

Regler for:

getSmart Kids

- Regning med
sedler og mynt!



Det anbefales at man først ser på powerpoint-reglene når man skal lære seg ulike spill med kortstokkene!

Sjekk hjemmesiden www.getsmart.no for flere powerpoint-presentasjoner. Det vil bli lagt opp nye presentasjoner når det kommer nye produkter og dersom det blir laget nye spill til korstokkene.

Hvordan kommer man i gang? - Kids1

Læreren bør ha vært igjennom temaet i kortstokken i forkant. Den første aktiviteten som elevene bør starte med er å finne ut hvilke kort som har samme beløp. Her bør man helst sitte to og to. Dersom man er flere enn dette i en gruppe, kan det føre til at ikke alle får med seg det som gjøres. I tilfeller der elevene er usikre på hvilke kort som "hører sammen", kan de få hjelp fra lærer. Dersom elevene går i 1. eller 2. klasse, bør læreren på forhånd ha fjernet alle kort med beløp over 110kr. Man kan differensiere ved å la noen elever få hele bunken med kort dersom de trenger utfordringer i faget.

Prosessen over bør vare ca. en halv time og gjentas et par ganger, før man går over til direkte spill med kortene.

Krig - Kids1

Vanskelighetsnivå: 6 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Fjern alle kort med beløp over 110 kr. (Etter som man blir flinkere kan man spille med alle kortene). Spesialkortene med bilde av dragen Gecko skal være med i bunken.

Meningen med spillet: Å bli sittende igjen med alle kortene eller sitte igjen med flest kort når man gir seg med spillet. (For eksempel kan man foreslå å spille i 20 min og se hvem som har flest kort etter endt tid).

Spilleregler: Begge spillerne får utdelt halvparten av kortene i kortstokken. Spillerne tar opp det øverste kortet i bunken sin og legger det frem på bordet med forsiden opp. Den spilleren med størst beløp vinner omgangen og samler inn begge kortene og legger de i en egen samlehaug. Dersom begge spillerne får likt beløp, blir det "krig" og hver spiller må legge ytterligere tre kort ut på bordet. Disse skal legges delvis over det første kortet, nå med baksiden opp. Når dette er gjort, skal begge spillerne legge ut et fjerde kort, denne gang med forsiden opp. Den med størst beløp vinner da alle kortene som er lagt ut på bordet og legger alle disse kortene i samlehaugen sin. Når man ikke har flere kort igjen bortsett fra samlehaugen sin, skal disse kortene stokkes og begynne å spilles ut igjen. Dersom en av spillerne legger ut et "dragekort", vinner dette kortet over alle "pengekort". I de tilfeller der begge spillerne legger frem et dragekort, blir det krig. PS. I dette spillet skal man ikke bry seg om teksten som står på dragekortene.

Slutt: Spillet er over når en av spillerne sitter med alle kortene eller når avtalt spilletid er over. Vinneren er den som sitter igjen med alle kortene, eventuelt flest kort.

SmartMatch 1 - Kids1

Vanskelighetsnivå: 6 år og oppover. Mindre barn kan også delta.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Den enkleste varianten av spillet innebærer at man kun spiller med kort med beløp til og med 110 kr (i tillegg til de fire spesialkortene). Ettersom man blir flinkere, kan man spille med alle kortene i kortstokken. Hver spiller starter med fem kort. I tillegg legges et kort med forsiden opp ved siden av bunken som er begynnelsen på samlehaugen.

Meningen med spillet: Å bli kvitt kortene sine før de andre spillerne.

Spilleregler: Man trekker om hvem som skal stokke og gi ut kort. Deretter skal neste spiller begynne (man følger klokka). Hver gang det er din tur, skal du spille ut et kort av samme farge i som det øverste kortet i samlehaugen. Du kan også spille ut et kort som har samme beløp som det øverste kortet. Dette kalles "å vri". Hvis du ikke kan eller vil spille ut et kort, må du trekke kort fra bunken helt til du spiller ut et kort. Du kan maks trekke to kort. Dersom du har trukket to kort uten å kunne eller (ville) spille ut kort, er din tur over og du sier pass og lar neste spiller fortsette.

Kort med bilde av en pengesekk oppe i venstre hjørne kan alltid spilles ut og man kan da bestemme hvilken farge som skal gjelde for neste spiller. Disse kortene kan alltid brukes til å vri med. Den neste spilleren har kun mulighet til å legge på den fargen du har valgt eller legge på et kort med likt beløp. I tillegg til pengesekk-kortene finnes det fire spesialkort med bilde av dragen Gecko. Over dragen er det et skilt som sier hva som skjer hvis man spiller ut kortet. Under dragen er det også en tekst som forteller egenskapen til kortet. Kortene har følgende egenskaper: 1. Alle motstandere må trekke to kort. 2. Spillerretningen snus. 3. Du kan legge på et ekstra kort. 4. Hopp over neste spiller. Hver gang man spiller ut en "drage" kan man velge hvilken farge som skal gjelde videre. Derfor er også disse kortene "vri-kort".

Når en spiller har ett kort igjen på hånden, skal han si; "ett kort igjen". Dersom han glemmer å si dette, og en av de andre spillerne påpeker det, må han trekke inn to kort fra bunken på bordet.

Slutt: Dersom det er to eller flere spillere igjen, kan man fortsette spillet til kun én spiller gjenstår. Ofte kan det være like greit å begynne på nytt med en gang en vinner er kåret. Da sikrer man i hvert fall at alle spillere får maksimalt utbytte av spillet. Alternativt kan de som er ferdige med spillet hjelpe en medspiller inntil det er én spiller igjen.

