

Algebrastigespill A-E – spilleregler

Algebrastigespill A – spilleregler.

Du trenger: Spillebrikker og en eller to terninger.

- Sett alle spillebrikkene på start.
- Kast terning om hvem som skal starte – den som får høyest tall på terningen(e) starter (eller bestem at den yngste spilleren starter)
- Når det er din tur kaster du terningen(e), og flytter så mange ruter som terningen viser.
- Hvis du havner på ei grønn (eller lysegrå) rute får du gå opp til den ruta som pilen peker på. Hvis du havner på ei rød (eller mørkegrå) rute faller du ned til den ruta som pilen peker på.
- Det er om å gjøre å komme først i mål. Dere kan selv bestemme om man må ha akkurat for å komme i mål, om det er lov til å flytte fram og tilbake eller om man kommer i mål hvis man har f.eks to ruter igjen og kaster en treer (passerer målstreken).

Algebrastigespill B – spilleregler.

Du trenger: Spillebrikker og en terning.

- Sett alle spillebrikkene på start.
- Kast terning om hvem som skal starte – den som får høyest tall på terningen starter (eller bestem at den yngste spilleren starter)
- Når det er din tur kaster du terningen, og flytter så mange ruter som terningen viser. Deretter er det ruta du lander på som bestemmer hvor mange du får flytte neste gang det er din tur. Hvis det f.eks står T+ bilde av en terning med to prikker, betyr det at du skal flytte så mange ruter som står på terningen din pluss to ruter til (T står for terningen).
- Hvis du havner på ei grønn (eller lysegrå) rute får du gå opp til den ruta som pilen peker på. Hvis du havner på ei rød (eller mørkegrå) rute faller du ned til den ruta som pilen peker på.
- Det er om å gjøre å komme først i mål. Vinneren er den som først passerer målstreken (du må ikke ha akkurat for å komme i mål).

Algebrastigespill C – spilleregler.

Du trenger: Spillebrikker og en terning.

- Sett alle spillebrikkene på start.
- Kast terning om hvem som skal starte – den som får høyest tall på terningen starter (eller bestem at den yngste spilleren starter)
- Når det er din tur kaster du terningen, og flytter så mange ruter som terningen viser. Deretter er det ruta du lander på som bestemmer hvor mange du får flytte neste gang det er din tur. Hvis det f.eks står T+2, betyr det at du skal flytte så mange ruter som står på terningen din pluss to ruter til (T står for terningen).
- Av og til kan det stå minus foran enten T eller et tall, og da må du flytte så mange ruter bakover! Her er det viktig at alle passer godt på sånn at ingen flytter feil 😊
- Hvis du havner på ei grønn (eller lysegrå) rute får du gå opp til den ruta som pilen peker på. Hvis du havner på ei rød (eller mørkegrå) rute faller du ned til den ruta som pilen peker på.
- Det er om å gjøre å komme først i mål. Vinneren er den som først passerer målstreken (du må ikke ha akkurat for å komme i mål).

Algebrastigespill D og E – spilleregler.

Du trenger: Spillebrikker og to terninger i ulike farger.

- Bestem hvilken terning som skal være terning a og hvilken som skal være terning b (hvis ikke læreren allerede har bestemt det):
- Sett alle spillebrikkene på start og kast terning om hvem som skal få starte spillet.
- Når det er din tur kaster du terningene og flytter så mange ruter som terning a viser. Deretter er det ruta du lander på som bestemmer hvor mange du får flytte neste gang det er din tur. Hvis det står f.eks a-b må du sette inn tall fra terningene og regne ut. Hvis svaret blir et negativt tall må du flytte så mange ruter bakover!
- Hvis du havner på ei grønn (eller lysegrå) rute får du gå opp til den ruta som pilen peker på. Hvis du havner på ei rød (eller mørkegrå) rute faller du ned til den ruta som pilen peker på.
- Det er om å gjøre å komme først i mål. Vinneren er den som først passerer målstreken (du må ikke ha akkurat for å komme i mål).
- **Spill E:** Husk at det er viktig å bruke riktig regnerekkefølge når dere skal regne ut hvor mange dere skal flytte! Her kan dere få forskjellige svar hvis dere regner feil! Hvis dere blir uenige om hva som er riktig må dere ta kontakt med læreren!

