

BISS 20 IS

Up to the bite

20 númeruð spil

40 verkefnaspil

20 gimsteinar

Hugmyndin

Þið teljið saman frá 1 til 20 aftur og aftur. Leikmenn skiptast á að segja eina tölu í réttisælis röð. Eftir hverja talningarumferð, gefið þið einni tölu verkefni. Á verkefnaspilunum sýnir leðurblakan ykkur hvernig 'aða segja töluna eða hvaða stelling, bending eða hljóð á að koma í staðinn.

Undirbúningur leiksins

Stokkið númeruðu spilin og leggið í bunka á mitt borð með framhliðina niður. Fjöldi gimsteina fer eftir fjölda leikmanna. Hafið þá tilbúna:

2-3 leikmenn: 13 gimsteinar

4-6 leikmenn: 16 gimsteinar

7+ leikmenn: 20 gimsteinar

Stokkið síðan verkefnaspilin með framhliðina niður. Þið notið mismunandi fjölda verkefnaspila eftir því hvaða erfiðleikastig er valið og leggið þau í bunka við hlið númeruðu spilanna:

Erfiðleikastig 1: 6 verkefnaspil

Erfiðleikastig 2: 10 verkefnaspil

Erfiðleikastig 3: 14 verkefnaspil

Erfiðleikastig 4: 18 verkefnaspil

Við mælum með að þið byrjið á erfiðleikastigi 1 í fyrsta leik. Þið getið farið beint í annað stig eða ofar ef það er of auðvelt.

Talningin

Yngsti leikmaðurinn byrjar talningarumferð og segir ,einn'. Síðan heldur talningin áfram í réttisælis röð með ,tveir' ,þrír' o.s.fr. Talningarumferð lýkur annað hvort þegar þið náði ,tuttugu' án þess að gera mistök eða þegar leikmaður gerir mistök.

Fyrsta verkefnið

Dragðu 2 spil úr númeraða bunkanum og skoðuðu þau. Þetta eru tölurnar tvær sem þú átt að skipta þegar þú telur. Settu spilin í bunka á borðið með framhliðina upp.

Dæmi: Þú dróst ,3' og ,16'. Þú telur:

1-2-16-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-3-17-18-19-20.

Nýtt verkefni

Í hvert sinn sem þið hafið talið frá 1 til 20 án þess að gera mistök, þurfið þið að bæta nýju verkefni í næstu talningarumferð. Þið dragið nýtt númerað spil og nýtt verkefnaspil. Leggið númeraða spilið á kastbunka númeruðu spilanna með framhliðina upp og verkefnaspilið í kastbunka verkefnaspila.

Þaðan af verðið þið að framkvæma verkefnið í stað þess að segja töluna.

Gætið þess að allir leikmenn séu með nýja verkefnið á hreinu.

Ath.: Þið getið alltaf aðeins séð nýjustu samsetningu tölu og verkefnis. Fyrri tölur og verkefni eru falin í bunkanum en þau gilda ennþá.

Í lok talningarumferðar, megið þið athuga samsetningar verkefna og talna sem þið hafið gleymt.

Dæmi: Þú flettir tölunni ,7' og verkefninu ,veifaðu'. Fyrsta verkefnið (skipta á 2 tölum, 3,16) gildir enn. Svo þú telur:

1-2-16-4-5-6-veifaðu-8-9-10-11-12-13-14-15-3-17-18-19-20.

Mikilvægt: Leikmaðurinn síðastur segir ,tuttugu' eða hefur framkvæmt verkefnið sitt, byrjar nýja umferð á ,einn'.

Mistök

Þegar einhver gleymir að skipta tölum, segir vitlausa tölu eða skiptir á vitlausum stað eða er lengur en 3 sekúndur að svara, eru það mistök og viðkomandi leikmaður verður að skila einum gimstein úr sameiginlegu birgðunum í kassann. Talningarumferðinni lýkur strax og sami leikmaður byrjar aftur á ,einn'.

Mikilvægt: Leikmaðurinn sem gerði mistökin byrjar nýju talningarumferðina með ,einn' eða verkefni. Ekki er bætt við nýju verkefni eftir mistökin.

