

Klokke-memory: spilleregler

0.–3. klasse · Klokken: hele, halve, kvarte timer og 5 minutter

⏱ Spilletid 20–30 min · Spillere: 2–4 · Brug: kortene

Sådan spiller I

1. Vælg farver (se nedenfor). Bland kortene, og læg dem med bagsiden op i rækker.
2. Vend 2 kort. Viser uret og ordkortet samme tid, er det et par.
3. Sig klokken højt, fx "kvart i syv". Er det rigtigt, beholder du parret og må vende igen.
4. Ikke et par: vend kortene om igen. Nu er det næste spillers tur.
5. Når alle par er fundet, vinder den med flest par.

Vælg sværhedsgrad

Grøn Hele timer (klokken tre).

Gul Halve og kvarte timer (halv fire, kvart over syv, kvart i ni).

Rød 5-minutters tider (ti minutter i halv ni, tyve minutter i seks).

Gruppen vælger én farve og spiller med den (eller blander flere farver).

Lang version (ca. 30 min)

Spil alle 60 kort: først grøn, så gul, så rød, og læg pointene sammen. Eller bland grøn og gul (40 kort) i én stor runde.

Hurtig version (ca. 10 min)

Brug kun én farve (20 kort = 10 par).

© 2026 Mattenemt.dk · Må kopieres til brug i egen undervisning