

Null er best

(ide fra Et ess i ermet av Svein Torkildsen)

Kompetansemål etter 7. trinn

beskrive og bruke plassverdisystemet for desimaltal, rekne med positive og negative heile tal, desimaltal, brøkar og prosent og plassere dei ulike storleikane på tallina

Læringsmål:

Regne med positive og negative tall

Passer for: M/ U

Utstyr:

En hel kortstokk med jokere

Skjema for å føre poeng i

Antall:

For 2-4 spillere.



Gjennomføring av spillet:

Stokk kortene godt og legg dem på bordet med baksiden opp.

Billedkortene teller 11-13.

Sorte kort har positiv verdi, røde kort negativ.

Hver spiller trekker to kort fra toppen av bunken og regner ut verdien

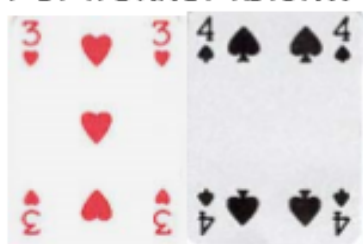
Spillerne kan så i tur og orden velge om de vil ta ett kort til før poengene for denne runden blir notert

Får du en joker, kan du selv velge poeng sum for denne runden

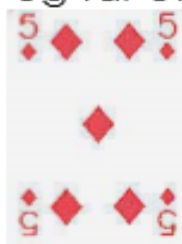
Etter fire runder legges poengene sammen. Den som er nærmest null har vunnet!

Eksempler.

Per trekker først...

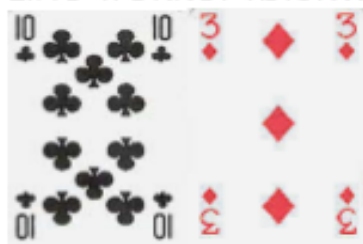


og tar ett kort til.



Denne runden
får Per
- 4 poeng

Line trekker først...



og tar ett kort til



Denne runden
får Line
20 poeng



Poengskjema

Navn:		
Runde 1		
Runde 2		
Runde 3		
Runde 4		
Sum:		

Poengskjema

Navn:		
Runde 1		
Runde 2		
Runde 3		
Runde 4		
Sum:		

Poengskjema

Navn:		
Runde 1		
Runde 2		
Runde 3		
Runde 4		
Sum:		