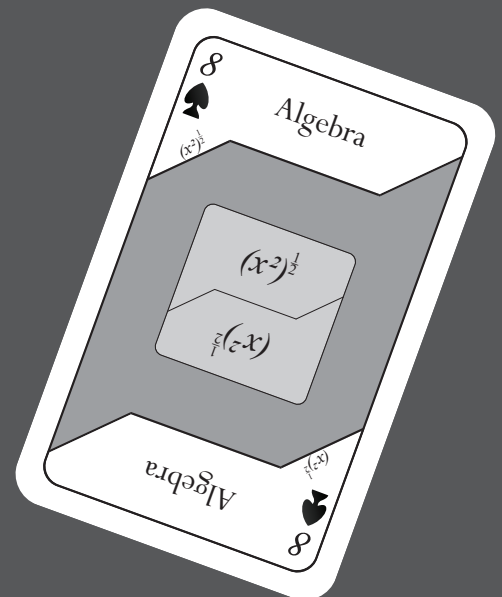
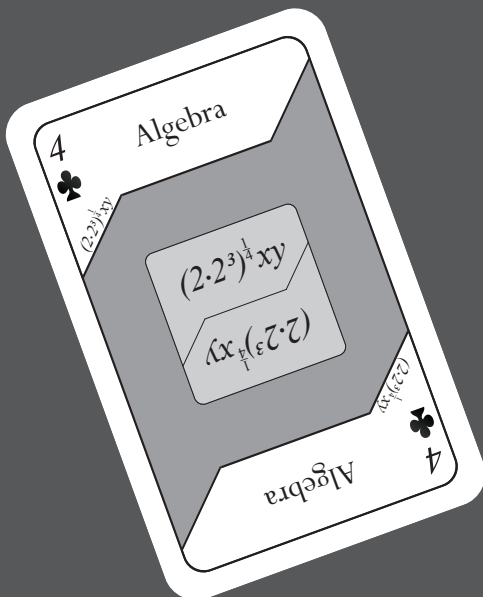


Regler för: getSmart Grå



Det rekommenderas att man börjar med att se på powerpoint-reglerna när man ska lära sig olika spel med kortleken! Kolla in hemsidan www.getsmart.no för fler powerpoint presentationer. Det laddas upp nya powerpoint presentationer när det kommer nya produkter och ifall det utvecklas nya spel till kortlekarna.

Hur Kommer Man Igång? - Grå

Läraren bör ha genomgått kortlekens teman på förhand. Ifall något kvarstår bör läraren noga gå genom det som behövs för att kunna spelen innan korten delas ut. Som ett alternativ kan eleverna själva läsa igenom introduktioner till kortlekens olika teman på hemsidan www.getsmart.no. OBS! Det är särskilt viktigt om det är elever på högstadiet som ska spela med kortleken.

Den första aktiviteten som eleverna bör starta med, är att ta reda på vilka kort som presenterar samma uttryck (man måste antingen huvudräkna eller räkna med papper och penna). Man bör helst sitta två och två. Är man fler än två i en grupp kan det resultera i att inte alla hänger med. Vid de tillfällen då eleverna är osäkra på vilka kort som "hör ihop" kan de få hjälp från en lärare eller kolla i facit.

Den här processen bör vara ca en timme och repeteras flera gånger innan man går över till spel med korten.

Ska man spela privat med korten, bör man också börja med ovanstående aktivitet. Glöm inte att se på introduktionerna till de matematiska teman på www.getsmart.no. Man kan kanske också få hjälp av föräldrar, men det finns också en möjlighet att få svar på www.matematikk.net som har ett aktivt forum där man får svar på alla slags matematiska frågor. Det bör oavsett inte vara något problem att lära sig att spela på egen hand. Man kan också kolla med facit som står på det ena joker-kortet. Ifall man undrar över hur man räknar ut ett uttryck, kan man också skriva ner uttrycket på papper och fråga läraren i en matematiktimme.

Vändåtta - Grå

Svårighetsnivå: Årskurs 9 och äldre. Olika svårighetsgrader

Antal spelare: 2 - 5.

Antal kort: Hela kortleken används utom jokrarna. Varje spelare börjar med sju kort. Utöver det läggs ett kort med framsidan upp bredvid resten av kortleken (bunken). Det kortet är början på högen.

Spelets mål: Att bli kvitt sina kort innan de andra spelarna.

Extra tillbehör: 1st. timglas (1min)

Spelregler: Man drar lott om vem som ska blanda och dela ut korten. Därefter ska nästa spelare börja (man går medsols). Varje gång det är din tur ska du spela ut ett kort av samma färg som det översta kortet i högen. Du kan också spela ut ett kort som har samma uttryck (här måste du räkna) som det översta kortet. Det kallas att vända.

