

**MATH**  **DICE**®  
**CHASE**

STÆRÐFRÆÐILEG  
BÖKUÐ KARTAFLA

---

**LEIÐBEININGAR**

Math Dice Chase setur hinn klassíska leik bökuð kartafla í stærðfræðilegan búning, en leiknum svipar til stóla-leiksins. Þegar þú færð teninginn í hendurnar þarftu að vera fljót/ur að hugsa upp lausn við margföldunargátu. Ekki sóa tímanum; þú ert úr leik ef þú ert gripin/nn með bæði teningapörin!

### INNIHALD:

- 2 bláir 12-hliða teningar
- 2 fjólubláir 12-hliða teningar
- Geymslupoki

### MARKMIÐ:

Að leysa margföldunarþrautir eins hratt og þú getur til að verða ekki gripin/nn með alla teningana.

### UNDIRBÚNINGUR:

Leikmenn sitja í kringum borð. Láttu tvo leikmenn sitt hvoru megin í hringnum fá hvort teningaparið (fjólubláu öðru megin og bláu hinu megin).

### LEIKREGLUR:

1. Leikmenn kasta teningunum og margfalda tölurnar tvær á hliðunum sem snúa upp.
2. Leikmennirnir með teningana kalla upp svörin sín. Tiltaka þarf alla jöfnuna í svarinu. T.d. tölurnar sem á að margfalda („8x4“) og lausnartöluna („er sama sem 32“). Ef jafnan gengur upp eru teningarnir látnir ganga réttisælis. Ef það er ekki rétt, sjá kaflann „Þrautareglur.“



Dæmi um heilt svar.

$$8 \times 4 = 32$$

**Ath:** Þegar jafna er kölluð upp, má ekki snerta teningana og þeir verða að vera sýnilegir öllum leikmönnum. Ekki má taka teningana upp og láta þá ganga fyrr en svarið hefur verið kallað.

3. Leikmann halda áfram að kasta og kalla upp jöfnur og láta teningana ganga þar til leikmaður er gripinn með bæði teningapörin. Sá leikmaður dettur úr leik.
4. Þegar aðeins eru eftir tveir leikmenn, kastar hvor leikmaður einum tening og tölurnar á þeim eru margfaldaðar. Leikmaðurinn sem er fyrri til að kalla upp rétta jöfnu **vinnur!**

**Ath:** Ef erfitt er að skera úr um sigurvegara, ættu leikmennirnir að halda áfram að kasta þar til meirihluti hópsins (líka þeir sem dattu út) getur sammælst um sigurvegara.

## ÞRAUTAREGLUR:

- Leggja má þrautir fyrir leikmenn sem gefa ranga jöfnu. Þegar þetta gerist kallar sá sem leggur þrautina „ÞRAUT!“ Leikurinn er settur í bið og allir leikmenn hlusta á þann sem leggur þrautina endurtaka röngu jöfnuna og síðan réttu jöfnuna. Ef sá sem lagði þrautina hefur rétt fyrir sér, dettur sá sem fyrst gaf upp röngu jöfnuna út. Ef sá sem lagði þrautina gefur rangt svar dettur hann/hún sjálf/ur út.
- Ef engin/nn hefur lagt þraut getur leikmaður leiðrétt sjálfan sig með því að kalla upp nýja jöfnu. Aðrir leikmenn mega þá leggja þraut fyrir þá jöfnu en ekki fara aftur í fyrri jöfnuna.
- Leikmenn sem eru dottnir út mega ekki leggja þrautir en mega hjálpa við að ákvarða hvort þraut er rétt svarað.
- Þegar teningunum er kastað mé ekki leggja þraut við fyrri jöfnu.

## AFBRIGÐI:

- Hægt er að laga leikinn að mismikilli stærðfræðikunnáttu. T.d. í staðinn fyrir að nota margföldun, má nota samlagningu eða frádrátt.
- Ef leikmenn eru fleiri en 6, mælum við með að hafa fleiri teningapör. Fleiri teningar gera leikinn keppnisvænni og auka líkurnar á að einhver verði gripinn með tvö teningapör. Sjá töflu á næstu síðu til að sjá hvernig allt að 12 leikmenn spila.

## FJÖLDI TENINGA:

# leikmenn	4-6	7-9	10-12
Teningapör	2	3	4

## UM HÖFUNDINN:

Ann Bremner hefur kennt börnum á leik- og grunnskólaaldri í rúm 20 ár og starfar nú sem kennslustjóri stærðfræðisviðs í skóla St. Stephen & St. Agnes í Alexandríu, Virginíu. Ann hefur skipulagt ýmis stærðfræðinámskeið fyrir aukatíma og sumarskóla og er alltaf að leita leiða til að vekja áhuga nemenda á stærðfræði.

# Markmið ThinkFun er að tendra huga þinn!®

ThinkFun® er fremst í flokki í heiminum í vanabindandi skemmtilegum spilum sem reyna á og skerpa hugann. Við upplýsum huga ungs fólks og skemmtum allri fjölskyldunni, enda fá frumlegir leikir og smáforrit ThinkFun þig til að hugsa um leið og þú brosir.

[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)