SmartMatch 2 - Kids1

Vanskelighetsnivå: 8 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Den enkleste varianten av spillet innebærer at man kun spiller med kort til og med 110 kr (i tillegg til de fire spesialkortene). Ettersom man blir flinkere, kan man spille med alle kortene i kortstokken. Hver spiller starter med fem kort. I tillegg legges et kort med forsiden opp ved siden av bunken som er begynnelsen på samlehaugen.

Meningen med spillet: Å bli kvitt kortene sine før de andre spillerne.

Spilleregler: Man trekker om hvem som skal stokke og gi ut kort. Deretter skal neste spiller begynne (man følger klokka). Hver gang det er din tur, skal du spille ut et kort av samme farge som det øverste kortet i samlehaugen. Du kan også spille ut et kort som har samme beløp som det øverste kortet. Dette kalles "å vri". Hvis du ikke kan (eller vil) spille ut et kort, må du trekke kort fra bunken helt til du spiller ut et kort. Du kan maks trekke tre kort. Dersom du har trukket tre kort uten å kunne eller (ville) spille ut kort, er din tur over og du sier pass og lar neste spiller fortsette. Den store forskjellen på SmartMatch 1 og SmartMatch 2 er at sistnevnte spill er vesentlig vanskeligere. I tillegg til reglene over, kan man nå subtrahere og addere beløpene til to av kortene man har "på hånden". Dersom man på denne måten får det samme beløpet som kortet øverst i samlehaugen, kan man legge på begge kortene og selv velge hvilket kort som skal ligge øverst. Her bør man tenke seg godt om fordi det øverste kortet alltid bestemmer hva den neste spilleren kan legge på.

Kort med bilde av en pengesekk oppe i venstre hjørne kan alltid spilles ut og man kan da bestemme hvilken farge som skal gjelde for neste spiller. Disse kortene kan altså alltid brukes til å vri med. Den neste spilleren har kun mulighet til å legge på den fargen du har valgt, eller legge på et kort med likt beløp. I tillegg til pengesekk-kortene finnes det fire spesialkort med bilde av dragen Gecko. Over dragen er det et skilt som sier hva som skjer hvis man spiller ut kortet. Under dragen er det også en tekst som forteller egenskapen til kortet. Kortene har følgende egenskaper: 1. Alle motstandere må trekke to kort. 2. Spillerretningen snus. 3. Du kan legge på et ekstra kort. 4. Hopp over neste spiller. Hver gang man spiller ut en "drage" kan man velge hvilken farge som skal gjelde videre. Derfor er også disse kortene "vri-kort".

Når en spiller har ett kort igjen på hånden, skal han si; "ett kort igjen". Dersom han glemmer å si dette, og en av de andre spillerne påpeker det, må han trekke inn tre kort fra bunken på bordet.

Slutt: Dersom det er to eller flere spillere igjen, kan man fortsette spillet til kun én spiller gjenstår. Ofte kan det være like greit å begynne på nytt med en gang en vinner er kåret. Da sikrer man i hvert fall at alle spillere får maksimalt utbytte av spillet. Alternativt kan de som er ferdige med spillet hjelpe en medspiller inntil det er én spiller igjen.

Lynet - Kids1

Vanskelighetsnivå: 6 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4

Antall kort: Enkel variant innebærer å fjerne alle kort over 110kr. Ellers spiller man med alle kort bortsatt fra de fire spesialkortene.

Meningen med spillet: Å samle flest stikk, i løpet av en bestemt tidsperiode. F. eks 5 min.

Spilleregler: Man blir enige om hvor lang tid spillet skal vare. Deretter gjelder det å regne så raskt som lynet for å få flest mulig stikk i løpet av tidsperioden man ble enige om. Et stikk består altså av to kort som har samme beløp. Stikkene legger man i egne bunker på hver sin side av bordet for å at det skal bli oversiktlig. Før man teller opp stikkene skal begge spillerne gå igjennom hverandres stikk sammen for å se etter feil. (Kun stikk som stemmer blir tellende). Man kan skrive opp stillingen etter hver kamp og forsøke å få flest seire. Alternativt kan man bli enige om at det er om å gjøre å sitte med rekorden i antall stikk. Da er det viktig å notere ned resultatene fra hver kamp og spesifisere hvor lang tid kampene varte. Det blir som i friidrett, en rekord på 100 m og en annen på 200 m osv. Etter hvert som man blir svært god, bør man stille med en kortstokk hver (man stokker da motstanderens kort). Fordi det nå er muligheter for flere stikk, vil ikke lenger de "gamle" rekordene" være relevante og man må registrere rekorder på nytt.

Slutt: Spillet er slutt når avtalt spilletid er over.

Memory - Kids1

Vanskelighetsnivå: 6 år og oppover.

Antall spillere: 2 - 4. Dersom det er fire spillere, er det to på hvert lag.

Antall kort: Alle kort opp til og med 110 kr benyttes. (Man kan utvide til alle kortene i kortstokken ettersom man blir flinkere).

Meningen med spillet: Å samle flest stikk.

Spilleregler: Alle kortene legges ut over bordet med baksiden opp. Man trekker lodd om hvem som skal begynne spillet. Den som vinner trekningen starter spillet ved å trekke to kort fra bordet. Det er nå om å gjøre for spilleren å trekke to kort med likt beløp. Dersom spilleren ikke lykkes i å finne to like beløp, skal kortene legges tilbake på bordet der de lå. Det er da neste spillers tur til å trekke kort. Når en spiller klarer å finne to kort med samme beløp, vinner han et stikk som legges til side for spilleren. Disse kortene legges i en egen bunke slik at det blir lett å holde tellingen på hvem som leder spillet. Totalt det mulig å få to stikk med samme beløp.

Slutt: Spillet er slutt når alle kortene med baksiden opp er borte fra bordet. Vinneren er den som sitter med flest stikk.