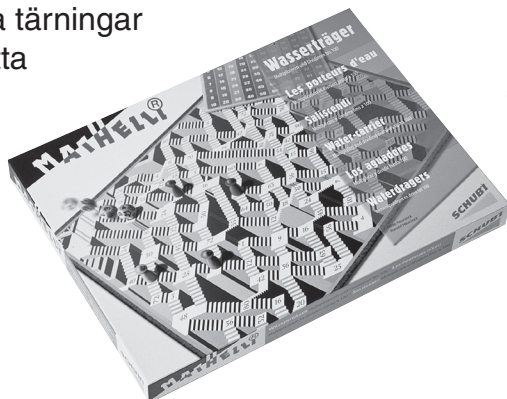


## Mathelli - Vattenbäraren

Art.nr. 7762-589-6

### Innehåll:

- 1 spelplan
- 4 spelpjäser
- 2 tolvsidiga tärningar
- 1 tabellplatta



### Användningsområde

- grundskola
- specialundervisning

### Inlärningsmål

- Multiplikation och Division av tal upp till 100.

### Det var en gång...

En sultan, som hade ett vackert palats byggt utmed en smaragdgrön sjö. Men innan året var över, hade vattennivån sjunkit fyra meter. Sultanen byggde därför några trappsteg för att även i fortsättningen kunna nå vattnet.

Vattennivån fortsatte dock att sjunka under de följande åren och sultanen måste bygga allt fler trappsteg. Snart fanns det en förvirrande samling av trappor och stegar.

För att han inte skulle gå vilse i labyrinten beslöt sultanen att numrera första trappsteget på alla trappor. Men han blev också orolig. Hur länge till skulle han kunna fortsätta så här? Vad skulle hända om sjön torkade ut helt och hållet?

Han beslöt att kalla till sig den berömda trollkarlen Kasimir, som fann lösningen på problemet. Han kallade på sultanens vattenbärare och gav dem två magiska, tolvsidiga ädelstenar. Innan de fick gå på någon av trapporna eller stegarna måste de kasta stenarna för att bestämma vilken väg de skulle ta...

### Spelinstruktion

- Ställ spelpjäserna i palatset högst upp till vänster på spelplanen. Bestäm vem som ska börja.
- Kasta båda tärningarna. Du får till exempel en trea och en sjua. Dessa två tal visar möjliga multiplikationstabeller. Du får nu bara använda stegar eller trappor, som leder till ett tal som finns i treans eller sjuans tabell. Men du får inte gå högre än gånger 10.
- En smart vattenbärare kan använda talen på tärningarna för att planera sitt drag. Till exempel kan han eller hon göra två drag i samma omgång genom att först använda sjuans tabell och sedan treans tabell.
- Om du landar på en yta som redan är upptagen, får du lägga din spelmark på platsen med rätt svar och placera den andra marken på den plats du kom från.
- Om du slår en krona, har du tur. Du får själv bestämma vilken tabell du vill använda. Och om du slår en nolla, får du kasta en gång till.
- Om en vattenbärare inte kan flytta någonstans eller om han eller hon har givit fel svar, då har han haft otur och måste stanna där han är. De andra spelarna kontrollerar ditt svar genom att räkna ut summan i huvudet eller genom att använda multiplikationskortet.
- Den som kommer först till botten har vunnit!