STIGESPILL – ALGEBRA

SPILLA

MAL	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91	
		82	83	84	85	86	87	88	89	90	↻
↻	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	↻
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	↻
↻	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	↻
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	↻
↻	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	↻
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	↻
↻	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	↻
START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	↻

STIGESPILL - ALGEBRA SPILL B

43	T +	44	T +	45		46	T	47	+ T	48	T +	49	T
42		41	T	40	T +	39	T +	38	T +	37	T +	36	T
29		30		31	T +	32	+ T	33		34	T +	35	T
T		27		26	T +	25	+ T	24		23	T +	22	
+ T		16	T +	17	T	18	T +	19	+ T	20	T +	21	+ T
15		13	T +	12		11	+ T	10	T	9	T +	8	+ T
14													
T +													
1	T +	2	T +	3	+ T	4	T +	5	T +	6	+ T	7	+ T

STIGESPILL – ALGEBRA

SPILL C

Spillebrett

MAL	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
↻	T-6	T-3	T-1	T+1	2T-2	T		T+1	5-T	T-2
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	5-T		1+T	T	T-2	6	2T	T+2	T-1	T+3
	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
↻	T	T+3	T-4	8		T+2		T+6	3T-T	4+T
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
		5-T	2T+1		3T	T-2	2	2-T		
	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
↻	T-2	2T	4+2T		-T	3T-5	T+2	T+T	T-T+5	T-3
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	-T	T+2	3T	T+T	4	T	T+5		-T+7	-T
	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
↻		5-T	T+3		T+2T	2T-T		T+6	T-1	2T
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	2T+7	3T-1	T	2T		T-3		T+4	T+T	T-2
	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
↻	4T-3			-T	6-T	T-1	3T	T+5	T-2	T
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	T+2	1+T	T		T-4	T+1	3T	4-T		T+5
	START T									

Algebrastigespill – spill C

STIGESPILL – ALGEBRA

SPILL D

Spillebrett

Algebrabrettspill – spill D

MÅL											START a
	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91	
↻	a-b	b-a	a-1	b+1	2b-a	b		b+1	a-b	b+2a	↻
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
	5-b		a+b	a	b-2	6-a	2b	a+2b	b-1	b+a	
	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	
↻	b	a+3	b·b	3		b+2		b+a	3a-b	4+a	↻
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
		5-a	2b+1		3b	a-2	-2	2-a			
	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	
↻	b-2a	2b	4+2a		-a+b	3a-5	b+2a	a+b	a-a+6	a-3	↻
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
	-a	b+2	3b	a+a	6	b	-a+b		-a+7	-b	
	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	
↻		5-b	a+3		a+2b	2b-a		b+a	a-1	2b	↻
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	2a+7	3a-4	-a	2-b		a·a		3a	2b	a-b	
	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	
↻	a-b			b+b	6-a	b-1	3a-b	a+5	b-2	a+b	↻
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	a+b	1+b	ab	b-1	2b-a	3b	4-a			3a+1	

Farger på terningene: **Terning a:** _____

Terning b: _____

STIGESPILL – ALGEBRA

SPILLE

MAL	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91	
	a-b	b-a ²	a-1	b+1	2b-a	b		b+1	(a-b) ²	b+2a	
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
	10-b ²		a+b	a	b-2	6-a	2b	a+2b	b-1	b+a	
	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71	
	b	a+3	b ²	3		b+2		2(b-a)	3a-b	4+a	
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
		5-a	2b+1		3b	a-2	-2	2-a			
	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	
	b-2a	a(b-1)	4+2a		a+b	(b ²):b	b+2a	-a+b	a-a+6	a-3	
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
	+a	b+2a	3b	a ²	6	2a	-a+b		-a+7	-b	
	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	
		15-b ²	a+3		a+2b	2b-a		b+a	a-1	2b	
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	2(a-b)	3a-4	-a	2-b		2ab		3a	2b	a ² -b ²	
	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	
	a-b			b ² +b	6-a	b-1	3a-b	a+5	b-2	a+b	
START	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	a+b	2(1+b)	a ² b		b-1	2b-a	3b	4-a		3a+1	

Farger på temingene: **Termin g a:** **Termin g b:**