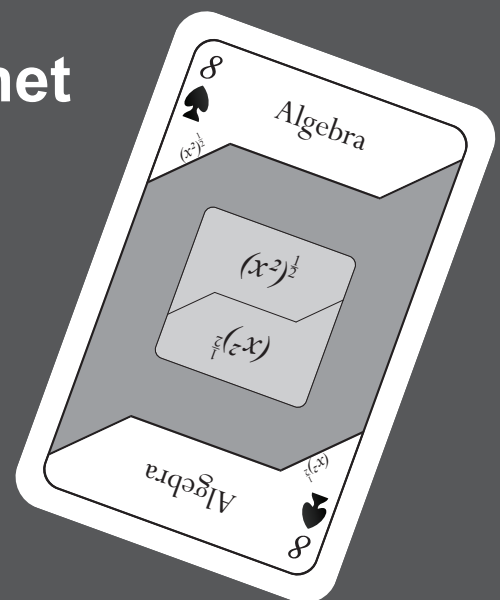
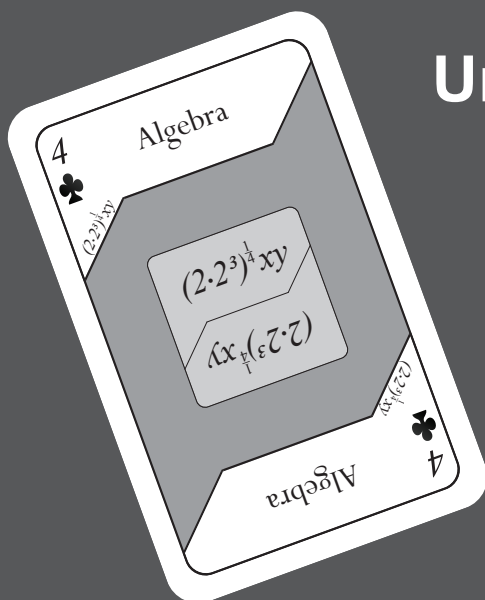


Regler for: getSmart Grå

Ungdomstrinnet



Det anbefales at man først ser på powerpoint-reglene når man skal lære seg ulike spill med kortstokkene!

Sjekk hjemmesiden www.getsmart.no for flere powerpoint-presentasjoner. Det vil bli lagt opp nye presentasjoner når det kommer nye produkter og dersom det blir laget nye spill til kortstokkene.

Krig - Grå

Vanskelighetsnivå: 14 år og oppover. Man må ha lært om potensregning.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Jokere og følgende kort må tas ut av kortstokken før spillet starter:

Spar A, Spar 8, Spar 6, Kløver A, kløver J, kløver 10, Kløver 5, Kløver 4, Hjerter A og Hjerter 10.

Det anbefales at matematikklæreren tar ut de 10 spillkortene (ikke jokerne) av kortstokken før han går til klasserommet. Disse kortene trengs ikke til noen spill på grunnskolenivå.

NB! Følgende kort har uttrykk som kan forenkles ved hjelp av kvadratsetningene: Spar 10, Spar 9, Hjerter J, Hjerter 4, Ruter Q, Ruter 8 og Ruter 7. Disse kortene er mer krevende enn de resterende kortene i kortstokken, men husk at uttrykkene kan forenkles på vanlig måte ved å løse opp parenteser osv.

Dersom man vil ha med jokerne i spillet, vinner disse kortene alltid.

Tilbehør: To røde og to hvite spesialterninger (verdier fra -9 til 10).

Meningen med spillet: Å bli sittende igjen med alle kortene eller sitte igjen med flest kort når man gir seg med spillet. For eksempel kan man foreslå å spille i 20 min og se hvem som har flest kort etter endt tid.

