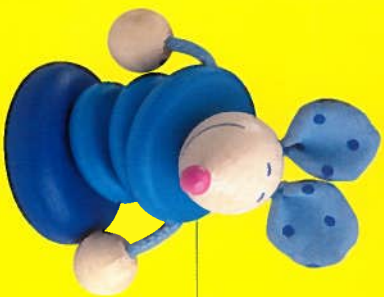


Opfinder for børn



Baby & småbørn



Gaver



Børnesmykker



Børn forstår verden gennem leg. HABA hjælper dem på vej med spill og legetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantastiskde møbler, hyggeligt tilbehør, smykker, gaver o.m.a.



Børneværelser

HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Strabe 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 64606 1/08 LH



Spillevejledning

3282



3 X 4 = smæk



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2008

Habermåb spil nr. 3282

3 X 4 = smæk

Et lærespil med den lille tabel.
For 2 - 6 spillere fra 8 - 99 år.

DANSK

Spiludvikler: Anje Reiter

Illustration: Martina Leykamm

Spilletid: 10 - 20 minutter



Den lille tabel er kedelig? Fluevrøvli!

Hvis alle prøver at ramme fluen med det rigtige resultat samtidigt, så er der gang i den! Og klask – så hurtig blev du mester til den lille tabel!

Indhold

- 6 fluesmækkere
- 42 fluekort
- 5 blomsterkort
- 45 træfluer
- 2 tilsidede taktørninger
- 1 spillevejledning



målet: at samle otte træfluer

Spilide

I vælger en blomst for at beslutte jer for en bestemt talrække i den lille tabel. Så bliver der slået med terningen. Nu skal I gange tallet på terningen med blomstertallet korrekt. Den, der hurtigst klasker fluen med det rigtige resultat med sin fluesmækker, får en træflue som belønning. Spillet går ud på at være den første til at samle otte træfluer.

Kortene:

Der er to forskellige slags kort i spillet: blomsterkort og fluekort.

- På begge sider af de fem blomsterkort er der hhv. ét kulørt tal mellem 1 og 10. Dette tal viser den talrække, I spiller med.
- På hvert fluekort står der et tal på forsiden. Dette tal er resultatet for mulige multiplikationer i den lille tabel som kan ses på bagsiden. Multiplikationernes farve viser, hvilket blomstertal, dvs. hvilken talrække, de hører til.



$$\begin{array}{l} 6 \cdot 2 = 12 \\ 4 \cdot 3 = 12 \\ 3 \cdot 4 = 12 \\ 2 \cdot 6 = 12 \end{array}$$

Forberedelse

vælg blomst og læg den i midten af bordet, tag de ti passende fluer frem og fordel dem om

blomsten, del fluesmækkerne ud, tag træfluer og den røde terning frem

Før I spiller første omgang, beslutter I jer for en eller anden talrække fra 1 til 10 og lægger den tilsvarende blomst ud på midten af bordet, så alle kan se den. Så tager I de ti fluer frem, som har en multiplikationsopgave på bagsiden i samme farve som tallet på blomsten. Med fluesiden opad lægger I disse fluer vilkårligt rundt omkring blomsten. Hver spiller får en fluesmækker. Hav træfluerne og den røde terning parat. Resten af spillematerialet skal ikke bruges nu og bliver lagt tilbage i æsken.

stå med terningen

alle spiller samtidig: gang tallet på terningen med blomstertallet, find fluen med det rigtige resultat,

klask den med fluesmækkeren

vend fluerne,

sammenlign de vist multiplikationsopgaver med terningens tal og blomstertallet, den første med korrekt smæk = træflue, for sent eller forkert smæk = ingen træflue, ny omgang

otte træfluer = sejr

Selve spillet

Den spiller, der er bedst til at summe som en flue, begynder. Hvis I ikke kan blive enige om, hvem det er, begynder det yngste barn og slår med terningen.

Nu spiller I alle sammen samtidig: gang tallet på terningen med tallet på blomsten, og find fluen med det rigtige resultat. Den, der opdager den, skynder sig at klasker den med sin fluesmækker. Hvis en anden spiller mener, at den rigtige flue ikke er blevet fundet endnu, må vedkommende fortsætte.

Bemærk: I hver omgang, der slås med terningen, må spillerne kun bruge deres fluesmækker en enkelt gang og skal så lade den ligge på fluen, så snart den har rørt ved fluen.

Har alle spillere smækket en flue eller mener, at den rigtige allerede er blevet fundet? Så bliver der kontrolleret.

Kontrollen:

Vend alle de fluer, der ligger fluesmækkerne på. Se på de viste multiplikationsopgaver, og find den, der viser både blomstertallet i dets farve og det tal, der blev slået. Det er så fluekortet med det rigtige resultat.

- Den spiller som var hurtigst til at klasker den rigtige flue med sin fluesmækker, får en træflue som belønning.
- Hvis ingen af spillerne har smækket den rigtige flue, er der heller ingen, der får en træflue.

Så bliver alle fluerne vendt om igen, og hver spiller tager sin fluesmækker. Der slås efter tur med uret. Klar til en ny omgang.

Spillets afslutning

Spillet er slut, når en spiller får sin ottende træflue. Han/hun vinder spillet og er mester i den lille tabel!

Spilvariation for professionelle

Bortset fra nedenstående ændringer spilles der efter grundspilletets regler:

For del alle 42 fluer på bordets midte. Til denne variation skal man ikke bruge blomsterne, så de bliver liggende i æsken.

Nu bliver der slået med begge terringer: 1 ganger så de to tal, der blev slået, med hinanden!

Hvem er frisk på denne udfordring og går ind i fluehistorien som lille tabel – geni?