

# Heiti Kappakstur með tölur! – Math Rally!

## Stærðfræðispil

**Aldur:** 6+

**Fjöldi leikmanna:** 2-5

**Leiktími:** um það bil 10 mínútur

**Innihald:** Rikki kappakstursmaður,  
24 spil með tölum,  
12 spil með leiðarlýsingu,  
1 teningur (1, 2, 3, 4, 5 og tákn fyrir Rikka),  
1 teningur (1, 3, 5, 7, 9 og tákn fyrir Rikka),  
1 teningur (2, 4, 6, 8, 10 og tákn fyrir Rikka),  
Leiðbeiningar.

---

### Hugmynd og markmið:

Rikka kappakstursmanni liggur mikið á. Hann ætlar að vera fyrstur í mark. En áður en hann kemst þangað verður hann að hafa reiknað rétt. Annars getur hann ekki ekið. Hver getur hjálpað Rikka að komast í mark? Sá hinn sami þarf að geta margfaldað og lagt rétt saman.

Með því að leysa ýmis verkefni kynnast börnin tölum frá 1 upp í 100.

Um leið geta þau byggt undir þekkinguna með ýmsum tilbrigðum af spilinu.

### Samlagning

#### Undirbúningur:

Spilin með leiðarlýsingu eru lögð á borðið þannig að þau mynda leið með upphafsreit. Markið verður að vera í lok leiðarinnar (þið notið þá hlið spilanna sem er án talna). Setjið Rikka á fyrsta spilið. Áður en þið hefjið leik verðið þið að ákveða hvora hliðina af spilunum með tölunum verður notuð (strik eða tölur). Leggið öll 24 spilin á borðið, hliðin sem var valin snýr upp. Hafið alla þrjá teningana við höndina.

## Gangur spilsins:

### **Keppt í samlagningu** *Erfiðleikastig: einn fáni*

Sá sem var seinast á hjóli hefur leik og varpar öllum teningunum þremur. Hann leggur saman tölurnar sem komu upp og segir útkomuna upphátt. Allir gá hvort rétt hafi verið lagt saman. Leikið er réttsælis.

- **Reiknaðir þú rétt?**

**Flott!** Þú mátt taka spil með sömu tölu af borðinu. Seinna, þegar fleiri umferðir hafa verið leiknar, þá má taka spilið þó það liggi fyrir framan annan leikmann.

- **Lagðir þú rangt saman?**

**Ansans óheppni!** Þú mátt ekki taka spil af borðinu.

Skoðið hvaða tala er á teningnum með tákni fyrir Rikka. Færið hann svo um jafnmarga reiti eftir kappakstursbrautinni, í átt að marki.

Næsti leikmaður varpar teningi og spilið heldur áfram.

### **Varúð**

Ef það eru þrjú teningar á borðinu, allir með tákni fyrir Rikka þá má einungis færa hann þrjú reiti.

### **Leikslök:**

Spilið er búið þegar Rikki fer yfir marklínu. Sá vinnur sem er með flest spil fyrir framan sig. Ef tveir eru með jafnmörg spil þá er vinnur sá sem er með hærri tölu.

### **Ofurhröð samlagning** *Erfiðleikastig: 2 fánar*

Reglurnar frá **keppni í samlagningu** gilda með eftirfarandi breytingu:

- Allir reikna um leið.
- Eftir að teningunum hefur verið kastað þá reyna allir að leggja saman eins hratt og þeir geta. Svo leggja þeir hendi á spil með sömu tölu. Spilið getur verið á miðju borðinu eða fyrir framan annan leikmann.
- Ef rétt spil er valið þá má leikmaður leggja það upp í loft fyrir framan sig.
- Ef rangt spil var valið þá leikmaðurinn ekki taka þátt í þessari umferð. Hinir leikmennirnir leita að réttu spili.

### **Margföldun**

#### **Undirbúningur:**

Spilin með leiðarlýsingu eru lögð á borðið þannig að þau mynda leið með upphafsreit. Markið verður að vera í lok leiðarinnar (þið notið þá hlið spilanna með leiðarlýsingu sem er einnig með tölum). Setjið Rikka á upphafsreit á fyrsta spilinu. Stokkið spilin með tölunum og leggið þau í einum stokk við hlið upphafsreits. Notið teninginn með tölunum 1, 2, 3, 4, 5 og tákni fyrir Rikka.

Þið notið ekki hina teningana, setjið þá aftur í umbúðirnar af spilinu.

## Gangur spilsins:

### Bikarkeppni í margföldun

*Erfiðleikastig: 3 fánar*

Sá sem seinast var farþegi í bíl sem var ekið hratt varpar fyrst teningi. Leikið er réttisælis.

#### Hvað kemur upp á teningnum?

- **Tákn fyrir Rikka**  
Heppni! Rikki lætur þig fá spil með tölu. Taktu efsta spilið úr stokknum og leggðu það á borðið fyrir framan þig.
- **Tala**  
Færðu Rikka um jafnmarga reiti í átt að marki. Nú er kappakstursmaðurinn á reit með margföldun. Reiknaðu og segðu svarið. Eftir það athuga allir hvort rétt hafi verið reiknað. Sjá margföldunartöflu í lok leiðbeininganna.
- **Reiknaðir þú rétt?**  
**Flott!** Þú mátt taka efsta spilið úr stokknum og leggja það fyrir framan þig.
- **Var rangt reiknað?**  
**Ansans óheppni!** Þú færð ekkert spil.

Næsti á leik.

#### Leikslök:

Spilið er búið þegar Rikki fer yfir marklínu eða öll spilin í stokknum hafa verið gefin. Sá sem hefur flest spil vinnur. Ef það er jafntefli vinnur sá sem hefur spil með hæst gildi.

### Spretthlaup í margföldun

*Erfiðleikastig: 4 fánar*

Reglurnar frá **bikarkeppni í margföldun** gilda með eftirfarandi breytingum:

- Allir leika samstundis.
- Rikki er ekki færður um leið og búið er að varpa teningnum. Leikmenn færa Rikka í huganum og leysa dæmið á reitnum þar sem hann myndi lenda. Allir kalla sitt svar.
- Það má einungis kalla einu sinni í umferð.
- Sá sem er fyrstur með rétt svar fær efsta spilið úr stokknum. Ef fleiri en einn kalla rétt svar á sama tíma þá fær enginn spil. Rikki færirst áfram.
- Ef leikmaður kallar rangt svar verður hann að leggja spilið með lægstu töluna aftur í stokkinn (neðst í hann). Ef hann á ekkert spil þá á hann auðvitað ekkert að gefa! Hinir leikmenn halda áfram að leysa dæmið.
- Það er einnig hægt að leika með annan af hinum teningnum.

<b>•</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>1</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>2</b>	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
<b>3</b>	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
<b>4</b>	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
<b>5</b>	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
<b>6</b>	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
<b>7</b>	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
<b>8</b>	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
<b>9</b>	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
<b>10</b>	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

*Þýðing: Eirný Valsdóttir*