Spilleregler: Hver spiller får utdelt 26 kort. I dette spillet brukes kun de matematiske uttrykkene på kortene. For å finne verdier til uttrykkene genereres x - og y -verdier ved hjelp av spesialterninger (x = rød terning, y = hvit terning). Spillerne tar opp det øverste kortet i bunken sin og legger det frem på bordet med forsiden opp. I tillegg kaster begge spillerne en hvit og en rød spesialterning. Verdiene de får på de to terningene skal settes inn for x og y på i uttrykket på kortet. Man må altså regne. I starten kan det være hensiktsmessig å bruke blyant og papir, men etter litt trening kan man klare mye ved hjelp av hoderegning. På noen kort er uttrykkene slik at det lønner seg å forenkle før man setter inn for x og y . Det er opp til spilleren selv hva han vil gjøre (poenget er å finne verdien av uttrykket). PS. Dersom begge spillerne oppnår lik verdi på uttrykkene sine, blir det "krig" (vi kommer inn på hva dette innebærer etter hvert). Dersom verdiene av uttrykkene blir forskjellige, vinner spilleren med høyest verdi omgangen. Han får da begge de utspilte kortene og samler dem i en egen samlehaug.

Dersom begge spillerne får lik verdi på uttrykkene sine etter å ha satt inn for x og y , blir det krig. Hver spiller må da legge ut ytterligere tre kort på bordet. Disse skal legges delvis over det første kortet, nå med baksiden opp. Når dette er gjort, skal begge spillerne legge ut et fjerde kort, denne gang med forsiden opp. Den med høyest verdi på uttrykket sitt vinner alle kortene som er lagt ut på bordet. Disse kortene legges til side i samlehaugen til spilleren. Når man ikke har flere kort igjen bortsett fra kortene i samlehaugen, skal disse stokkes og spilles ut igjen.

Slutt: Spillet er over når en av spillerne sitter med alle kortene eller når avtalt spilletid er over. Vinneren er den som sitter igjen med alle kortene, eventuelt flest kort.

Vri Åtter - Grå

Vanskelighetsnivå: 14 år og oppover. Man må ha lært om potensregning.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Følgende kort må tas ut av kortstokken før spillet starter:

Spar A, Spar 8, Spar 6, Kløver A, kløver J, kløver 10, Kløver 5, Kløver 4, Hjerter A og Hjerter 10.

Det anbefales at matematikklæreren tar ut de 10 spillkortene (ikke jokerne) av kortstokken før han går til klasserommet. Disse kortene trengs ikke til noen spill på grunnskolenivå.

NB! Følgende kort har uttrykk som kan forenkles ved hjelp av kvadratsetningene: Spar 10, Spar 9, Hjerter J, Hjerter 4, Ruter Q, Ruter 8 og Ruter 7. Disse kortene er mer krevende enn de resterende kortene i kortstokken, men husk at uttrykkene kan forenkles på vanlig måte ved å løse opp parenteser osv.

Hver spiller starter med sju kort. I tillegg legges et kort med forsiden opp ved siden av kortbunken på bordet. Dette kortet er begynnelsen på samlehaugen.

Ekstraustyr: 2 stk. timeglass på ett minutt.

Meningen med spillet: Å bli kvitt kortene sine før de andre spillerne.

Spilleregler: Man trekker om hvem som skal stokke og gi ut kort. Deretter skal neste spiller begynne (man følger klokka). Hver gang det er din tur, kan du spille ut ett kort av samme farge som det øverste kortet i samlehaugen. Du kan også spille ut et kort som har samme uttrykk som det øverste kortet. Dette kalles "å vri". Et eksempel på et uttrykk er x^2y^2 . Uttrykkene på kortene står både på midten av kortet og oppe i venstre hjørne. De tradisjonelle tallverdiene til kortene brukes ikke i dette spillet (bortsett fra åtterne). Hvis du ikke kan (eller vil) spille ut et kort, må du trekke kort fra bunken helt til du legger ut et kort. Men du kan maksimalt trekke tre kort. Dersom du har trukket tre ganger uten å kunne eller (ville) spille ut kort, er din tur over, og du sier pass og lar neste spiller fortsette.

På noen av kortene er uttrykkene så store at de ikke får plass i hjørnene. En pil henviser da til midten av kortet hvor man finner uttrykket.

Kort med den tradisjonelle verdien åtte (spar 8, ruter 8 osv.) er spesialkort. Disse kortene kan alltid brukes til å vri med. De kan spilles ut helt uavhengig av hvilket kort som ligger øverst i samlehaugen. Idet man spiller ut en åtter, må man spesifisere hvilken farge man vrir til, og neste spiller blir nødt til å spille ut kort av denne fargen (eller legge på kort med tilsvarende uttrykk).

