

Å tenke som en datamaskin – på jakt etter mønster

Finn ut hvordan dette spillet skal spilles ved å lese gjennom andre spillere sine kommentarer. Sett ring rundt deler som er like og sett strek under ord som er forskjellig fra spiller til spiller. Den første like delen er allerede satt ring rundt.

Spiller 1:

«Jeg valgte en løve, og trillet en sekser, deretter en firer og så en toer. Det betyr at jeg skal må tegne en svart cupcake på løven sin hale.»

Spiller 2:

«Jeg valgte et esel, og trillet en treer, deretter en toer og så en ener. Det betyr at jeg må tegne en gul ananas på eselet sitt hode.»

Spiller 3:

«Jeg valgte en valp, og trillet en femer, deretter en treer og så en femer. Det betyr at jeg må tegne en rosa laks på valpen sin nese»

Finn de delene som er like og de som ikke er like, og lag en mal for hvordan spillet skal spilles ved å skrive opp de delene du har satt sirkel rundt, og ved å sette de understrekede delene blanke.

Farge

- 1) Rødt
- 2) Blå
- 3) Gul
- 4) Grønn
- 5) Rosa
- 6) Svart



Gjenstander

- 1) Mobiltelefon
- 2) Ananas
- 3) Laks
- 4) Cupcake
- 5) Bok
- 6) Sløyfe



Kroppsdeler

- 1) Hode
- 2) Hale
- 3) Hånd/fot/pote/Hov
- 4) Mage
- 5) Nese
- 6) Rygg