Leikslök

Leiknum getur lokið á tvenna vegu:

1. Búið er að úthluta öllum verkefnaspilunum.

Mjög gott! Viljið þið halda leiknum áfram? Leggið þá 4 verkefnaspil í bunka með framhliðina niður og haldið áfram. Eða, lesið niðurstöðurnar hér að neðan:

Erfiðleikastig 1: Mjög góð byrjun! Þið eruð tilbúin í erfiðleikastig 2.

Erfiðleikastig 2: Frábært. Meira en helmingur talnanna er með verkefni. Haldið áfram!

Erfiðleikastig 3: Þið eruð orðin mjög góð! 4 verkefni í viðbók og þá eru verkefni með öllum tölunum.

Erfiðleikastig 4: Vá til hamingju! Það fylgja verkefni öllum tölunum á númeruðu spilunum. Það gerist ekki betra. Reynið að eiga eftir fleiri gimsteina næst.

2. Búið er að skila öllum gimsteinunum aftur í kassann.

Leiknum lýkur um leið og síðasta gimsteininum er skilað í kassann. Allt í góðu, ykkur tekst betur til við að úthluta öllum númeruðu spilunum verkefnum næst.

Leiktilbrigði: Allir á móti öllum

(við mælum með þessu tilbrigði fyrir 2-6 leikmenn)

Skiptið öllum gimsteinunum jafnt á milli leikmanna. Ef það er afgangur, skilið honum í kassann. Byrjið leikinn eins og venjulega en nú skiptir máli hver gerir mistökin. Sá leikmaður verður að skila einum af sínum gimsteinum í kassann. Leiknum lýkur um leið og einn leikmaður klárar alla gimsteinana sína. Sigurvegarinn er sá sem á flesta gimsteina eftir.

Verkefnin

Neðst hægra megin á verkefnaspilunum er númer sem hjálpar ykkur að finna þau á yfirlitinu. Einnig sýnir leðurblakan ákveðin númer en það eru alltaf dæmi. Þið verðið að nota gildu töluna en ekki dæmið. Leðurblakan stendur alltaf fyrir leikmanninn sem á leik. Ef kakkalakkinn sést líka, er það annar leikmaður.

1. Sýndu töluna með fingrunum. Dæmi: Fyrir ,12' sýnir þú 10 fingur og svo aðra 2.
2. Í stað þess að segja tölu, teiknar þú hana á borðið með fingrinum.
3. Stattu upp.
4. Smelltu fingrum.
5. Hrópaðu töluna.
6. Allir segja ,leðurblaka'
7. Gerðu filsrana með handleggjunum.
8. Geispaðu.
9. Hneigðu þig.
10. Bankaðu einu sinni í borðið.

11. Haltu fyrir eyrun.
12. Haltu fyrir augun.
13. Upp með hendur.
14. Veifaðu
15. Krossleggðu handleggi
16. Nuddaðu hökuna
17. Myndaðu hjarta með höndunum.
18. Upp með þumalinn.
19. Hvíslaðu töluna.
20. Klóraðu þér í handakrikanum.
21. Stappaðu fætinum einu sinni.
22. Ekki gefa frá þér hljóð
23. Segðu „gult“.
24. Klappaðu höndunum einu sinni.
25. Breyttu röðinni: Þú segir töluna venjulega. Síðan breytir þú röðinni svo spilað er rangsælis. Þannig er haldið áfram þar til þið komið aftur að sömu tölu. Þá er aftur breytt í réttsælis röð o.s.fr.
26. Grettu þig.
27. Ullaðu.
28. Gefðu öðrum leikmanni olnbogaskot.
29. Segðu „blátt“.
30. Segðu „gaggalagú“.
31. Segðu „plopp“.
32. Segðu „mööööö“.
33. Syngdu töluna.
34. Krossaðu fingur.
35. Farðu í stellingu eins og þú hafir fengið góða hugmynd.
36. Gefðu öðrum leikmanni fimmu.
37. Segðu „rautt“.
38. Klóraðu þér í höfðinu.
39. Hristu höfuðið.
40. Gerðu gleraugu á augun þín með fingrunum.