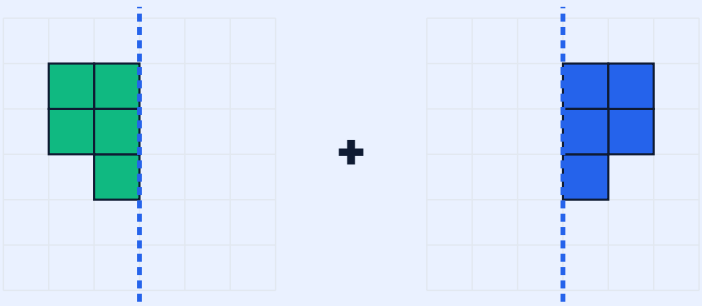
Spejl-memory · spilleregler

3. klasse · 2–4 spillere · Spilletid 20–30 min (hurtig version 10 min)

Eksempel



Kort 1 viser en figur og en stiplet spejllinje. Kort 2 viser spejlbilledet af figuren på den anden side af linjen. Ternet ved siden af linjen spejles over i ternet på den anden side, og ternet 2 væk fra linjen kommer 2 væk på den anden side. Altså passer de sammen: det er et par!

Sådan spiller I

- Vælg en farve (20 kort = 10 par). Bland kortene og læg dem med bagsiden op i 4 rækker.
- Vend 2 kort. Passer figuren og spejlbilledet sammen? Vis med fingeren, hvordan du har talt tern. Så er det et par: tag dem og vend igen.
- Passer de ikke, vender du dem om igen, og det er næste spillers tur. Når alle par er fundet, vinder den med flest par.

Øv dig

Grøn: spejl i den lodrette linje. Figuren rører linjen.

Brug det

Gul: spejl i den vandrette linje – figuren skal vendes op og ned. Større figurer.

Udfordring

Rød: figuren ligger et stykke fra linjen. Tæl afstanden! Kortet viser kun spejlbilledet.

Varianter

- Hurtig version (10 min): kun 6 par af én farve.
- Lang version (30 min): spil grøn, så gul, så rød. Point: grøn par = 1, gul = 2, rød = 3.
- Tegne-variant: vend ét kort med en figur og tegn selv spejlbilledet på ternet papir, før du leder efter makkeren.
- Hele klassen: læreren viser et kort på tavlen, og alle tegner spejlbilledet på deres tavle.