

Mathelli - Bergsklättrare

art.nr. 7762-595-7

Innehåll:

- 1 dubbelsidig spelplan
- 16 spelpjäser
- 1 block med liftkort
- 1 tärning

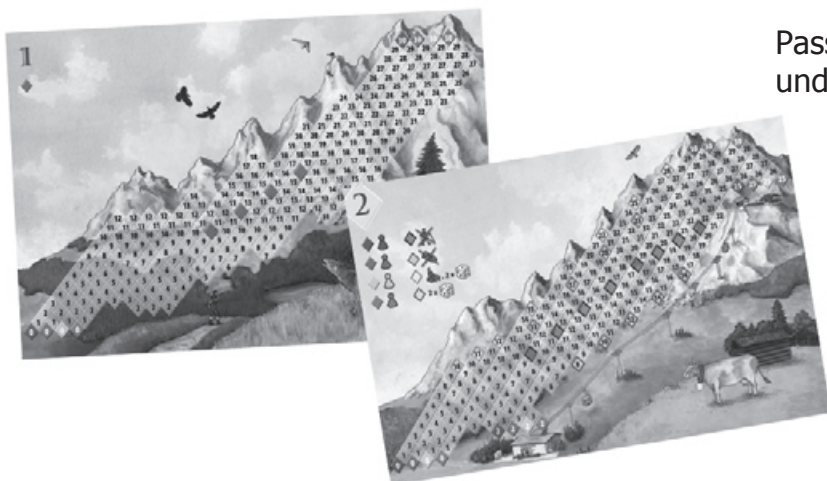
Mål:

Tränar addition och subtraktion upp till 30.

Spelare:

2-4 spelare från 6 år

Passar för grundskola, specialundervisning och som familjespel.



Förberedelser:

Placera spelplanen så alla når den. De som inte spelat spelet förut bör sitta nära startrutorna. Dela ut två spelpjäser till var och en (senare kan man spela med upp till fyra spelpjäser). Ställ en spelpjäs var på rutorna märkta med noll.

Spelplan 1:

1. Spelaren med röd pjäs börjar. Målet är att nå upp till rutan märkt 30 i samma färg.
2. Slå tärningen och gå till den siffran på den sneda stigen uppåt. Turen går sedan vidare till nästa spelare.
3. Vid nästa slag kan antingen en ny spelpjäs sättas i spel, eller så kan man gå vidare med den första pjäsen.
4. Antingen adderar man vad tärningen visar till den siffran spelpjäsen står på och går snett uppåt till rutan med summan, eller

så subtraherar man och går längs stigen snett nedåt till rätt summa.

5. Viktigt är att bara följa stigarna. Man får aldrig gå rakt uppåt eller nedåt eller "svänga" inom ett slag. Om man räknat fel och spelpjäsen hamnar utanför stigen ramlar den ner och måste börja om från början
4. Om någon annan står på den ruta man tänkt gå till måste man gå med den andra spelpjäsen, eller åt något annat håll. Om man inte kan flytta någon av pjäserna får man gå ett steg med en av dem.
5. Man får inte gå på rutorna med svart ram, utan man måste gå runt dem.
6. Vinnare är den som först kommit med alla sina spelpjäser till sin färg i toppen.

Spelexempel på nästa sida!

Spelexempel spelplan 1:

Omgång 1: 🎲

Spelpjäsa A går till ruta 6. Spelpjäsa B går till starttrutan.

Omgång 2: 🎲

$6+6 = 12$ Spelpjäsa A går till ruta tolv. Genom att stega dit kontrollerar man att man räknat rätt. Nu står pjäsen på sista rutan in raden. Nästa gång måste den gå nedåt i subtraktion för att komma vidare.

Omgång 3: 🎲

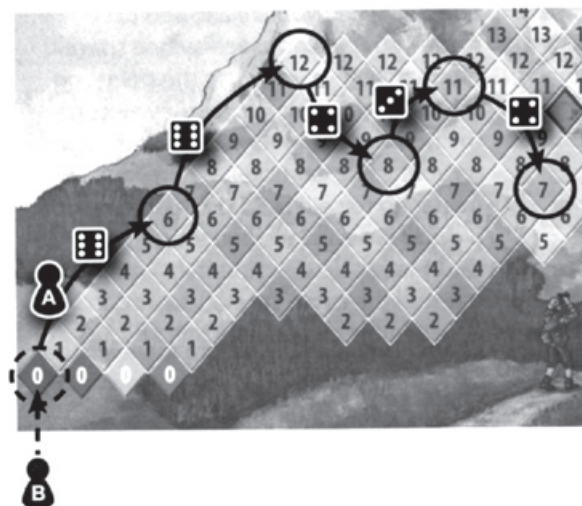
$12-4=8$ Spelpjäsen går till ruta 8.

