

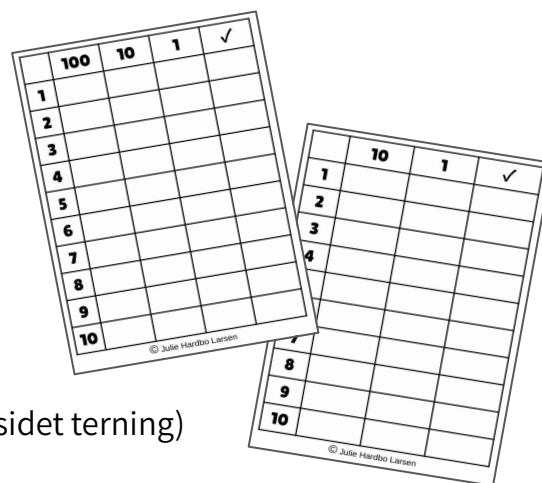
Bilkortspil uden biler og kort

Formål

Aktiviteten træner begreberne enere, tiere og hundreder samt en begyndende forståelse af titalssystemet.

Materialer

- 1 papir og en blyant pr. spiller
- 10 ens dimser med cifrene 0-9 på (eller en 10-sidet terning)



Sådan foregår aktiviteten

I stedet for topfart og antal cylindre i bilkort-spillet dystes her i tallenes positioner.

Der spilles 2-4 personer mod hinanden.

Hver spiller laver et skema med 4 kolonner og 11 rækker. I øverste række skrives i kolonnerne fra venstre 100, 10, 1, ✓.

Spiller 1 trækker et ciffer (eller slår et ciffer med terningen) og skriver det under 100 i øverst tomme række. Cifret lægges tilbage i bunken. På samme måde finder spiller 1 cifrene, der skal stå under 10 og 1. Når alle tre felter er fyldt, har spilleren konstrueret et trecifret tal.

Trækker spilleren fx 2, 9 og 4, bliver tallet således 294.

De øvrige spillere danner et tal på samme måde.

Herefter vælger spiller 1, om hun vil dyste i tallets antal hundreder, tiere eller enere. Alle spillere siger antallet på den position, der dystes i, højt, og spilleren med det højeste antal vinder runden og må sætte flueben ud for tallet i kolonnen ✓.

Herefter danner spillerne nye tal ved at trække cifre (eller slå med terningen), og det er spiller 2's tur til at bestemme, hvilken position i tallet, der skal dystes i.

Spilleren med flest vundne runder, når skemaet er udfyldt, vinder.

Variationer

- Gør aktiviteten lettere ved at spille med tocifrede tal i stedet for trecifrede.
- Gør aktiviteten sværere ved at spille med firecifrede tal i stedet for trecifrede.
- Gør aktiviteten sværere ved, udover at kunne dyste i tallets forskellige positioner, også at kunne dyste i hele tallets størrelse.