Når man har ett kort igjen på hånden, skal man si: "ett kort igjen!" Dersom man glemmer dette, kan en av de andre spillerne slå i bordet og si: "bank i bordet!" og spilleren med ett kort igjen må da trekke ytterligere tre kort fra bunken på bordet.

For å øke vanskelighetsgraden kan man legge til følgende regel; Det er tillatt å kombinere to kort ved hjelp av de fire regneartene, og dersom man på denne måten får likt uttrykk

som kortet øverst i samlehaugen, kan man legge på begge kortene. NB! Her er det viktig å spille taktisk riktig. Dette innebærer at man må tenke seg om hvilket av de to kortene man ønsker skal ligge øverst i samlehaugen. (Det er jo det øverste kortet i sakehaugen som bestemmer hva som kan legges på videre).

Det er viktig å påpeke at kombinasjon av to kort gjør spillet mye vanskeligere. Spillerne vil også bruke lenger tid på å foreta trekk, hvilket kan gjøre spillet kjedelig. For å utelukke at det blir lange stopp i spillet kan man bruke to timeglass (1 min). Dette kan kjøpes på www.getsmart.no

Slutt: Dersom det er to eller flere spillere igjen, kan man fortsette spillet til kun én spiller gjenstår. Ofte kan det være like greit å begynne på nytt med en gang en vinner er kåret. Da sikrer man i hvert fall at alle spillere får maksimalt utbytte av spillet. Alternativt kan de som er ferdige med spillet hjelpe en medspiller inntil det er én spiller igjen.

Memory - Grå

Vanskelighetsnivå: 14 år og oppover. Man må ha lært om potensregning.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Jokere og følgende kort må tas ut av kortstokken før spillet starter:

Spar A, Spar 8, Spar 6, Kløver A, kløver J, kløver 10, Kløver 5, Kløver 4, Hjerter A og Hjerter 10.

Det anbefales at matematikklæreren tar ut de 10 spillkortene (ikke jokerne) av kortstokken før han går til klasserommet. Disse kortene trengs ikke til noen spill på grunnskolenivå.

NB! Følgende kort har uttrykk som kan forenkles ved hjelp av kvadratsetningene: Spar 10, Spar 9, Hjerter J, Hjerter 4, Ruter Q, Ruter 8 og Ruter 7. Disse kortene er mer krevende enn de resterende kortene i kortstokken, men husk at uttrykkene kan forenkles på vanlig måte ved å løse opp parenteser osv.

Meningen med spillet: Å samle flest stikk.

Spilleregler: I dette spillet brukes kun de matematiske verdiene på kortene. De 42 kortene legges ut over bordet med baksiden opp. Man trekker lodd om hvem som skal begynne spillet. Den som vinner trekningen, starter spillet ved å trekke to kort fra bordet. Det er nå om å gjøre for spilleren å trekke to kort med likt matematisk uttrykk (man må forenkle uttrykkene ved hjelp av regning for å se om de er like). Dersom spillerne ikke lykkes med å finne to like uttrykk, skal kortene legges tilbake på bordet der de lå. Det er da neste spillers tur til å trekke kort. Når en spiller klarer å finne to kort med samme uttrykk, vinner han et stikk som legges til side for spilleren. Disse kortene legges i egen bunke slik at det blir lett å holde tellingen på hvem som leder spillet.

Slutt: Spillet er slutt når avtalt spilletid er over, eventuelt når det ikke går an å finne flere stikk (noen kort er tatt ut av kortstokken, derfor går ikke stikkene opp).

Lynet - Grå

Vanskelighetsnivå: 14 år og oppover. Man må ha lært om potensregning.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Jokere og følgende kort må tas ut av kortstokken før spillet starter:

Spar A, Spar 8, Spar 6, Kløver A, kløver J, kløver 10, Kløver 5, Kløver 4, Hjerter A og Hjerter 10.

Det anbefales at matematikklæreren tar ut de 10 spillkortene (ikke jokerne) av kortstokken før han går til klasserommet. Disse kortene trengs ikke til noen spill på grunnskolenivå.

NB! Følgende kort har uttrykk som kan forenkles ved hjelp av kvadratsetningene: Spar 10, Spar 9, Hjerter J, Hjerter 4, Ruter Q, Ruter 8 og Ruter 7. Disse kortene er mer krevende enn de resterende kortene i kortstokken, men husk at uttrykkene kan forenkles på vanlig måte ved å løse opp parenteser osv.

