

SEKTOR NUL · KORTSPILLET

Nul!

Sektor Nul uden skærm. 2–4 spillere, eller hele klassen i hold. Et kortsæt pr. hal, 36 kort.

1 Læg lageret

Klip kortene ud, og bland dem. Bagsidearket kan printes på bagsiden, så tallene ikke skinner igennem. Læg 8 kort med tallet opad midt på bordet. Det er lageret. Resten er bunken. Figurkortet til jeres hal kan ligge ved siden af, så alle kan se, hvem der har vagten.

2 Find et træk

Når det er din tur, finder du et træk i lageret og siger regnestykket højt. Der er to slags:

To kort, der giver præcis 0

7 − 7 = 0

Tre kort: to af dem giver det tredje

3 + 4 = 7

Du må kun bruge hallens regnearter. De står på regnekortet på næste side.

3 Tjek og send

De andre regner efter. Passer det, tager du kortene. Fyld lageret op til 8 kort fra bunken. Så er det næstes tur.

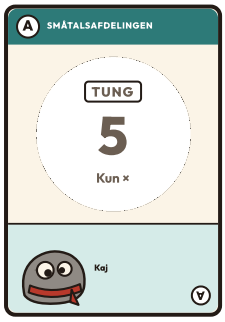
4 Intet træk?

Vend et kort mere fra bunken, og læg det i lageret. Turen går videre.

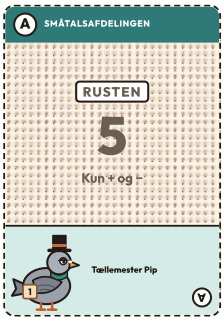
5 Slut

Spillet slutter, når bunken er tom, og ingen kan finde et træk. Hvert kort, du har taget, er 1 point. Et guldkort er 2.

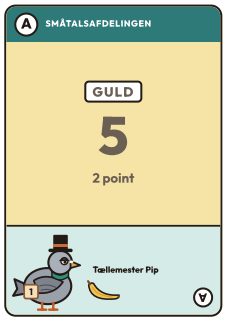
Særlige kort



Tung. Kan kun regnes med gange. Den kan aldrig sendes direkte, men den kan være med til at lave et tredje kort.



Rusten. Kan kun regnes med plus og minus.



Guld. Regnes som et almindeligt kort, men giver 2 point.

Regnekort: hallerne

Hver hal har sit kortsæt. Kortene har hallens bogstav i hjørnet, så sættene ikke blandes.

A · Hal A · De Små Tal

0.–1. klasse · Småtalsafdelingen, Tællemester Pip

Regnearter: + − · tal op til 20

7	−	7	= 0		3	+	4	= 7

B · Hal B · Tabel-Terminalen

2.–3. klasse · Mellemstationen, Perronvagt nr. 47

Regnearter: + − × · tal op til 100

20	−	20	= 0		4	×	5	= 20

C · Hal C · Brøk-Kælderen

4.–6. klasse · Portal-tilsynet, Inspektør Emmentaler

Regnearter: + − × ÷

$\frac{1}{2}$	−	$\frac{2}{4}$	= 0		12	÷	4	= 3

D · Hal D · Minus-Dokken

7.–8. klasse · Meme-minens Fagforening, Tillidsdue Pailletta

Regnearter: + − × ÷

−6	+	6	= 0		x + 2 = 5	−	3	= 0

X · Hal X · Potens-Bunkeren

9.–10. klasse · Universitet for Ting Der Lyder Ægte, Professor Kvast

Regnearter: + − × ÷ ^

$x^2 = 9$	−	−3	= 0		2	^	3	= 8

Til læreren

- Kortsættene er prøvet i 200 blandede spil pr. hal: et nyt lager havde et træk A 92 %, B 92 %, C 92 %, D 91 %, X 89 % af gangene, og 87–92 % af kortene blev sendt.
- Ligningskort (fx x + 2 = 5) sendes af det tal, der løser dem: 3. Et x^2-kort kan sendes af to tal.
- Reglerne er de samme som i spillet, og regnestykkerne er regnet med spillets facit.

