

Mathelli - Räkne-kinaschack

Art.nr. 7762-588-9

Innehåll:

- 1 spelplan
- 4 spelpjäser
- 4x9 speltoppar
- 1 tolvsidiga tärningar
- 1 tabellplatta



Spelanvisningar

- Deltagarna väljer först en färg, t.ex. röd.
- Ta dina 9 små röda koner och 1 röd spelpjäs. Placera spelpjäsen var som helst på spelplanen och konerna på cirklarna i ett av hörnen. Alla andra spelare gör exakt samma sak: var och en väljer en färg, placerar sin spelpjäs på ett annat fält och sina koner i ett hörn, som ännu inte är upptaget av någon annan. Nu kan ni börja!
- Genom att använda din spelpjäs och tärningen kan du räkna ut hur många rutor dina koner får flytta fram. Så här går det till: Spelaren, vars tur det är, kastar tärningen. Du får t.ex. upp en 4. Detta betyder att du under denna omgång skall använda fyrens tabell. Om du får upp en 0, får du kasta en gång till. Om du får upp en krona/joker kan du välja vilken tabell du vill.
- Titta nu på de tomma rutorna omkring din mark. Finns där ett tal från fyrens tabell? Utmärkt, där finns en 12! Placera din mark på tolvan och räkna ut $12:4$. Svaret är... rätt, det är 3! Dina medspelare kan kontrollera ditt svar på multiplikationstavlan.
- Eftersom $12:4$ är 3 får du nu flytta exakt tre steg med en av dina koner. Koner får bara flyttas i raka linjer (inte diagonalt). Du kan antingen flytta fram dem ruta för ruta eller

Användningsområde

- grundskola
- specialundervisning

Inlärningsmål

- Division av tal upp till 100

låta dem hoppa över andra koner eller marker. Precis som i vanligt kinaschack får man bara hoppa över en kon eller spelpjäs i taget. Du får inte flytta vare sig din spelpjäs eller dina koner till en ruta som redan är upptagen.

- Spelpjäserna får flyttas vågrätt, lodrätt eller diagonalt, men får inte hoppa över koner eller andra spelpjäser.
- Om du inte kan flytta din spelpjäs till ett tal därför att du är instängd, har du möjlighet att frigöra din spelpjäs. För att göra det placerar du den på en ruta som du väljer själv, så att du har fler möjligheter när det är din tur igen. Om du frigör din spelpjäs, får du inte flytta några av dina koner under den spelomgången.
- Vinner gör den som först har flyttat alla sina koner till andra sidan.

Spelstrategi

Eleverna kommer snabbt att inse att de lyckas bäst om de försöker räkna ut det högsta möjliga svaret, därför att det betyder att de kan flytta sina koner till fler rutor och därmed kommer snabbare fram till det motsatta hörnet.

Precis som i kinaschack gäller det också att lägga upp en strategi som ger möjlighet att hoppa så många gånger som möjligt.