

Regler för:

getSmart Kids

- Räkna med
sedlar og mynt!



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? - Kids

Läraren bör ha genomgått kortlekens teman i förhand. Den första aktiviteten som eleverna bör starta med är att hitta de kort som har samma belopp. Här bör man helst sitta två och två. Är man fler än det i en grupp, kan det leda till att inte alla hänger med. Vid tillfällen då elever är osäkra på vilka kort som "hör ihop", kan de få hjälp av läraren. Ifall eleverna går i Årskurs 1 eller 2, bör läraren på förhand ha tagit ut alla kort med belopp över 110kr. Man kan låta elever som behöver extra utmaning i ämnet få hela bunken.

Den ovanstående processen bör vara ca. En halv timme och repeteras ett par gånger, innan man går över till att spela med korten.

SmartMatch 1 - Kids

Svårighetsnivå: Årskurs 1 och äldre. Yngre barn kan också delta

Antal spelare: 2 - 5

Antal kort: Den lättare varianten av spelet innebär att man endast spelar med kort med belopp från 110kr och neråt (inklusive de fyra specialkortet). När man blir duktigare kan man spela med alla korten i kortleken. Varje spelare börjar med fem kort. Resten av korten man spelar med läggs som en bunke på bordet med ett kort med framsidan upp vid sidan om bunken, som är början på högen.

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

Spelregler: Man drar lott om vem som ska blanda och dela ut kort. 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 belopp som det översta kortet. Det kallas att vända. Om du inte kan eller vill spela ut ett kort, måste du dra kort från bunken tills du spelar ut ett kort. Du kan max dra två kort. Om du har dragit två kort utan att kunna (eller vilja) spela ut ett kort, är din tur över och du säger pass och låter nästa spelare fortsätta.

Kort med bild av en säck med pengar uppe i vänster hörn kan alltid läggas på och man kan då bestämma vilken färg som ska gälla för nästa spelare. De korten kan alltid användas åt att vrida med. Den nästa spelaren kan bara lägga på den färgen du har valt eller lägga på ett kort med samma belopp. Det finns också specialkort med bild av draken Gecko. Över draken är det en skylt som säger vad som händer om man spelar ut kortet. Under draken är det också en text som berättar om kortets egenskap. Kortet har följande egenskaper: 1. Alla motståndare måste dra två kort. 2. Spelriktningen vänds. 3. Du kan lägga på ett extra kort. 4. Hoppa över nästa spelare. Varje gång man spelar ut en "drake" kan man välja vilken färg som ska gälla vidare. Därför är de korten också "vänd-kort".

När än spelare har ett kort kvar på handen, ska han säga: "Ett kort på hand". Ifall han glömmer att säga det, och en av de andra spelarna påpekar det, måste han dra två kort från bunken.

Slut: Spelet är färdigt när alla utom en spelare har blivit kvitt sina kort. Ofta startar man en ny omgång så fort någon har vunnit. Är bunken tom innan spelet är slut ska alla högens kort (utom det översta) blandas och läggas som ny bunke.

SmartMatch 2 - Kids

Svårighetsnivå: Årskurs 2 och äldre.

Antal spelare: 2 - 5

Antal kort: Den lättare varianten av spelet innebär att man endast spelar med kort med belopp från 110kr och neråt (inklusive de fyra specialkortet). När man blir duktigare kan man spela med alla korten i kortleken. Varje spelare börjar med fem kort. Resten av korten man spelar med läggs som en bunke på bordet med ett kort med framsidan upp vid sidan om bunken, som är början på högen.

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

Spelregler: Man drar lott om vem som ska blanda och dela ut kort. 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 belopp som det översta kortet. Det kallas att vända. Om du inte kan eller vill spela ut ett kort, måste du dra kort från bunken tills du spelar ut ett kort. Du kan max dra tre kort. Om du har dragit tre kort utan att kunna (eller vilja) spela ut ett kort, är din tur över och du säger pass och låter nästa spelare fortsätta. Den stora skillnaden på SmartMatch 1 och SmartMatch 2 är att den senare är ganska mycket svårare. Utöver reglerna ovan kan man nu subtrahera och addera beloppen på två av korten man har på hand. Ifall man på det sättet kan få samma belopp som kortet överst i högen, kan man lägga på båda korten och själv välja vilket kort som ska ligga överst. Här bör man tänka sig om för det översta kortet bestämmer vad nästa spelare kan lägga på.

