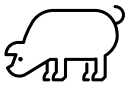

KASTE GRIS

Kaste Gris er et fantastisk spil til at lave små regnestykker, hvor man primært plusser med 1, 5 eller 10.

Reglerne her er lidt anderledes end det originale spil, da formålet i dette spil er at lave hovedregning i hver af de 10 runder. Vinderen er den, der får den største score efter de 10 runder og ikke, som originalspillet, at nå 100 point først.

Jeg opfordrer til, at barnet udregner den samlede score til slut og kan med fordel bruge en lommeregner.

Sådan spiller man:

1. Dit barn skal være "grisedommer" og er ansvarlig for at holde styr på points undervejs i spillet.
   Brug pointtavlen til at notere på. Flere pointtavler kan printes fra www.matematikfest.dk

2. Vælg en spiller, som skal begynde. Denne spiller kaster nu de to grise op i luften. Hvordan landede de?

Flæskeside — **1 point**
Begge grise lander på samme side
(De vender begge med prikken op eller med prikken ned).

Vendt gris
Grisene lander på hver sin side.
Du mister alle grisepoint i denne omgang.
(En gris vender med den prikkede side op, og den anden med den prikkede side nedad).

Stående Gris — **5 point**
En gris lander på alle fire ben.
(Den anden gris lander på siden).

Stående Gris dobbelt — **20 point**
Begge grise lande på alle fire ben.

Griseryg — **5 point**
En gris lander på ryggen med benene i vejret.
(Den anden gris lander på siden)

Griseryg dobbelt — **20 point**
Begge grise lander på ryggen.

Grisetryne — **10 point**
Den ene gris lander på trynen og støtter med begge forben.
(Den anden gris lander på siden).

Grisetryne dobbelt — **40 point**
Begge grise lander på trynen og støtter med begge forben.

Grisehals — **15 point**
En gris lander på øre og tryne og støtter med det ene forben.
(Den anden gris lander på siden).

Grisehals dobbelt — **60 point**
Begge grise lander på øre og tryne og støtter med det ene forben.

Blandet flæsk
Enhver kombination af de tidligere
(F.eks. gris på tryne + gris på ryg).

Grisekontakt
De to grise rører ved hinanden. Man mister alle sine point op til dette kast. Send grisene videre til næste spiller.

Når du har fundet dine point for dit kast, skal du bestemme dig for at fortsætte for at få flere point, eller om du vil stoppe og sende turen videre til næste spiller. Husk, hvis du bestemmer dig for at fortsætte, så risikerer du miste alle dine point, hvis du kaster en "Vendt gris". Du kan tage så mange omgange du måtte ønske indtil:

1. Du beslutter for at stoppe og notere dine point for denne omgang.

2. Du kaster en "Vendt gris" og scorer 0 point for den omgang.

3. Du kaster en "Grisekontakt" og mister alle dine point hidtil i spillet. (sæt et kryds på pointtavlen)

Ved afslutningen af din tur, så skal grisedommeren notere dine point, og grisene sendes nu videre til næste spiller.

Vinderen: Den der får den største score efter de 10 runder.

GOD SPILLELYST!

© MatematikFest.dk