hvor mange diamanter kortet er værd.



Smutvej:

Hvis man lander på et felt hvorfra der går en bro, kan man på efterfølgende tur smutte over broen i stedet for at tage den længere vej rundt.



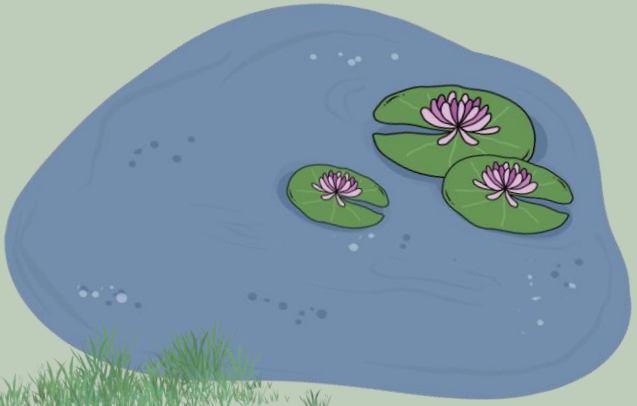
Mudderpøl:

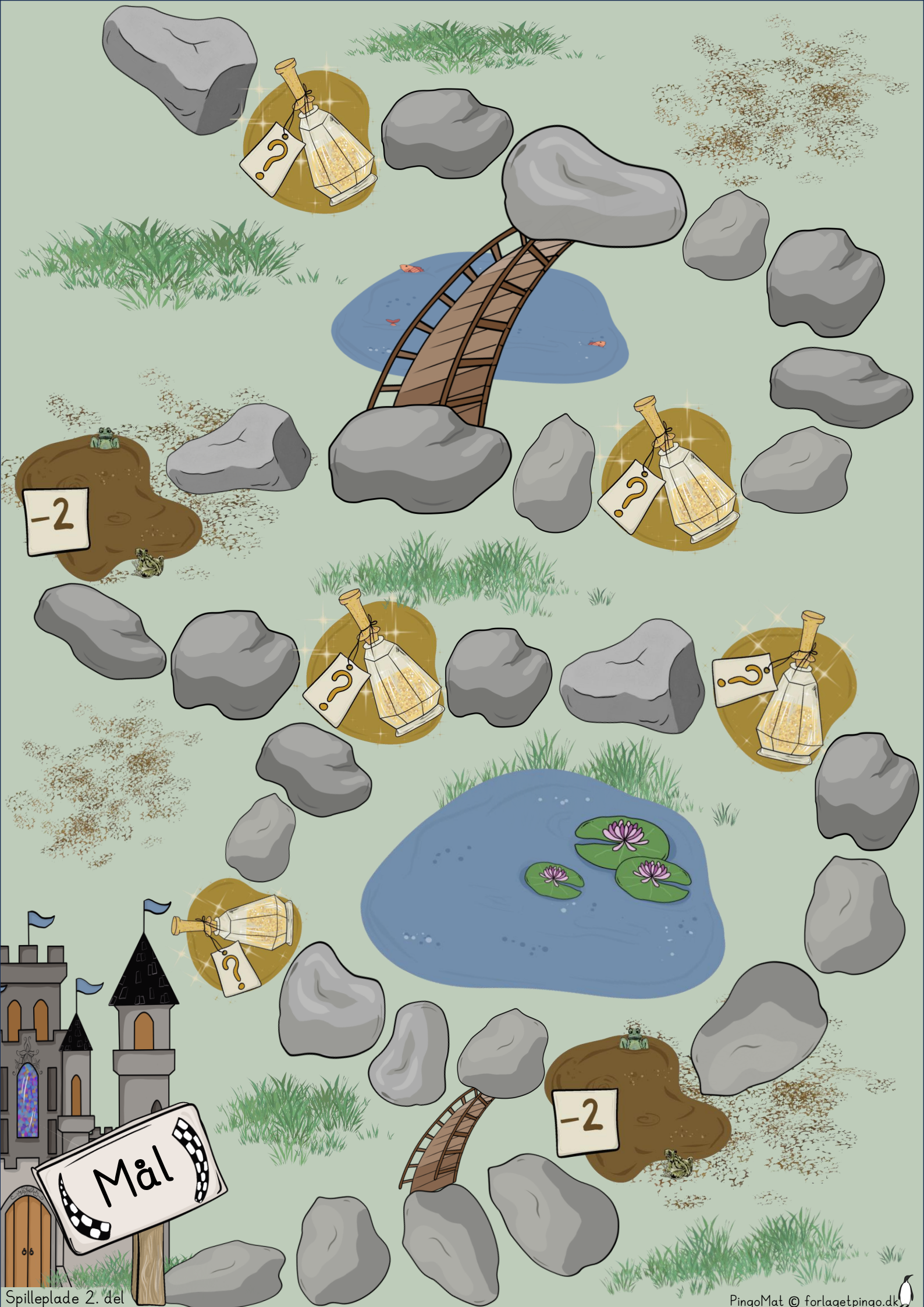
Hvis man lander på et felt med en mudderpøl, skal man rykke 2 felter tilbage på spillepladen.



