



SICA Läromedel

CountDown

Art.nr. 7762-472-1

Innehåll

- 1 dubbelsidig spelplan 50 x 50 cm.
 - 180 brickor numrerade från 0 till 9.
 - 4 jokerbrickor.
 - 68 brickor med tecken för de fyra räknesätten.
 - 60 brickor med lika med-tecken.
- Spelplan och brickor i kartong.

Användningsområden

- grundskola
- specialundervisning



Centralt innehåll Lgr22

- Taluppfattning och tals användning.



Innehåller små delar.

Inledning

I detta spel gäller det att räkna sig ner till noll. Alla spelare startar på 501 poäng och lägger ut räkneoperationer på spelplanen. Summorna av uträkningarna dras av ifrån startpoängen. Den som först kommer ner till noll vinner omgången.

Förberedelse

- En spelare utses till protokollförare.
- Bestäm vilken sida av spelplanen som ska användas. Enbart plus/minus eller alla fyra räknesätten.
- Lägg alla siffer- och jokerkortsbrickor upp och ner vid sidan av spelplanen.
- Räknesättsbrickor och lika med-tecken läggs också vid sidan om spelplanen men med tecknet uppåt.
- Varje spelare drar 6 brickor och placerar dem framför sig med siffrorna synliga.
- Räkna ihop totalsumman av siffrorna. Den med lägst summa börjar.

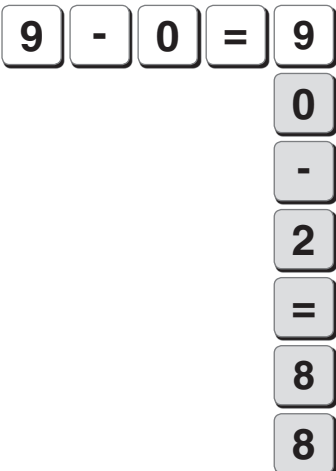
OBS! Vill man göra spelet lättare/snabbare drar man 8-10 sifferbrickor istället för 6 st.

Spelets gång

- Den som börjar kollar sina sifferbrickor och försöker skapa en räkneoperation som innehåller både talparet och summan. Räknesättsbrickor och lika med-tecken plockas fritt.
- Start sker alltid i CountDown-rutan längst upp till vänster. Det innebär att spelet alltid börjar med minusoperation.
- Därefter styr räknesättet i de större färgade rutorna vilket räknesätt som ska användas.
- Enbart en siffra får läggas på vardera sidan av räknesätts-brickan och enbart vågrätt eller lodrätt gäller för utläggning.
- Summan skall alltid stå till höger/nedanförr uträkningen och lika med-tecknet.
- De blanka jokerbrickorna gäller för valfri siffra mellan 0 och 9.

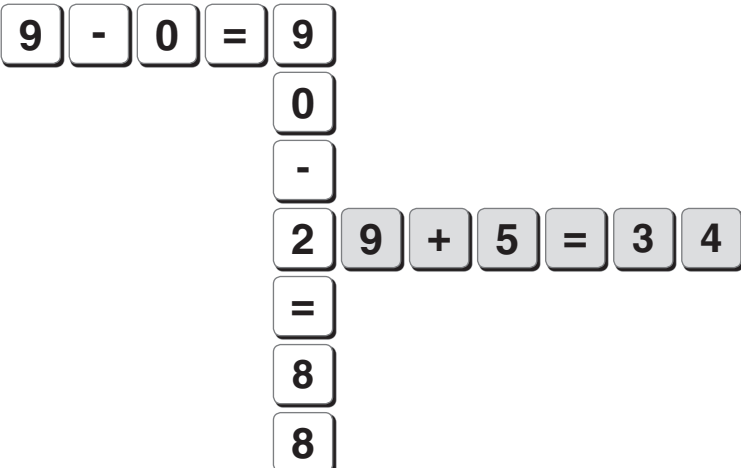
Exempel: 

- Spelaren är därmed nere på $501 - 9 = 492$.
- Efteråt plockar hen upp tre brickor så att lika många är på hand igen.
- Turen går sedan över till nästa spelare som ska haka på någon av de redan utlagda siffrorna. Då går det även att skapa tvåsiffriga tal. Det går inte att lägga ut något utan att haka på tidigare utlagda sifferbrickor
- Kan man inte lägga ut får man stå över sin tur. Man har dock möjlighet att byta ut valfritt antal brickor.

Exempel: 

OBS! Det är ej tillåtet att ändra en summa dvs. lägga en bricka efter att svar. Det går dock bra att lägga under eller över det tidigare svaret.

- Spelare nr 2 är därmed nere på $501 - 88 = 413$.
- Nedan några möjliga spelvarianter för spelare 3.
- Det är tillåtet att lägga brickor intill tidigare uträkningar så länge inte uträkningen eller summan förändras.



$$\begin{array}{c}
 9 - 0 = 9 \\
 0 \\
 - \\
 2 \\
 = \\
 8 \\
 8 \\
 \div \\
 2 \\
 = \\
 4 \\
 4
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 9 - 0 = 9 \\
 0 \\
 - \\
 2 \\
 = \\
 8 \\
 80 \times 2 = 160
 \end{array}$$

Spelets avslutning

- För att vinna ska man precis som i dart gå jämnt ut. Har man t.ex. 9 kvar så behöver man hitta en räkneoperation som ger svaret 9.

Varianter

Det finns flera sätt att variera spelet. Här kommer några förslag.

- Fler eller färre brickor på hand.
- Har man lite kortare med tid kan börja på t.ex. 301. Går också ha ett högre starttal, framför allt om man spelar med sidan med alla fyra räknesätten.
- Att inte behöva gå jämnt ut snabbar också upp spelet.
- Tillåt att man använder miniräknare.
- Bestäm en maxtid för att göra en uträkning. Timglas är bra att ha till hands.
- Spela det som snap. Den som först kommit på en lösning får lägga ut.