

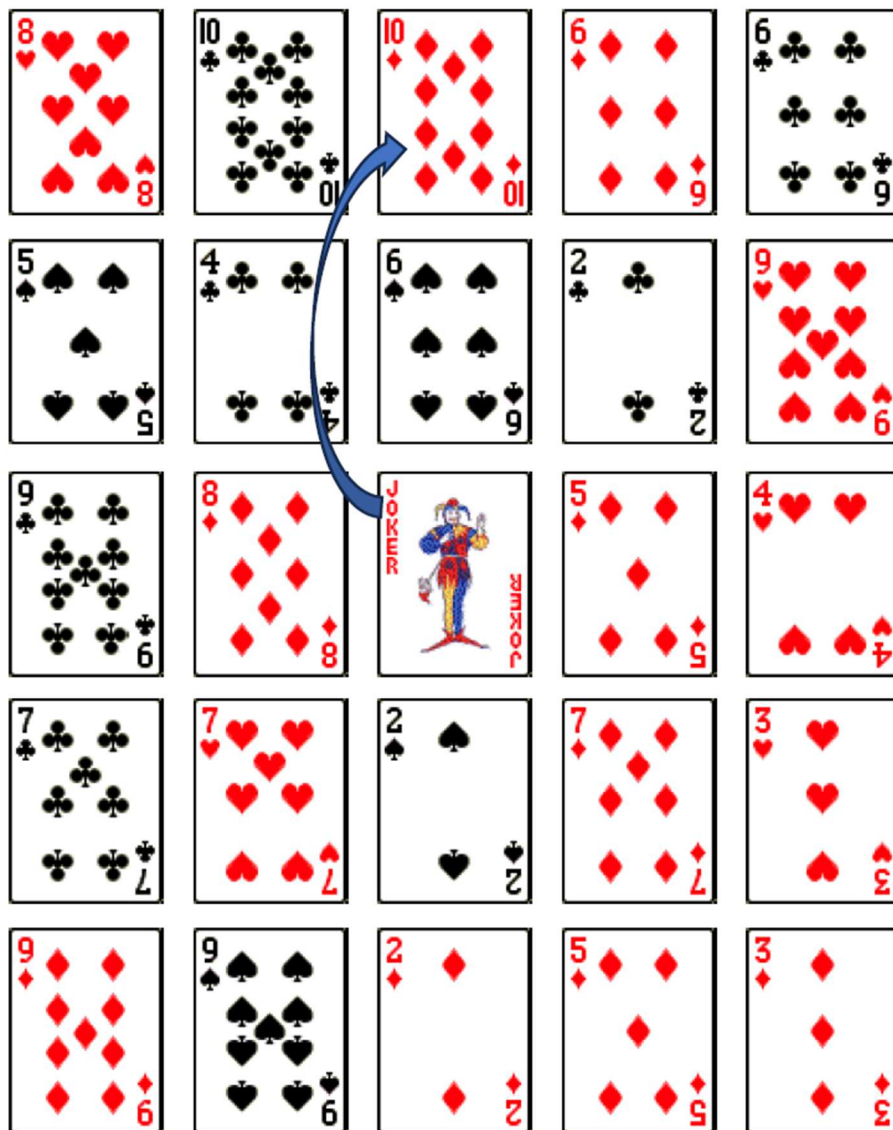
RaKo

Material: Kortstokk (ta ut bildekortene, men behold én joker)

Spillere: 2

Spillets regler (med eksempel)

- Målet med spillet er å samle flest poeng.
- Etter å ha fjernet bildekortene, plasser de resterende kortene i et 5x5-rutenett med jokeren i midten.
- Spiller 1 velger rader eller kolonner. Hvis spiller 1 velger rader, tar spiller 2 kolonner – og omvendt. Her har spiller 1 valgt rader.
- Spiller 2 er kolonner og begynner med å velge et kort i jokerens kolonne – her ruter-10 som er det høyeste kortet i jokerens kolonne.
- Spiller 2 legger kortet i haugen sin og flytter jokeren til den nå ledige plassen.
- Nå er det spiller 1 sin tur. Spiller 1 velger et kort fra jokerens rad – kanskje klubber-10 som er det høyeste gjenværende kortet i denne raden –, legger kortet i haugen sin og flytter jokeren til den ledige plassen.
- Spillet fortsetter til spillerne ikke kan velge fra raden eller kolonnen som inneholder jokeren.
- Spillerne legger så sammen kortene i hver sin samlingsbunke.
- Vinneren er spilleren med den høyeste totalen.