Kort med bild av en säck med pengar uppe i vänster hörn kan alltid läggas på och man kan då bestämma vilken färg som ska gälla för nästa spelare. De korten kan alltid användas åt att vrida med. Den nästa spelaren kan bara lägga på den färgen du har valt eller lägga på ett kort med samma belopp. Det finns också specialkort med bild av draken Gecko. Över draken är det en skylt som säger vad som händer om man spelar ut kortet. Under draken är det också en text som berättar om kortets egenskap. Kortet har följande egenskaper: 1. Alla motståndare måste dra två kort. 2. Spelriktningen vänds. 3. Du kan lägga på ett extra kort. 4. Hoppa över nästa spelare. Varje gång man spelar ut en "drake" kan man välja vilken färg som ska gälla vidare. Därför är de korten också "vänd-kort".

När en spelare har ett kort kvar på handen, ska han säga: "Ett kort på hand". Ifall han glömmer att säga det, och en av de andra spelarna påpekar det, måste han dra två kort från bunken.

Slut: Spelet är färdigt när alla utom en spelare har blivit kvitt sina kort. Ofta startar man en ny omgång så fort någon har vunnit. Är bunken tom innan spelet är slut ska alla högens kort (utom det översta) blandas och läggas som ny bunke.

Krig - Kids

Svårighetsnivå: Årskurs 1 och äldre.

Antal spelare: 2. Vid fler än två spelare spelar man med lag.

Antal kort: Lägg undan alla kort med belopp över 110kr. (När man blir duktigare kan man spela med alla korten.) Specialkortet med bild av draken Gecko ska vara med i bunken.

Spelets mål: Att sitta med alla korten eller flest kort när man slutar spela. (Man kan till exempel komma överens om att spela i 20min och se vem som har flest kort när tiden har gått.)

Spelregler: Spelarna börjar med hälften av korten var och lägger de i varsin bunke. De tar upp det översta kortet i bunken och lägger fram det på bordet med framsidan upp. Den spelaren med störst belopp vinner omgången och samlar in båda korten och lägger dem i en egen uppsamlingshög. Får båda spelarna samma belopp blir det "krig" och varje spelare måste lägga ytterligare tre kort ut på bordet. De ska läggas delvis över det första kortet men nu med baksidan upp. Den med störst belopp vinner då alla korten som ligger på bordet och samlar de i sin hög. När man inte har fler kort kvar utom i sin uppsamlingshög, ska dessa kort blandas och spelas ut igen. Ifall en av spelarna lägger ut ett drakkort, vinner det kortet över alla "pengkort". Vid de tillfällen då båda spelarna lägger fram ett drakkort, blir det "krig". PS. I det här spelet ska man inte bry sig om texten som står på drakkorten.

Slut: Spelet är slut när en av spelarna har vunnit alla kort eller när överenskommen speltid har gått. Vinnaren är då den som sitter med flest kort.

Memory - Kids

Svårighetsnivå: Årskurs 1 och äldre.

Antal spelare: 2. Vid fler än två spelare spelar man med lag.

Antal kort: Alla kort upp till och med 110kr används. (Man kan spela med de övriga korten också när man blir bättre på spelet.)

Spelets mål: Att samla flest stick.

Spelregler: Alla kort läggs ut över bordet med baksidan upp. Man drar lott om vem som ska starta spelet. Man startar genom att dra två kort från bordet. Man ska försöka dra två kort med samma belopp. Ifall spelaren inte klarar att hitta två kort med samma belopp ska korten läggas tillbaka på bordet där de låg. Det är då nästa spelares tur att dra två kort. När en spelare klarar att hitta två kort med samma belopp vinner han ett stick som läggs undan åt spelaren. Sticken samlas som stick (alltså två och två kort) så det blir enkelt att se vem som leder. Det är möjligt att få två stick med samma belopp.

Slut: Spelet är slut när alla kort med baksidan upp är borta från bordet. Vinnaren är den som sitter med flest stick.

Blixten - Kids

Svårighetsnivå: Årskurs 1 och äldre.

Antal spelare: 2 - 4

Antal kort: Enkel variant innebär att man lägger undan alla kort över 110kr. Annars spelar man med alla kort utom de fyra specialkort.

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

Spelregler: Man kommer överens om hur lång tid spelet ska vara. Därefter gäller det att räkna blixtnabbt för att få så många stick som möjligt i loppet av tidsperioden man kom överens om. Ett stick består av två kort som har samma belopp. Sticken lägger man i egna bunkar på sin sida av bordet för att det ska bli översiktligt. Innan man räknar sticken ska båda spelarna gå igenom varandras stick tillsammans för att se efter fel. (Endast stick som stämmer gills.) Man kan skriva upp ställningen efter varje kamp och försöka få flest segrar. Man kan också komma överens om att målet är att få flest stick. 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 lite erfarenhet, när man börjar bli riktigt duktig, bör man spela med en kortlek var (man blandar motståndarens kort). Eftersom det nu går att få fler stick, är inte längre de "gamla" rekorden relevanta och man får börja om att registrera.

Slut: Spelet är slut när överenskommen speltid har gått.