När vi pratar om matematiska uttryck, är det självklart att det inte längre är kortets traditionella värde vi tänker på. Det är det uttrycket mitt på kortet eller det som står snett uppe i vänster hörn. (I vissa fall är det bara en pil i vänster hörn som indikerar att uttrycket är så stort att det bara får plats i mitten på kortet). 13 kort har matematiska uttryck skrivna på sin enklaste form. De övriga korten har mer eller mindre komplicerade uttryck som man måste förenkla för att kunna jämföra uttrycken med andra kort.

Om du inte kan (eller vill) spela ut ett kort, måste du dra kort från bunken helt tills du spelar ut ett kort. Du kan maximalt dra tre kort. Har du dragit tre kort utan att kunna (eller vilja) spela ut kort, är din tur över och du säger pass och låter nästa spelare fortsätta.

Åttor är specialkort (här menas värdet som står helt överst till vänster; alltså de traditionella värdena). De korten kan alltid användas till att vända med. De kan spelas ut helt oberoende av vilket kort som ligger överst i högen. När man spelar ut en åtta måste man specificera vilken färg man vänder till och nästa spelare måste spela ut kort av den färgen (eller lägga på kort med ekvivalent matematiskt uttryck som kortet).

När man har ett kort kvar på hand, ska man säga; "Ett kort på hand". Glömmer man att säga det och en av de andra spelarna uppmärksammar det måste spelaren med ett kort kvar dra ytterligare tre kort från bunken.

För att öka svårighetsgraden kan man lägga till följande regel: man kan kombinera två kort man har på handen med hjälp av de fyra räknesätten och ifall man på det sättet får samma uttryck som det översta kortet i högen, kan man lägga på båda korten. OBS! Här är det viktigt att spela taktiskt. Det innebär att man måste tänka sig om vilket av de två korten man vill ska ligga överst i högen. (Det är ju det översta kortet i högen som bestämmer vad som kan läggas på vidare).

Här är det också viktigt att påpeka att kombination av två kort gör spelet en del svårare. Spelarna tar som regel längre tid på sig för varje drag, vilket kan göra spelet tråkigt. För att förhindra att det blir långa stopp i spelet kan man använda timglas (1min). Det kan köpas på www.getsmart.no.

Slut: Spelet är färdigt när alla utom en spelare har slut på kort. Blir bunken tom innan spelet tar slut ska alla korten i högen (utom det översta) blandas om igen och läggas som ny bunke.

Krig - Grå

Svårighetsnivå: Årskurs 9 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4. Vid 4 spelare är det 2 på varje lag.

Antal kort: Hela kortleken används utom jokrarna. Väljer man att spela med jokrar, vinner det kortet alltid.

Spelets mål: Att sitta med alla kort eller ha flest kort när man ger sig med spelet. (Till exempel kan man föreslå att spela i 20min och se vem som har flest kort efter avslutad tid).

Spelregler: Varje spelare börjar med 26 kort. I det här spelet ska man använda både de matematiska uttrycken och kortens traditionella värden. Varje spelare tar upp det översta kortet i sin

bunke och lägger fram det på bordet med framsidan uppåt. Man börjar så med att klura ut vilket uttryck som står på sitt kort. Man måste alltså räkna. I början kan det vara värt att använda papper och penna, men efter lite träning är det inte nödvändigt längre. Ifall båda spelarna får samma uttryck blir det krig (vi kommer tillbaka till det om ett tag). Om de två korten på bordet inte har samma uttryck, ska man räkna ut ett värde av sitt uttryck. Den med högst värde vinner båda korten. För att komma fram till sitt uttrycks värde tar man motståndarens traditionella värde (till exempel talet 10 ifall motståndarens kort är "ruter 10") och sätter in för x i sitt uttryck. Man sätter så in det traditionella värdet på sitt eget kort för y i uttrycket och räknar ut uttryckets värde. OBS! Värdena man sätter in för x och y kan också vara negativa! Alla kort med svarta symboler, alltså spader och klöver, ger negativa värden åt x och y . Om till exempel motståndaren har kortet "klöver kung" ska du sätta in -12 för x i ditt uttryck. OBS! På grund av att värdena för x och y kan gå helt från -14 till 14 kan det vara smart att ha en kalkylator som hjälpmedel ifall man inte klarar att komma fram till svaren genom huvudräkning. Ett par av uttrycken kan, i vissa tillfällen, bli väldigt jobbiga att räkna ut med huvudräkning. PS. Ett alternativ till att sätta in de traditionella värdena för x och y är att köpa specialtärningar utvecklade till den här kortleken. Tärningarna har 20 sidor, kommer i två färger (en färg som representerar x och en för y) och har värden från -9 till 10 .

Fördelen med sådana tärningar är att det blir mindre att komma ihåg när man räknar och spelet fungerar definitivt bättre.