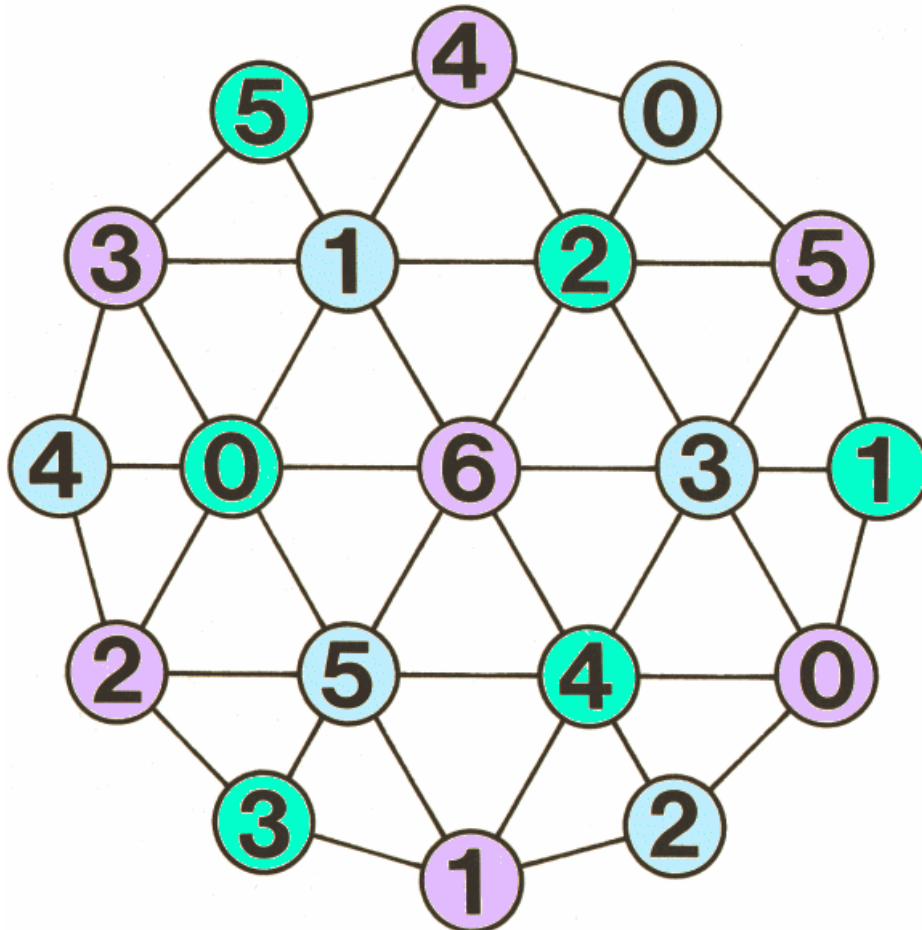


Kilde: Denne sida er oversatt fra Cassandra Lowry (Universitet av Newcastle, Australia) som har tilpasset RowCo-spillet utviklet av Dr. Paul Swan (<http://www.drpaulswan.com.au/>).

Totalitet

Material: én spillebrikke, spillbrettet

Spillere: 2



Spilletts regler (med eksempel)

