

## Abaco 1-10, räknespel

Ett lekfullt sätt att utveckla logiskt tänkande och förståelse för mängdlära. Barnen lär sig inte bara siffror och att räkna, utan de tränar sig också i att känna igen färger och strategiskt tänkande.

**Ålder:** 4+

**Spelare:** 2-4

**Innehåller:** 4 träbrickor

205 träpluggar

1 färgtärning

1 vanlig tärning

**Spelidé:** Spelaren slår de två tärningarna och plockar så många träpluggar som den vanliga tärningen visar och sätter dem på brickan i den rad som färgtärningen visar. Vinnaren är den som först fyller sin bricka.

**Förberedelser:** Trälådan ställs på bordet och de två tärningarna läggs bredvid. Träpluggarna ligger kvar i lådan. Varje spelare får en bricka.

**Regler:** Den första spelaren slår de två tärningarna och plockar så många träpluggar som den vanliga tärningen visar och sätter dem på brickan i den rad som färgtärningen visar. Färgen vit betraktas som joker och spelaren får välja vilken av de fem färgerna han/hon vill. Sen är det nästa spelares tur. Målet är att först fylla sin bricka med träpluggar.

Om en spelare inte kan sätta motsvarande pluggar som den vanliga tärningen visar i den raden som färgtärningen visar, för att det inte finns tillräckligt med lediga hål i den raden, så får han/hon slå en av tärningarna igen. Om spelaren väljer färgtärningen så har han/hon chansen att slå en annan färg och då kunna sätta så många pluggar i den raden som den vanliga tärningen visar.

Om spelaren väljer den vanliga tärningen så har han/hon chansen att en lägre siffra kommer upp så att han/hon då kan sätta det antalet i raden med samma färg som den andra tärningen.

**Exempel:** Spelaren slår tärningarna och gul och fem kommer upp, men han/hon har bara tre lediga hål kvar i den gula raden. Det är dock fem lediga hål kvar i den blå raden.

Det betyder att han/hon nu kan slå den vanliga tärningen och försöka få ett, två eller tre så att han/hon kan sätta pluggarna i den gula raden eller kan spelaren slå färgtärningen och försöka få färgen blå, så att han/hon kan sätta alla fem pluggar i den blå raden. Om spelaren fortfarande inte kan sätta pluggar så det stämmer överens med tärningarna, så är det nästa spelares tur.

**Vinnare:** Vinnaren är den som först fyller sin bricka.