

Regelhefte for:

---

**Terninger (-9 til 10)**

---

## Trening i tallinje I

**Vanskelighetsnivå:** 3. klasse og oppover.

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

**Utstyr:** En hvit og en rød spesialterning (-9 til 10).

**Aktivitet:** Spillerne kaster terningene annenhver gang og peker ut terningen med høyest verdi (her er det smart å tenke temperaturskalaen).

## Trening i tallinje II (Intervall krig)

**Vanskelighetsnivå:** 3. klasse og oppover.

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

**Utstyr:** Tre hvite og tre røde spesialterninger (-9 til 10).

**Aktivitet:** Hver spiller starter med tre terninger der to av dem har samme farge. Spillerne kaster først de to terningene med lik farge og plasserer de hver seg i stigende rekkefølge med litt avstand i mellom. Deretter kaster de den siste terningen sin. Det er da om å gjøre å få en verdi på terningen som ligger innenfor intervallet bestemt av de to andre terningene. Dersom den ene spilleren klarer å få en verdi som ligger innenfor intervallet, vinner han, og blir tildelt ett poeng! (Det kan svære greit å skrive opp poengstillingen på et ark). Hvis ingen, eller begge får en verdi innenfor sitt intervall, blir det krig. Krigen avgjøres ved at man kaster en terning på nytt og den med høyest verdi, vinner krigen.

## Plassering av brøk på tallinje I (Krig)

**Vanskelighetsnivå:** 8. klasse og oppover.

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

**Utstyr:** To hvite og to røde spesialterninger (-9 til 10) og kalkulator.

**Aktivitet:** Hver spiller starter med en rød og en hvit terning. Begge spillerne kaster terningene sine. Den hvite terningen representerer teller, og den røde nevner. Spilleren med størst brøkverdi vinner krigen og får ett poeng (skriv ned poengene på eget ark). NB! Det er smart å avgjøre om verdien til brøken blir positiv eller negativ før man eventuelt bruker kalkulator. Dersom det er forskjellig fortegn på teller og nevner, vet man at brøken blir negativ. Når man deretter bruker kalkulatoren, taster man kun inn tall uten fortegn. For eksempel kaster Hans -4 med den hvite terningen og 5 med den rød. Fordi det er forskjellig fortegn på teller og nevner, vet han at svaret blir negativt. Dersom han ikke klarer å gjøre om brøken til desimaltall i hodet, taster han inn  $4 : 5$  på kalkulatoren og får svaret 0,8. På papiret noterer han verdien -0,8.

## Plassering av brøk på tallinje II

**Vanskelighetsnivå:** 8. klasse og oppover.

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

**Utstyr:** Fem hvite og fem røde spesialterninger (-9 til 10).

**Aktivitet:** Spillerne kaster to og to terninger (en hvit og en rød). Den hvite representerer teller i en brøk, og den røde nevner. Deltakerne legger terningene overfor hverandre slik at de får fem brøker. Deretter samarbeider de om å plassere brøkene i stigende rekkefølge (fra laveste til høyeste verdi som på tallinja). NB! Det er smart å avgjøre om verdien til brøken blir positiv eller negativ før man eventuelt bruker kalkulator. Dersom det er forskjellig fortegn på teller og nevner, vet man at brøken blir negativ. Når man deretter bruker kalkulatoren, taster man kun inn tall uten fortegn. For eksempel kaster Hans -4 med den hvite terningen og 5 med den rød. Fordi det er forskjellig fortegn på teller og nevner, vet han at svaret blir negativt. Dersom han ikke klarer å gjøre om brøken til desimaltall i hodet, taster han inn  $4 : 5$  på kalkulatoren og får svaret 0,8. På papiret noterer han verdien -0,8.

## Trening i de fire regneartene

**Vanskelighetsnivå:** 7. klasse og oppover. (7. klasse bruker kun addisjon og subtraksjon)

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

**Utstyr:** To hvite og to røde spesialterninger (-9 til 10).

**Aktivitet:** Spillerne velger en verdi mellom -15 og 15 som det er om å gjøre og "treffe" ved å kombinere verdiene på de to terningene sine ved hjelp av de fire regneartene. Eksempel følger. Man blir enige om å forsøke å få verdien 5. Spiller A kaster sine to røde terninger og får verdiene -2 og 8. Spiller B kaster sine to hvite terninger og får verdiene 3 og -2. Spiller A mener det er optimalt å addere verdiene på terningene sine. Altså  $-2 + 8 = 6$ . Spiller B derimot, velger å subtrahere på følgende måte:  $3 - (-2) = 3 + 2 = 5$ . Spiller B vinner altså og blir tildelt ett poeng (noteres på ark).

Spilleren som kommer nærmest den utropte verdien, vinner. Dersom begge spillere komme likt, avgjøres krigen ved at de kaster de to terningene på nytt og den med høyest produkt, vinner. PS. Husk at produkt er svaret på et multiplikasjonsstykke (gangestykke).