

Hvilke tre?

(Etter Matematikkdagheftet 2006)

Kompetansemål etter 4.trinn:

- Eleven kan gjere overslag over og finne tal ved hjelp av hovudrekning, teljemateriell og skriftlege notat, gjennomføre overslagsrekning og vurdere svar

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

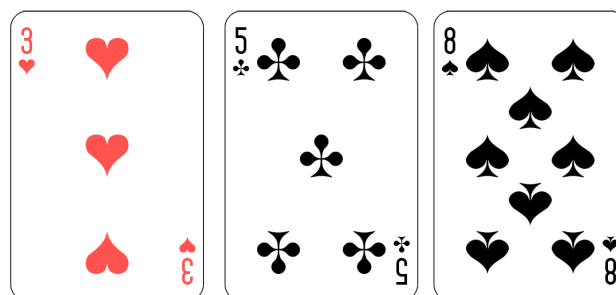
Utstyr: Kortene 1 til 10 fra en vanlig kortstokk

Spilleregler :

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



Første spiller foreslår "4, 6, 6" og får til svar: "Ingen rette"

Neste spiller foreslår "1, 8, 9" og får svar: "Én rett". Kun den som har gjettet får vite hvilken verdi som var riktig.

Neste spiller foreslår "1, 7, 8" og får til svar: "Én rett". Igjen er det kun spilleren som har gjettet som får vite hvilken verdi som er riktig.

Spilleren som først gjetter tre rette, får de tre kortene. Hun skal nå trekke tre nye kort.

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

Alternative regler:

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 gjettet færrest ganger, vinner.