Omgång 4: 🎲

Nu finns det två möjligheter. $8-3=5$ eller $8+3=11$. Spelaren väljer att gå till 11.

Omgång 5: 🎲

$11+4=15$. Det finns ingen ruta med 15 på längs den här stigen. Därför måste spelaren gå nedåt i $11-4=7$.



Spelplan 2:

Spel 2 är lite svårare än spel 1.

Här finns flera rutor med svårigheter på vägen till toppen.

Grå ruta: Bestäm i början om man får gå förbi dem eller måste gå runt dem.

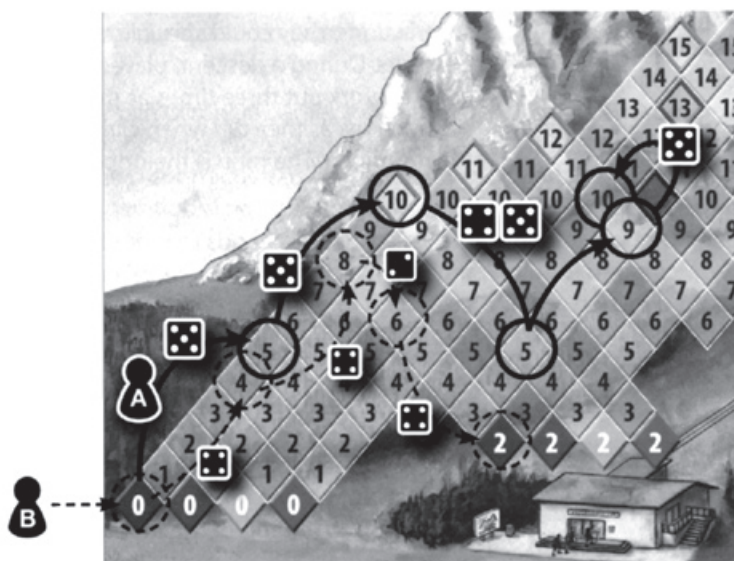
Orange ruta: Stå över ett kast med just den spelpjäsen. Nästa gång får man slå två kast och gå två gånger med den.

Lila ruta: Stannar man där får man slå tärningen igen och gå en gång till med samma spelpjäsa.

Kan man inte flytta någon spelpjäsa får man antingen gå ett steg med någon av dem, eller byta till poäng för liftkort till linbanan. Fyll i en cirkel för varje prick på tärningen. När man får ihop 30 poäng får en spelpjäsa åka från basen till toppen.

Vinnare är den som först nått toppen med alla sina spelpjäsa, eller som kommit ner igen med alla. I det senare fallet kan poäng samlas till linbanans nerfart, som då bara kostar 20 poäng.

Spelexempel på nästa sida!



Spelexempel spelplan 2:

Omgång 1: 🎲

Spelpjäs A går till ruta 5. Spelpjäs B går till startrutan.

Omgång 2: 🎲

Spelpjäs 2 kan inte gå till ruta 5 eftersom den är upptagen. $5+5=10$ Spelpjäs A går till ruta 10. Det är en orange ruta, så den spelpjäsen måste stå där en omgång.

Omgång 3: 🎲

Spelpjäs A måste stå still. Spelpjäs B flyttar till ruta 4.

Omgång 4: 🎲 🎲

Spelpjäs A får två slag. Antingen kan den gå +5 och -4 eller +4 och -5. Spelaren väljer -5 och +4

Omgång 5: 🎲

$4+4=8$ Den andra spelpjäsen går till ruta 8.

Omgång 6: 🎲

$8-2=6$ Spelpjäs B går till ruta 6 och väntar på en fyra för att kunna komma till basen för linbanan.

Omgång 7: 🎲

Spelpjäs A kan inte gå fem steg. Men får gå ett steg. Alternativet är att växla till fem poäng på liftkortet.