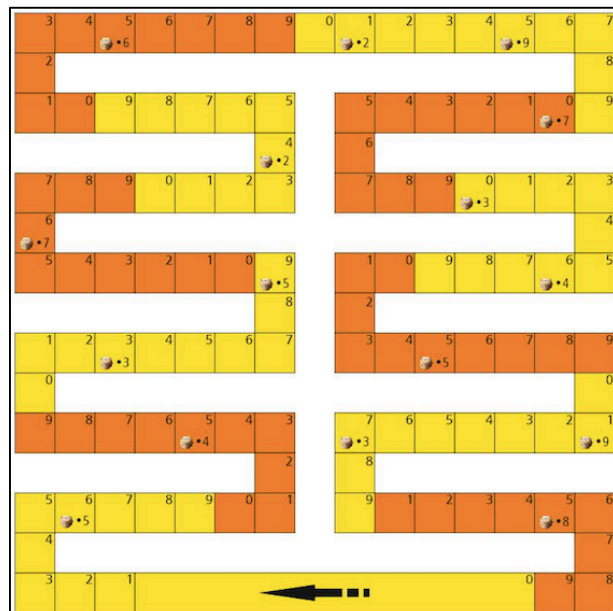


Positionsspillet

Er du god til at addere, og kan du dine tabeller?
Eller trænger du til at træne begge dele?
Med positionsspillet får du mulighed for at træne dine færdigheder med og mod dine klassekammerater.

Materialer

- Spilleplade.
- Centicubes eller lignende spillebrikker.
- 1 eller flere terninger:
6-sidet/8-sidet/10-sidet.



Ideen bag spillet

Spillet er et matematikspil, der giver børn en anden tilgang til positionssystemet, addition og multiplikation.

Spillet går ud på at samle flest mulige point på tid. Den, der har passeret startpilen flest gange, når tiden er gået, har vundet spillet. Når en spiller lander på en [terning * tal], får han/hun mulighed for at rykke ekstra felter frem. På grund af nummereringen, får spillerne hele tiden trænet positionssystemet, uden at skulle forholde sig til 10'erne (10, 20 osv.).

Felter

I spillet møder du følgende felter:



Når du lander på et terningefelt, skal du slå et slag og multiplicere/gange de øjne, terningen viser, med tallet ud for terningen. Du må flytte det antal af felter frem, som resultatet af multiplikationen giver.

Regler

Spillet kan spilles på forskellige måder. Her er vejledende regler til en måde at spille på.

I kan altid lave ændringer i reglerne, så de passer bedre til jer.

Metode 1 (2-4 personer ellers bliver der for meget ventetid)

- Der spilles alle mod alle.
- Hver spiller skal have en brik (fx centicubes/ludobrikker) til at flytte med på pladen.
- Der bestemmes, inden spillet starter, hvilken slags terning, der benyttes til terningefelterne samt som almindelig terning. Dette har betydning for, hvor langt der kan rykkes i en runde, samt hvilke tabeller, der skal ganges/multipliceres undervejs.
- Det beslattes også, om der spilles på tid eller til et bestemt antal point. (Man får point, når man passerer startpilen.)
- Der slås om, hvem der starter, og derefter går det for tur i urets retning.
- Spiller 1 slår og rykker. Derefter spiller 2 og så fremdeles.
- Hvis der landes på et felt med en terning, slås et nyt slag i samme runde. Dette slag skal nu multipliceres og rykkes det antal felter frem, som resultatet giver. Derefter går turen videre, også selvom der rammes et nyt terningefelt. Man kan altså kun "gange sig frem" én gang pr. tur.
- Der gives ét point for at passere startpilen. Vinderen er den spiller med flest point, når spillet slutter.