

Matematikkampen regler

Dette spil er inspireret af spillet "[Monsterkampen](#)", som er et ideelt spil med de helt små i familien. Jeg tænkte, at det måtte være et oplagt spil ift. at lære tallene at kende. Jeg tænker derfor at spillet vil være oplagt i førskole, start 0. klasse eller specialundervisning.

Jeg har lavet 2 udgaver - et der kan spilles med 1 terning og et der kan spilles med 2 terninger. Fælles for dem begge er, at der kan være 2-4 spillere, og hver spiller skal have 6 brikker (alle kan sagtens have samme farve, det er ikke relevant). Det er også muligt at lade spillerne spille med f.eks. 8 brikker. Spillet går ganske simpelt ud på at hver spiller skal forsøge at komme af med alle sine brikker - den spiller der først kommer af med alle brikkerne har vundet.

Spillepladen kan printes i A3.

Spillerne placerer sine brikker på en af skyerne. Spiller 1 begynder og slår med en terning (eller 2 terninger afhængig af versionen). Spiller 1 flytter en af sine brikker ud på det tal, som terningen viser. Turen går videre til næste spiller og så fremdeles. Hvis en spiller slår et tal, hvor der i forvejen er en brik, må spilleren tage denne brik ind på egen sky og lade turen gå videre.

Hvis en spiller slår en 6'er, er brikken inde i stjernen, og kan ikke fjernes fra denne igen (dvs. fungerer lidt ligesom et helle).

Den spiller der først kommer af med alle sine brikker, har vundet spillet (dvs. alle brikker skal blot være placeret på stjernen eller de omkringstående tal).

Jeg har også lavet 2 tomme skabeloner - måske kan nogle af eleverne lave deres egen udgave af et matematikspil?

God fornøjelse!

Mvh. Susanne