Varianter

- **Sammen:** hele gruppen tømmer lageret sammen og tæller, hvor mange kort der blev tilbage.
- **Direktoratets sag:** kun én regneart, fx kun minus, som sagerne i spillet.
- **Hold:** læg lageret på tavlen, og lad holdene skiftes.

Spil Sektor Nul på skærm. Samme haller, samme regler.

laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul

Hvem sender hvem?

Alle par i kortsættene, der giver præcis 0. Tre kort, hvor to giver det tredje, regnes efter ved bordet.

A · Hal A · De Små Tal

1 – 1 · 2 – 2 · 3 – 3 · 4 – 4 · 5 – 5 · 6 – 6 · 7 – 7 · 8 – 8 · 9 – 9 · 10 – 10

B · Hal B · Tabel-Terminalen

2 – 2 · 3 – 3 · 4 – 4 · 5 – 5 · 6 – 6 · 8 – 8 · 10 – 10 · 12 – 12 · 15 – 15 · 20 – 20

C · Hal C · Brøk-Kælderen

$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$ · $\frac{1}{2} - \frac{2}{4}$ · $\frac{1}{2} - \frac{3}{6}$ · $\frac{2}{4} - \frac{3}{6}$ · $\frac{1}{4} - \frac{1}{4}$ · $\frac{3}{4} - \frac{6}{8}$ · $\frac{3}{4} - \frac{3}{4}$ · 1 – 1 · 2 – 2 · 3 – 3 · 4 – 4 · 6 – 6 · 8 – 8 · 12 – 12

D · Hal D · Minus-Dokken

−1 − (−1) · −1 + 1 · 1 – 1 · −2 − (−2) · −2 + 2 · −2 → 3x = −6 · 2 – 2 · −3 − (−3) · −3 + 3 · 3 – 3 · 3 → x + 2 = 5 · −4 − (−4) · −4 + 4 · −4 → x + 5 = 1 · 4 – 4 · 4 → 2x = 8 · −5 + 5 · −6 − (−6) · −6 + 6 · 6 – 6 · 50 % – $\frac{1}{2}$

X · Hal X · Potens-Bunkeren

2 – 2 · 2 + (−2) · 2 → $x^2 = 4$ · 3 – 3 · 3 + (−3) · 3 → $x^2 = 9$ · 3 → 2x = 6 · 4 – 4 · 4 → $x^2 = 16$ · 4 → $\sqrt{x} = 2$ · −2 − (−2) · −2 → $x^2 = 4$ · −3 → $x^2 = 9$ · 8 – 8 · 8 + (−8) · 9 – 9 · 16 – 16

Tunge kort sendes aldrig direkte; de er kun med i tre-kort-træk med gange. Guld regnes som et almindeligt kort.



SEKTOR NUL · KORTSPILLET · SAMARBEJDE

Nul! på båndet

Hele gruppen er ét hold mod båndet, ligesom i spillet på skærmen.

1 Læg klar

Bland kortene. Læg 4 kort i lageret. Resten er båndet.

2 Båndet kører

Hver runde lægger I 2 kort fra båndet ind i lageret.

3 Ét træk

Holdet bliver enige om ét træk: to kort, der giver 0, eller tre, hvor to giver det tredje. Sig regnestykket højt, og tag kortene ud.

4 Pas på lageret

Er der flere kort i lageret, end der er pladser, er vagten tabt. Er båndet tomt, og I ikke kan finde flere træk, er vagten klaret.

Vælg tempo

Tempo	Pladser i lageret	Hal A	Hal B	Hal C	Hal D	Hal X
Rolig	10	100 %	100 %	100 %	99 %	97 %
Normal	9	100 %	98 %	98 %	97 %	87 %
Ekspres	7	95 %	53 %	56 %	45 %	19 %

Procenterne er målt i 200 blandede spil pr. hal og tempo, hvor holdet tager et tilfældigt af de træk, der findes. Et hold, der planlægger, klarer sig bedre. Ekspres er svær i Hal X: potenser giver færre par.

Til samtalen

- Hvilket træk skal vi tage, når der er flere?
- Hvilke kort er svære at komme af med?

Siddende og stående

Spillet kan spilles ved et bord eller på gulvet. Holdet kan skiftes til at sige trækket højt.