



Tegning: NAFO

## Spilleregler til tall og mengde-memoryspill

### Hvordan bruke kortene?

Kortene er laget med tanke på at man kan gjøre seg kjent med ulike tall symboler og mengder på flere språk. Dette er en fin måte å synliggjøre flere språk i barnehagehverdagen når man spiller spill.

Alle kortene har bilder av tall eller en mengde med tekst på ulike språk.

Et nyttig tips er å begynne spillet med tall eller mengde som barna kan fra før også legge til nye kort etter hvert. Til de minste barna kan det holde å begynne med to eller tre bilder.

### Hvordan spille?

#### Memory:

For å spille Memory må man skrive ut dobbelt sett av kortene og klippe dem ut. Kortene man ønsker å spille med legges utover med bildesiden ned. Meningen med spillet er å få flest mulig par. For å klare dette må man huske hvor de ulike bildekortene ligger og forsøke å trekke to og to like. En og en spiller snur to valgfrie kort. Kortene skal snus slik at alle kan se hva det er bilde av på kortene og deltagerne sier hva ordet heter på morsmål og norsk. Hvis kortene har samme bilde, har spilleren fått et par som legges til side. Hvis kortene ikke har samme bilde, skal de snus tilbake igjen. Spillet fortsetter helt til alle parene er funnet og den med flest par har vunnet.

## Spilleregler til tall og mengde-memoryspill

### Lotto:

For å spille lotto må man skrive ut dobbelt sett av bildekortene og klippe ut den ene halvparten. Den andre halvparten bruker man som spilleplate/brett. Kortene som er klippet ut legges utover og hver spiller får hver sin spilleplate. Alle spillerne trekker ett og ett kort og det er om å gjøre å finne kortene som tilhører sin egen spilleplate først.

### Alias:

For å spille Alias må man skrive ut ett sett med bilder og klippe dem ut. Alias er et bildeforklaringsspill hvor man skal forklare og gjette ord, og er derfor god hjelp til å trene på å forklare. Kortene legges i en bunke og en og en trekker et kort hver og forklarer hva det er bilde av til de andre deltagerne uten å si selve ordet. Det gjelder å forklare ved hjelp av synonymer, antonymer eller andre måter sånn at de andre spillerne gjetter hva ordet er. Man kan for eksempel si «mann med skjegg og rød lue» om kortet med bilde av en julenisse. Deltagerne som klarer å gjette flest kort vinner.



Tegning: NAFO