Meningen med spillet: Å samle flest stikk, i løpet av en bestemt tidsperiode. F. eks 5 min.

Spilleregler: Man blir enige om hvor lang tid spillet skal vare. Deretter gjelder det å regne så raskt som lynet for å få flest mulig stikk i løpet av tidsperioden man ble enige om. Et stikk består altså av to kort som har samme uttrykk. For å se om kortene har like uttrykk, er man nødt til å regne. PS. Hvorvidt det virkelig er stikk man tar inn, ser man ikke før man sammenligner med fasiten. Stikkene legger man i egne bunker på sin side av bordet. På denne måten er det lett å skille stikkene fra hverandre. Før man teller opp stikkene skal begge spillerne gå igjennom hverandres stikk sammen og sammenligne med fasiten på jokerkortet. (Kun stikk som stemmer med fasiten blir tellende). Man kan skrive opp stillingen etter hver kamp og forsøke å få flest seire. Alternativt kan man bli enige om at det er om å gjøre å sitte med rekorden i antall stikk). Da er det viktig å notere ned resultatene fra hver kamp og spesifisere hvor lang tid kampen varte. Det blir som i friidrett, en rekord på 100 m og en annen på 200 m osv. Etter hvert som man blir svært god, bør man stille med en kortstokk hver (man stikker da motstanderens kort). Fordi det nå er muligheter for flere stikk, vil ikke lenger de "gamle" rekordene være relevante og man må registrere rekorder på nytt.

Slutt: Spillet er slutt når avtalt spilletid er over.

Femkortskrig - Grå

Vanskelighetsnivå: 14 år og oppover. Man må ha lært om potensregning.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Jokere og følgende kort må tas ut av kortstokken før spillet starter:

Spar A, Spar 8, Spar 6, Kløver A, kløver J, kløver 10, Kløver 5, Kløver 4, Hjerter A og Hjerter 10.

Det anbefales at matematikklæreren tar ut de 10 spillkortene (ikke jokerne) av kortstokken før han går til klasserommet. Disse kortene trengs ikke til noen spill på grunnskolenivå.

NB! Følgende kort har uttrykk som kan forenkles ved hjelp av kvadratsetningene: Spar 10, Spar 9, Hjerter J, Hjerter 4, Ruter Q, Ruter 8 og Ruter 7. Disse kortene er mer krevende enn de resterende kortene i kortstokken, men husk at uttrykkene kan forenkles på vanlig måte ved å løse opp parenteser osv.

Tilbehør: 4 stk 20-sidede terninger med verdier fra -9 til 10 (en av hver farge), 2 stk timeglass (1 min)

Meningen med spillet: Å sitte med flest kort når avtalt spilletid er omme. For eksempel 20 minutter

Spilleregler: Man blir enige om spilletid. Deretter stokkes kortene og spillerne får halve bunken hver. De får to terninger hver (en av hver farge) og blir enige om hvilken av dem som skal representere x- og y-verdi. Deretter legger spillerne ut fem kort hver (med forsiden opp) på bordet. Kortene skal ligge vannrett. Etter dette skal de snu timeglasset og kaste terningene sine. (Det ene timeglasset brukes bare dersom man begynner på ny runde før sanden i det første glasset har rent ut). Poenget er nå å finne ut hvilket matematisk uttrykk som gir høyest verdi etter å ha satt inn verdier for x og y. Etter ett minutt er tiden ute, og spillerne må ha valg et kort de mener har høyest verdi. De fire andre kortene legges sammen i en samlehaug. Det er nå om å gjøre å ha høyere verdi enn motstanderen. Den med høyest verdi vinner motstanderens kort, og legger dette kortet i samlehaugen sin. Dersom spillerne får lik verdi på uttrykket, blir det krig og begge må legge ut tre kort med baksiden opp. Man legger så ut et fjerde kort med forsiden opp. Deretter kaster spillerne terningene sine på nytt og setter inn for x og y i uttrykket på kortet. Den med høyest verdi vinner alle utspilte kort. Kortene legges i samlehaugen. Man begynner så forfra igjen og fortsetter slik til avtalt spilletid er over.

Slutt: Spillet er slutt når avtalt spilletid er over.