

3A
3F

Tärningsspelet 30

RUTINUPPGIFTER – PROBLEMLÖSNING – TALUPPFATTNING

Avsikt och matematikinnehåll

Att med ett tärningsspel låta eleverna i par färdighetsträna aritmetik och strategiskt tänkande.

Förkunskaper

Grundläggande addition och multiplikation.

Material

Sex vanliga pricktärningar, penna och anteckningspapper.

Beskrivning

Spelet beskrivs ingående på elevsidan. Observera att spelreglerna kan tyckas komplicerade vid en genomläsning men är betydligt enklare än det intryck första anblicken ger.

Introduktion

Gör en gemensam genomgång av elevbladet och provspela parallellt med genomläsningen.

Variation

Ett enklare spel kan spelas så här: Använd de sex pricktärningarna. Varje spelare har tre kast i varje omgång och det gäller att själv samla så många poäng som möjligt på fem omgångar. Förste spelaren slår alla tärningarna och väljer vilka han vill behålla för att kunna få en hög slutpoäng. Övriga tärningar slås igen och ett nytt val görs. Kvarvarande tärning eller tärningar slås en sista gång. Poängen summeras och antecknas. Nästa spelares tur.

Variera detta enklare spel genom att utöka antalet tärningar eller byt ut de vanliga tärningarna mot tärningar med fler sidor.

Erfarenheter

Tärningsspelet 30 är ett spel som uppskattas genom hela grundskolan och som många även spelar i andra sammanhang. Här är spelreglerna skrivna för två personer för ett effektivt användande av lektionstid. I andra sammanhang blir spelet än trevligare om det spelas av flera personer runt bordet. "Den andre spelaren" blir då den person som sitter till vänster om den som slår tärningarna.

En kul poäng med spelet är att det kan stå och stampa länge och sedan händer det helt plötsligt mycket, dvs någon kan i ett slag förlora väldigt många poäng.

Om någon spelare ökar sina poäng är det med säkerhet någon som missuppfattat reglerna. Det går aldrig att få fler poäng, man kan bara förlora dem.

Tärningsspelet 30

Material

Två deltagare behöver sex vanliga tärningar, penna och anteckningspapper.

Spelregler

Varje deltagare tilldelas 30 poäng och det gäller att hålla dem kvar så länge som möjligt. Vinner gör den som har poäng kvar när motspelaren kommit till noll. Varje deltagare kan förlora poäng på två olika sätt:

1. Om spelaren själv inte kommer upp till 30 och då får minuspoäng.
2. Om motspelaren kommer över 30.

Dessa två punkter beskrivs nedan. Först måste ett antal kast göras så spelaren får en summa att gå vidare från, vilket också strax förklaras.

Gör så här

Förste deltagaren slår alla tärningarna och minst en tärning (alla sexor, eventuellt femmor eller den högsta tärningen) plockas åt sidan utan att tärningarna vänds. Därefter slås övriga tärningar och minst en tärning läggs åt sidan varje gång. Det går alltså att slå högst sex gånger. När sista tärningen är slagen, summeras tärningarna och något av följande tre alternativ inträffar:

- Blir summan exakt 30 händer inget. Motspelaren får fortsätta och slå som ovan.
- Blir summan mindre än 30 (punkt 1 ovan) får spelaren själv så många minuspoäng som fattas upp till 30. Exempel: Om spelaren får summan 28, dras två poäng från den egna poängställningen och motspelaren får sedan fortsätta slå som ovan.
- Blir summan större än 30 (punkt 2 ovan) kan det kosta motspelaren många poäng. Exempel: Om summan blir 34 gäller det att slå så många fyror som möjligt. Blir summan 31, slå ettor, summan 32, slå tvåor etc.

Spelaren som fått 34 tar alla tärningarna och slår dem.

- Kommer ingen fyra upp händer inget och motspelaren får fortsätta slå som ovan.
- Kommer en eller flera fyror upp läggs dessa åt sidan och övriga tärningar slås om. Fortsätt så tills inga fler nya fyror kommer upp.

Om tre stycken fyror kommit upp förlorar motspelaren 12 poäng, $3 \cdot 4 = 12$.

