

KORTSPILL

Casino

- addisjon/subtraksjonsspill som egner seg for elever fra ca. 8-års alderen.
- bruk vanlig kortstokk med 52 kort.
- antall personer 2-4.



Vi mener Casino er et svært godt spill som har lange tradisjoner i Norge, men pga. TV, data og store mengder av andre spill er bruken dessverre blitt mindre. Spillet har flere viktige funksjoner.

- Gir utmerket trening i å automatisere tallområdet 1-20.
- Innfører symboler (konge = 13 osv.)
- Innfører variabler (ruter 10=16 eller 10 osv.)
- Trener elevene i sosiale ferdigheter ved å jobbe sammen med like regler for alle.
- En fordel er også at den beste spilleren ikke alltid vinner.
- Spillet er lett å organisere, variere, kortvarig og gir variasjon for tradisjonell matematikkundervisning.

Spilleregler

Her skal man være klar over at det finnes mange lokale varianter på poengberegning og hvilke bygg som er lovlige.

- Alle kort med tall på har samme verdi som står på kortet (unntak er ruter 10 og spar 2).
- Knekter teller som 11, damer som 12, konger som 13.
- Kort som har spesiell verdi (og ikke spilt): alle ess teller 14 på handa og 1 når de ligger på bordet.
- Ruter 10 teller som 16 på handa og 10 når den ligger på bordet.
- Spar 2 teller som 15 på handa og 2 når den ligger på bordet.

Selve spillet

- Kortene stokkes og gis av samme person for hvert spill som avsluttes når alle kort er brukt en gang.
- Hver spiller får 4 kort og det legges 4 kort som alle kan se, på bordet.
- Spillerne bruker så ett kort etter tur, som kan brukes til å ta inn tallkombinasjoner som allerede ligger på bordet, eller til å bygge til noe de selv har på handa. Klarer ikke spilleren å finne en slik kombinasjon må han legge et kort synlig ut på bordet. De kort som spilleren tar inn fra bordet legges i egen bunke som hver enkelt teller opp til slutt.
- Når alle 4 kortene er spilt ut, deles det på ny ut 4 kort helt til alle kortene er brukt en gang.

NB! Bare ett kort kan brukes hver gang det er spillerens tur. Dersom det brukes til et bygg, må dette bygget ligge markert på bordet til neste gang turen kommer til spilleren. Andre spillere kan da ta dette bygget dersom de har riktig kort.

- Dersom en spiller klarer å ta alle kortene som ligger på bordet får han et ekstrapoeng.
- Den spilleren som sist tok kort fra bordet i siste runde, får de kortene som ligger igjen på bordet.

Poengberegning

- Slik vi beregner det blir det totalt 11 poeng pluss eventuelle ekstrapoeng:
- hvert ess teller ett poeng,
- ruter 10 teller to poeng,
- spar 2 teller ett poeng.
- den spilleren som har flest spar får to poeng,
- den spilleren som har flest kort får ett poeng,
- den spilleren som tar inn de siste kortene får ett poeng.

Poengene regnes sammen dersom det spilles flere ganger.

Variant Smygcasino

- Samme regler som beskrevet, men nå gjelder det å få så lite poeng som mulig. Dette er et noe mer komplisert spill hvor også evnen til strategi blir trent.

NB! Spillere som legger ut et kort hvor kombinasjoner av kort som ligger på bordet blir denne verdien, ”straffes” av de andre til å måtte ta dette inn. Derfor vil det ofte være gunstig for spilleren å ta inn det som blir minst kort (og poeng) enn å forsøke å bløffe motspillere og satse på at de ikke følger med.

En del spesielle regler/variasjoner er ikke tatt med her. Det kan derfor være nyttig å bli enige i hver enkelt klasse om hvilke regler som brukes. Rent metodisk synes vi at det oftest gir best resultat å spille med et par av elevene og samle resten omkring som tilskuere. Etter hvert som elevene forstår spillet danner de grupper som spiller selv og du får tid til å holde på ekstra med etterløerne. Alle normale elever som klarer 10’er overgang kan lære seg spillet.