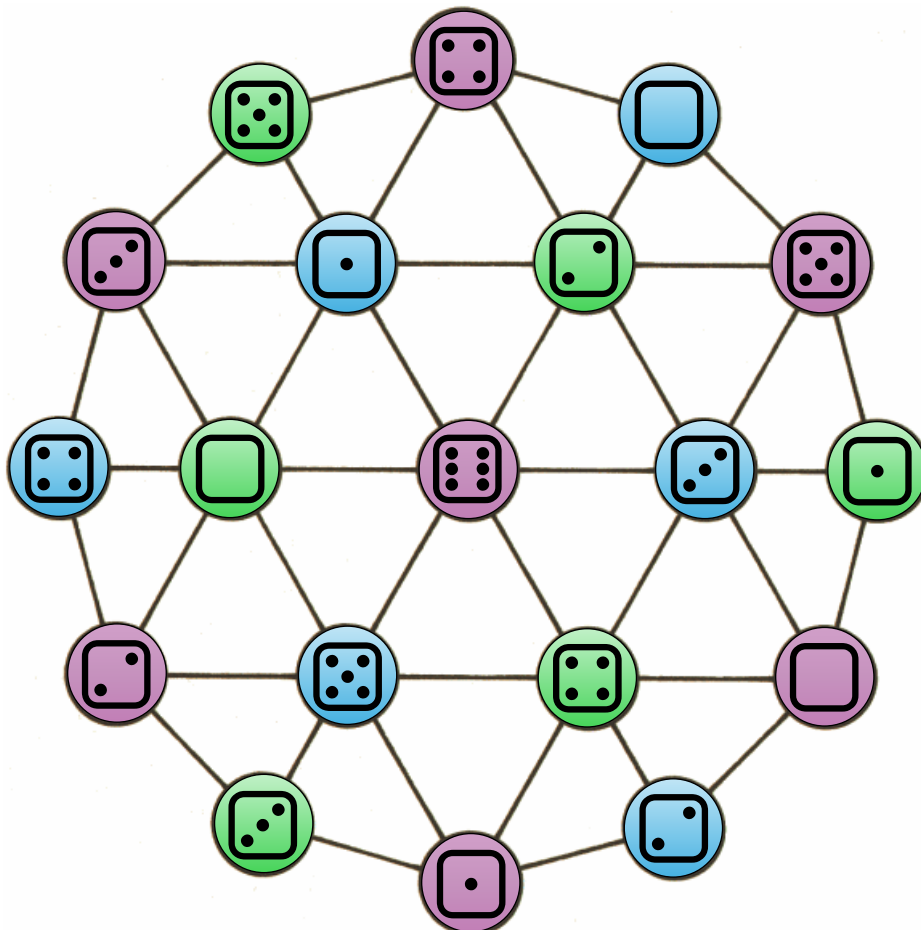
- Spiller 1 velger summen som er målet begge spillerne prøver å nå, for eksempel 20.
- Spiller 2 plasserer brikken på et tall på spillebrettet, for eksempel på det grønne femtallet. Med dette tallet begynner tellingen.
- Spiller 1 flytter brikken i hvilken som helst retning langs ei linje til et nabornummer, for eksempel firetallet, og kunngjør summen av de to tallene – fem pluss fire er ni.
- Spillerne bytter på å flytte brikken til et nabornummer og legge dette tallet til den løpende summen.
- Spilleren **må** flytte brikken når det er dens tur. Det er ikke tillatt å bli stående eller hoppe over et tall.
- Vinneren er spilleren som når den fastsatte summen som er målet.

Kilde: Denne sida er oversatt fra Cassandra Lowry (Universitet av Newcastle, Australia) som har kopiert Totality-spillet fra NRICH (<https://nrich.maths.org/1216>).

Totalitet (barnehagevarianten)

Material: én spillebrikke, spillbrettet

Spillere: 2



Spilletts regler (med eksempel)

- Spiller 1 velger summen som er målet begge spillerne prøver å nå, for eksempel 20.
- Spiller 2 plasserer brikken på et tall på spillebrettet, for eksempel på det grønne femtallet. Med dette tallet begynner tellingen.
- Spiller 1 flytter brikken i hvilken som helst retning langs ei linje til et nabornummer, for eksempel firetallet, og kunngjør summen av de to tallene – fem pluss fire er ni.
- Spillerne bytter på å flytte brikken til et nabornummer og legge dette tallet til den løpende summen.
- Spilleren **må** flytte brikken når det er dens tur. Det er ikke tillatt å bli stående eller hoppe over et tall.
- Vinneren er spilleren som når den fastsatte summen som er målet.

Kilde: Denne sida er tilpasset fra Cassandra Lowry (Universitet av Newcastle, Australia) som har kopiert Totality-spillet fra NRICH (<https://nrich.maths.org/1216>).