Som sagt vinner spelaren med högst värde omgången, samlar in båda korten och samlar dem i en egen hög. Får båda spelarna likt värde eller samma uttryck blir det "krig" och varje spelare måste lägga ut ytterligare tre kort på bordet. Dessa ska läggas delvis över det första kortet men nu med baksidan uppåt. När det är gjort ska båda spelarna lägga ut ett fjärde kort, den här gången med framsidan uppåt. Den med högst värde vinner då alla korten som ligger på bordet och samlar dem i sin hög. OBS! Kom ihåg att man inte ska räkna ut sitt uttrycks värde ifall båda spelarna har samma uttryck. Då blir det krig oavsett! När man inte har fler kort kvar bortsett från sin uppsamlade hög ska dessa kort blandas (för sig) och utspelas igen.

Slut: Spelet är slut när överenskommen speltid har gått.

Memory - Grå

Svårighetsnivå: Årskurs 9 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4.

Antal kort: Hela kortleken används utom jokrarna.

Spelets mål: Att samla flest stick.

Spelregler: I det här spelet är det endast de matematiska värdena vi ska använda. Inga av de traditionella värdena har någon funktion. Alla de 52 korten läggs ut över bordet med baksidan upp. Man drar lott om vem som ska börja spelet. Den som vinner lottningen, startar spelet genom att dra två kort från bordet. Nu handlar det för spelaren om att dra två kort med lika matematiska uttryck (man måste förenkla uttrycken med hjälp av räkning för att se om de är lika). Ifall spelaren inte lyckas med att hitta två lika uttryck, ska korten läggas tillbaka på bordet där de låg. Det är då nästa spelares tur att dra kort. När en spelare klarar att hitta två kort med samma uttryck, vinner han ett stick som läggs till sidan åt spelaren. De två korten läggs i en egen hög så det blir lätt att hålla koll på vem som leder spelet. Totalt är det möjligt att få två stick av samma uttryck.

Slut: Spelet tar slut när alla korten med baksidan upp är dragna från bordet. Vinnaren är den som sitter med flest stick.

5 Korts Krig - Grå

Svårighetsnivå: Årskurs 9 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4. Vid 4 spelare är det 2 på varje lag.

Antal kort: Hela kortleken används utom jokrarna.

Spelets mål: Att sitta med flest kort när överenskommen tid har gått.

Extra tillbehör: 4st. 20-sidors tärningar med värden från -9 till 10 (2 av varje färg), 1st. timglas (1min)

Spelregler: Man kommer överens om hur lång tid spelet ska vara. Efter det blandas korten och man får halva leken var. Man får 2 tärningar var (en av varje färg) och kommer överens om vilken av dem som ska representera x och y värde. Så lägger spelarna ut 5 kort var framför sig (med framsidan upp i en rad från vänster till höger). Efter det ska de vända timglasets och kasta sina tärningar. Poängen nu är att komma fram till vilket matematiskt uttryck som ger högst värde efter att ha satt in värden för x och y. Efter en minut är tiden ute och spelarna måste ha valt ett kort de menar har högst värde. De fyra andra korten samlas i en hög. Nu vill man ha ett högre värde än motståndaren. Den med högst värde vinner motståndarens kort och lägger dessa i sin hög. Ifall båda har samma värde, blir det krig och 3 kort läggs ut (med baksidan upp) av båda spelarna. Så lägger man ut ett fjärde kort med framsidan upp. Man kastar sina tärningar om igen och sätter in x och y i uttrycket på kortet. Den med högst värde vinner alla utspelade kort. Kortet samlas i högen. Efteråt fortsätter spelet så som man började och man håller på tills överenskommen speltid har gått.

Slut: Spelet är slut när överenskommen speltid har gått.

Blixten - Grå

Svårighetsnivå: Årskurs 9 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4.

Antal kort: Hela kortleken används utom jokrarna.

Spelets mål: Att samla flest stick i loppet av en tidsperiod (till exempel 5 min).

Spelregler: Man kommer överens om hur lång tid spelet ska vara. Så gäller det att räkna blixtnabbt för att få flesta möjliga stick i loppet av tidsperioden man kom överens om. Ett stick består alltså av två kort vars uttryck representerar samma värde (man måste räkna ut värdena). PS. Huruvida det verkligen är stick man tar in, ser man inte innan man jämför med facit. Sticken lägger man i egna högar på sin sida av bordet för att det ska bli översiktligt. Innan man räknar sticken ska båda spelarna gå igenom varandras stick tillsammans och jämföra med facit på jokerkortet. (Bara stick som stämmer med facit gills). Man kan skriva upp ställningen efter varje kamp och försöka få flest segrar. Som ett alternativ kan man lägga ihop antal stick och eventuellt tävla om ett rekord. Då måste man notera resultaten från varje kamp och specificera hur lång tid kampen varade.

Det blir som i friidrott, ett rekord på 100m och ett annat på 200m osv. Efter ett tag, när man blir riktigt duktig, bör man spela med två kortlekar (man blandar då motståndarens kort). Eftersom det nu är möjligt att få fler stick är inte längre de "gamla rekorden" relevanta och man måste börja om och registrera rekord.

Slut: Spelet är slut när överenskommen speltid har gått.