Først til borgen

Start





-2

-2

Mål

Eliksirkort med regnestykke og diamant.
Husk at vælge "udskriv på begge sider" ved
siderne 4-7.

Først til borgen

tælle



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk

Eliksirkort med regnestykke og diamant.
Husk at vælge "udskriv på begge sider" ved
siderne 4-7.

Først til borgen

tælle



$$1 + 2 =$$



$$2 + 2 =$$



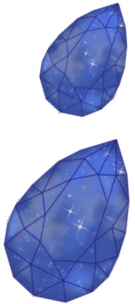
$$1 + 3 =$$



$$4 + 2 =$$



$$7 + 3 =$$



$$2 + 3 =$$



$$5 + 3 =$$



$$5 + 5 =$$



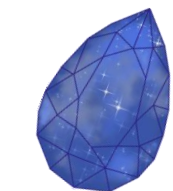
$$8 + 1 =$$



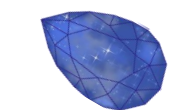
$$9 + 1 =$$



$$3 + 3 =$$



$$4 + 6 =$$



Eliksirkort med regnestykke og diamant.
Husk at vælge "udskriv på begge sider" ved
siderne 4-7.

Først til borgen tølle



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk



PingoMat © forlagetpingo.dk

Eliksirkort med regnestykke og diamant.
Husk at vælge "udskriv på begge sider" ved
siderne 4-7.

Først til borgen

tælle

Side 7 af 8

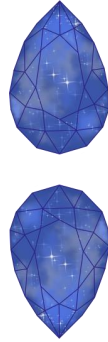
PingoMat © forlagetpingo.dk



$$4 - 2 =$$



$$5 - 3 =$$



$$2 - 2 =$$



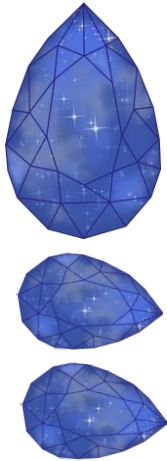
$$10 - 5 =$$



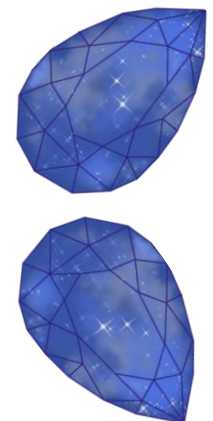
$$9 - 8 =$$



$$10 - 3 =$$



$$9 - 6 =$$



$$7 - 3 =$$



$$2 - 1 =$$



$$10 - 2 =$$



$$7 - 1 =$$



$$5 - 4 =$$



Spillebrikker.

Printes på karton og sættes sammen med stykket under brikken, så den kan stå.

Lim gerne stykkerne sammen for holdbarhed.

Tip: Eleverne kan også bruge ting fra penalhuset eller klasselokalet som spillebrikker.

Først til borgen

tælle

