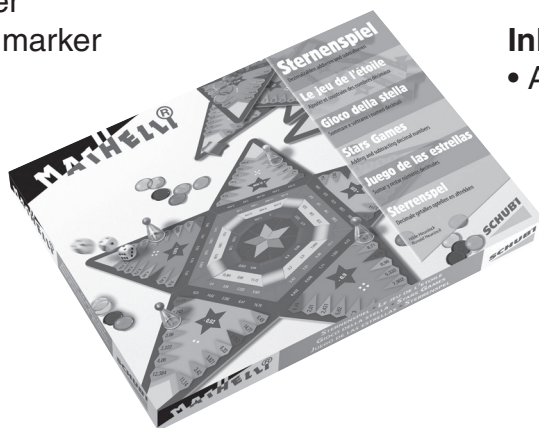


Mathelli - Decimalstjärnan

Art.nr. Art. nr. 7762-592-6

Innehåll:

- 15 olika stjärnuddar
- 15 bitar för att sammanfoga stjärnuddarna
- 4 spelpjäser
- 4 x 20 spelmarker
- 1 tärning



Användningsområde

- grundskola
- specialundervisning

Inlärningsmål

- Addition och subtraktion av decimaltal.

Spelinstruktion

- Välj fem stjärnuddar och sätt ihop dem med de sammanfogande bitarna till en spelplan. Ju fler vita stjärnor det finns på en stjärnudd, desto svårare räkneproblem kommer det att bli. Bestäm tillsammans hur många stjärnor ni ska välja.
- Varje spelare tar en spelpjäs som placeras på någon av startrutorna i spetsen på en av stjärnuddarna.
- Kasta tärningen i tur och ordning. Flytta din spelpjäs så många rutor medsols som tärningen visar.
- Talet du har hamnat på, kombinerat med siffran i den mörkgrå stjärnan på stjärnudden ger dig ett räkneproblem. Lös det. Det rätta svaret finns på ett av de färgade banden på stjärnudden. Om ditt svar är fel, finns det inte på något färgat band, men om du har räknat rätt och funnit ditt svar, får du en spelmarker i samma färg som bandet på vilket du har svaret. På så sätt kan du samla spelmarker i olika färger när du rör dig runt stjärnan. Om du under spelets gång hamnar på startrutan, kan du ta en liten paus men då kan du inte vinna någon spelmarker.
- Den som först har lyckats få två marker i varje färg har vunnit spelet!

Färgade rutor

- Rosa ruta: Du får ta en spelmarker från en annan spelare och lägga det i den gemensamma högen. Självklart får du också lösa ditt räkneproblem. Om du har räknat rätt, får du en spelmarker i samma färg som bandet som innehåller ditt svar.
- Turkos ruta: Du får ta en spelmarker från en av de andra spelarna och lägga det i din egen hög. Självklart får du också lösa ditt räkneproblem och ta en spelmarker till dig själv om du räknat rätt.
- Orange ruta: Om du har räknat rätt, får du två spelmarker för ditt svar.

Tilläggsregel:

- Ibland kommer du att under spelets gång ha fler än två spelmarker i samma färg. Det är din reserv. Så snart som du har tre reservmarker (de behöver inte vara av samma färg) får du byta ut dem mot en spelmarker, som du själv väljer.
- Du får bara byta ut spelmarker när det är din tur och innan du har kastat tärningen.