

# Kom i gang med Mix'n'Match



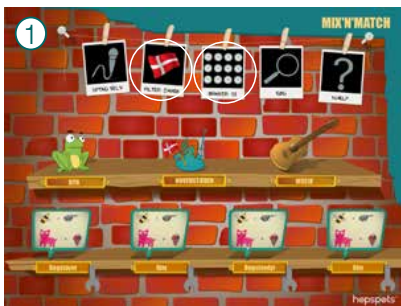
I Mix'n'Match hører brikkerne sammen to og to, og det gælder om at finde makkerpar.

Der er 3 forprogrammerede spil, og mulighed for at lave jeres egne spil.

De 3 spil kan alle spilles på dansk, engelsk, tysk og fransk.

- Dyr: Match dyr med deres dyrelyde.
- Hovedstæder: Match lande med deres hovedstæder.
- Musik: Match musikinstrumenter med deres lyd.

## Sådan spiller du



1 Før spillet går i gang, skal I vælge sprog, antal brikker og hvilket af spillene I vil spille.



2 Når dette billede vises, skal I trykke på de brikker, I vil bruge, for at aktivere dem.



3 Denne skærm betyder, at I kan starte med at træde på brikkerne og finde makkerpar. God fornøjelse!

## Optag selv

Ved at vælge "optag selv" på tørresnoeren, kommer I frem til skærbilledet herunder, hvor I kan lave jeres egne makkerpar.

4. Giv spillet et navn.

Giv spillet et ikon/billede. Dette billede kommer frem på den nederste hylde under de 3 eksisterende spil.

2. Giv lydene navne. Skriv for eksempel "spand" og "sand".

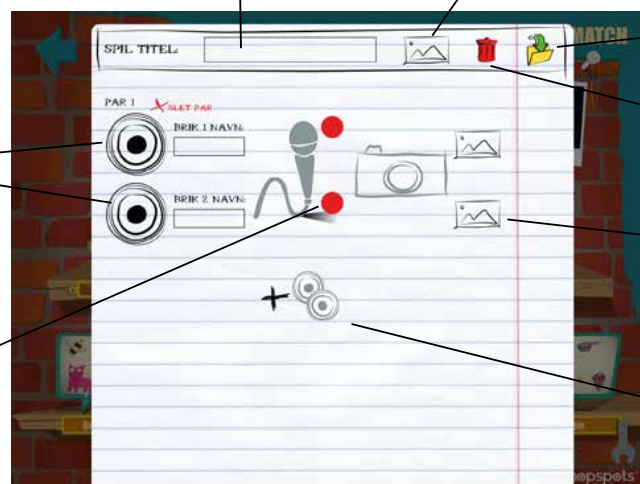
5. Gem spil.

Slet spil.

De to billedeikoner hører igen til hver sin brik, og her kan indsættes billeder/tegninger at "spand" og "sand".

3. Tilføj flere brikker og gentag punkt 1+2 til I har lavet nok makkerpar.

1. Optag lyd  
Brug de to røde knapper til at optage lydene til brik 1 og 2. Ét tryk på den røde knap starter optagelsen og endnu et tryk afslutter optagelsen. Indtal for eksempel "spand" og "sand".



## Vores idéer til optag-selv-spil

- **Svære ord:** Ved hjælp af fremmedordbog har børnene valgt ord, som de syntes var svære og så lavet en forklaring. De to skal så kobles. Eks.: A. Altruistisk B. Det modsatte af egoistisk
- **Sjove lyde:** Med forskellige rekvisitter har børnene lavet en lyd. Det skal så kobles med en forklaring/beskrivelse af lyden. Eks.: A. Kokosnødder slås sammen B. En hammer
- **Matematik:** Regnestykke på den ene brik og facit på den anden. Eks.: A.  $5+5$  B. Giver 10  
Kan også være med fokusområde, f.eks. 3 tabellen, hvor et sæt er  $3 \times 3$  og et andet sæt er  $4 \times 4$  osv.
- **20'er venner:** De brikker som tilsammen giver 20 skal kobles. Eks.: A. 15 B. 5
- **Gådespillet:** Der stilles en gåde og denne skal kobles med svaret. Eks.: A. Man kan sidde på den, man kan køre på den og den siger sådan her (ring, ring) B. Det er en cykel. Kan også være en lyd og så skal man gætte lyden.
- **Rimespillet:** Find to ord der rimer. Eks.: A. Si B. Bi
- **Konverteringsspillet:** To ens værdier kobles (m/km, min/timer, g/kg mm). Eks.: A. 60min B. En time
- **Challenge:** Man kobler to ens bevægelser sammen, som siges på forskellige sprog. Man skal så udføre den bevægelse, som siges, når man bevæger sig fra den ene brik til den næste. Eks.: A. Jump B. Hop
- **Bøvsespillet:** Man kobler en bøvs med personen der har lavet den. Eks.: A. Torben B.: Bøvs
- **Dyr og deres mad:** Man kobler et dyr med det som det spiser. Eks.: A. Kanin B. Gulerødder
- **Tøj på engelsk:** Man kobler en beklædningsdel på dansk med den samme på engelsk. Eks.: A. Party dress B.: Festkjole
- **Tema Quiz:** Vælg et tema og lav quiz herom. Spørgsmål kobles med svar. Eks.: Hvornår var 2. Verdenskrig? B. 1939-1945
- **Sammensatte ord:** To ord der kan sættes sammen. Eks.: A. Hænge B. Køje
- **Stave sig:** Man staver sig gennem et ord og kobler med ordet. Eks.: A. H-E-S-T B. Hest
- **Hilsen på mange sprog:** Man kobler et sprog med en hilsen. Eks.: A. Salam aleykom B.: Arabisk
- **Ord venner:** Man kobler to ord, som hører til hinanden. Eks.: A. Stol B. Bord
- **Tidsaldrer:** Man kobler en tidsalder med en årrække. Eks.: A. Oplysningstiden B. 1690-1800
- **Mad:** Man kobler enten lyden af et dyr eller navnet på dyret med en ret det indgår i. Eks.: A. Muh B. Bøf
- **Stavelser:** Man kobler ord med samme antal stavelser sammen. Eks.: A. Citron B. Agurk