

## MAGISKE ”13”

### **Innhold:**

- 1 lakkert trebrett (28,5 x 7 X 2cm)
- 1 klinkekule av glass

**Varenr.**

**Alder: 4+**

### **Beskrivelse av materialet:**

Et trebrett med 1 spor, 6 uthulninger og 1 landingshull for klinkekula.

### **Spilleteknikk:**

Kula legges i starten av sporet. Spilleren flytter kula enten ved å dytte med fingeren sin eller en pinne, eller ved å blåse. Kula kan bli rullet fra hvor som helst i begynnelsen av sporet.

### **Målet med spillet:**

Brettet og klinkekulen erstatter den vanlige terningen (nummer- eller farge-), og kan bli brukt til å finne/treffe de 6 geometriske formene. Derfor kan dette materialet blir brukt sammen med de fleste brettspill. Ved å bruke brettet og kula, trenger ikke spilleren kun å stole på flaksen, men kan bruke sin dyktighet og fingerens koordinasjon.

### **Regler:**

Når ballen har forlatt startkanalen for å få poeng, må den stoppe i en av de 6 uthulningene. Hvis ballen lander i landingshullet, er det null poeng.

### **Magiske ”13” ved bruk av brikker:**

For å forberede spillet, må hver spiller putte en brikke i potten. Målet for spillet er at spilleren skal klare 13 poeng ved å rulle kula 3 ganger eller mer etter hverandre. Så lenge han er under 13 poeng, plusser han på det siste resultatet. Når totalpoengene er over 13, må han trekke fra det siste. Slik fortsetter det til han når 13. Vinneren er den spilleren som trenger minst forsøk på å nå akkurat 13 poeng. Hvis 2 spillere har samme antall forsøk, fortsetter de etter de overstående reglene. Den endelige vinneren får alle brikkene fra potten.

### **Små barn:**

Spillet hjelper små barn til å forstå enkel addisjon og subtraksjon.