

Hvilke tre?

(etter Matematikkdagshefte 2006)

Kompetansemål etter 7.trinn:

Eleven skal kunne utvikle, bruke og diskutere metoder for hovudrekning, overslagsrekning og skriftleg rekning og bruke digitale verktøy i berekningar.

Læringsmål:

Et utmerket spill for alle, som gir god trening i hoderegning og resonering. Her får man frem sammenhengen mellom addisjon og subtraksjon, og som fremmer behovet for å gjøre egne notater underveis for å holde rede på hvilke vink som er gitt. Også egnet til å utdype antall kombinasjoner.

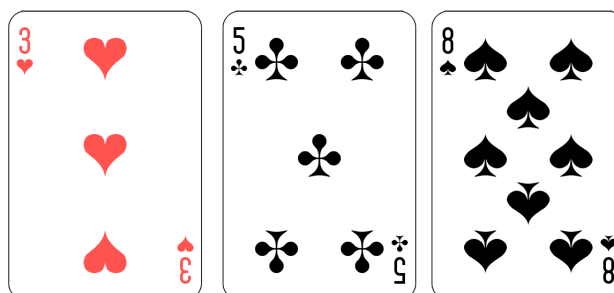
Antall deltagere: 3 - 6

Utstyr: Kortene 1 til 10, eller alle kortene for de flinkeste.

Spilleregler :

Stokk kortene godt og legg dem i ei bunke midt på bordet med bilsiden ned.

En spiller trekker tre kort og legger sammen verdien på kortene. Hun sier hvor stor summen er. I eksemplet er summen 16. De andre spillerne skal nå etter tur gjette verdien på de tre kortene. Spilleren som trakk kortene sier hvor mange som var rette.



Hvis en spiller foreslår 4 6 6 blir svaret: Ingen rette

Hvis neste spiller foreslår 1 8 9 blir svaret: Én rett

(8 – men de andre spillerne ikke rede på hvilket tall som er rett!)

Hvis forslaget nå blir 3 7 8 blir svaret: Én rett

(8 igjen – men det får de andre spillerne ikke rede på!)

Spilleren som først gjetter tre rette, får de tre kortene.

Hun skal nå trekke tre nye kort.

Variasjon

Den som har flest kort når alle kortene er trukket, vinner!

(To stykker kan også spille mot hverandre. De må da notere hvor mange ganger en spiller må gjette for å finne ut hvilke kort den andre har. Den som til slutt har gjettest færrest ganger, vinner.)