

## LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på [www.shop.time2learn.dk](http://www.shop.time2learn.dk)

## Baggrundsviden

Mønstre er en del af geometrien. Mønstre findes overalt i vores omgivelser, fx i vores huse og i naturen. Hjælp børnene med at få øje på dem.

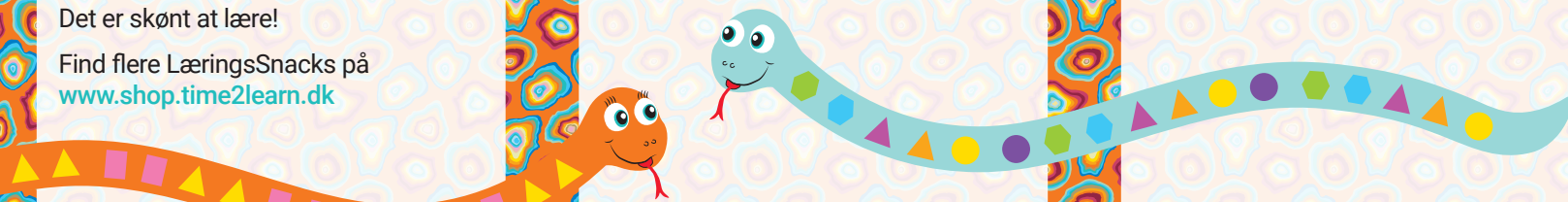
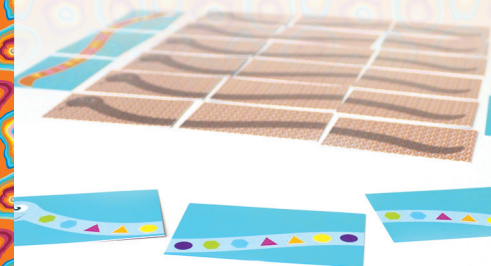
Ideen med at opdage og kunne fortsætte et figurmønster er, at man bliver opmærksom på et system, der går igen. Figurmønstre opstår gennem gentagelser af figurer, så der opstår et system. >

Når man kan finde systemet i figurmønstre, vil man lettere kunne finde system i en række tal. Man opdager mønsteret ved at observere ligheder og gentagelser.

Man kan på skift prøve at finde på et system, hvor I tegner et mønster eller skriver et talmønster. I kan også lave figurmønstre af perler i forskellige farver og former, på snor eller på perleplade.

## Mønsterslanger

Udvidet vendespil, hvor man samler slanger med det samme mønster. Opdag systemet i de matematiske mønstre og husk dem.



## Spilleregler



- Læg kortene med bagsiden opad. Læg hoveder, kroppe og haler hver for sig.
- Vend på skift 3 kort (et hoved, en krop og en hale).
- Hvis slangens mønster passer sammen, vinder man slangen, og samme spiller må vende 3 kort mere. Altså hoved, krop og hale skal passe sammen. >



- Passer mønsteret ikke sammen, vender man kortene igen, og turen går videre til næste spiller.
- Den, der får flest slanger, vinder.

### Tip

Spil niveau 1 først (orange slanger), derefter niveau 2 (lyseblå slanger). Eller spil med begge.

### Tip

Gør spillet lettere. Spil kun med hoved- og midterstykke.

## Det lærer man

- Arbejdshukommelse
- Genkende mønstre

