



**Punktiņš.** Kauliņi ir mesti!  
5.04.2019

*Piezīme:* grupu nodarbība, spēļu analīze

### Spēle **Svītrosim**. Noteikumi:

Katrs spēlētājs pieraksta desmit skaitļus 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12. Pirmais spēlētājs met 2 kauliņus un saskaita punktu summu:

- ✓ Ja summa ir 7, tad spēlētājs nosvītro jebkuru skaitli no saraksta un beidz gājienu.
- ✓ Ja summa ir skaitlis, kas vēl nav nosvītrots, tad to svītro, un atkārtō gājienu.
- ✓ Ja punktu summa jau nosvītrota, tad, tad tādu punktu summu drīkst nosvītrot nākamais pēc kārtas spēlētājs, kurš to vēl nav izdarījis. Pirmais spēlētājs gājienu beidz, turpina nākamais.

Uzvarējis ir tas, kurš pirmais visus skaitļus no saraksta nosvītrojīs.

**Uzdevums:** Spēles laikā pierakstiet uz kauliņiem iegūtos punktus. Atbildiet uz sekojošiem jautājumiem:

- Kuras punktu summas atgadījās biežāk?
- Kāpēc skaitļu virknē nav ierakstīts skaitlis 1; kāpēc nav 7?
- Kā ir izdevīgi spēlēt?

### Spēle **Nepāris**. Noteikumi:

Katrs spēlētājs pēc kārtas met 3 kauliņus 3 reizes un skaita punktus sekojošā veidā:

- ✓ Par 3 punktiem uz kauliņa iegūst 2 punktus.
- ✓ Par 5 punktiem uz kauliņa iegūst 4 punktus.
- ✓ Par 1 iegūst 1 punktu.
- ✓ Par pāra skaita punktiem neiegūst neko.
- ✓ Ja uzmet 2; 2; 2 vai 4; 4; 4, vai 6; 6; 6 iegūst vienu papildus iespēju izmest kauliņus. Piedevām gājienu beigās dubulto šī gājienu laikā visu iegūto punktu summu.

Pēc trīs raundiem uzvar spēlētājs ar lielāko punktu summu.

**Uzdevums:** Pierakstiet, kādi punkti bija uz kauliņiem katrā metienā; pierakstiet punktus, kurus iegūst spēlētājs. Atbildiet uz jautājumiem:

- Cik bieži izkrita 3 vienādi pārskaitļi?
- Kādi skaitļi izkrita biežāk?
- Nosauc visas tādas 3 kauliņu punktu summas, kuras var iegūt vienā vienīgā veidā?
- Vai ir tādas punktu summas, ko nevar iegūt?

## Spēle **Zanzibāra**. Noteikumi:

Galda vidū ir divas reizes vairāk figūriņas kā spēlētāju skaits. Vienā raundā katram spēlētājam ir viens gājiens. Pirmais spēlētājs met 3 kauliņus. Pēc metiena viņš drīkst kādu kauliņu nolikt malā un mest atlikušos. Malā noliktā kauliņa punkti nemainās. Ja met visus 3 kauliņus, tad punktus skaita no jauna. Pirmais spēlētājs drīkst mest kauliņus līdz pat 7 reizēm. Nākošie spēlētāji nedrīkst mest vairāk reižu kā iepriekšējais. Gājiena beigās skaita punktu summu

- ✓ Ja ir 1, tad to reizina ar 100;
- ✓ ja ir 6, to reizina ar 10;
- ✓ pārējos punktus pieskaita tāpat.

Piemēram, ja gājiena beigās iegūtie punkti ir 3, 6, 1, tad iegūtais skaitlis ir 163. Pirmais spēlētājs nosauc arī metienu skaitu. Raunda beigās visi salīdzina rezultātus. Spēlētājs ar lielāko punktu skaitu ņem vienu figūriņu no centra. Nākamo raundu uzsāk spēlētājs ar mazāko punktu skaitu. Spēle beidzas, kad visas figūriņas no centra paņemtas. Tas, kuram ir visvairāk figūriņas, ir uzvarējis. Ja lielākais figūriņu skaits ir vairākiem spēlētājiem, tad viņi pēc kārtas izmet vienu kauliņu – uzvarētājs ir ar lielāko punktu summu.

**Uzdevums:** Atbildiet uz jautājumiem:

- Kādai vajadzētu būt viena spēlētāja taktikai, izmetot kauliņus?
- Cik metienu vajadzētu izdarīt pirmajam spēlētājam?

## Spēle **Ruksis**. Noteikumi:

Spēlētāji pēc kārtas met kauliņu. Spēlētājs, kuram ir gājiens, drīkst mest kauliņu atkārtoti. Tiek summēti iegūtie punkti. Gājienā beidz spēlētājs pats izņemot gadījumu, ja uzmet 1, tad spēlētājs saka “Ruk, ruk!” un gājienā iegūtie punkti tiek zaudēti, spēli turpina nākamais spēlētājs. Tikko kāda spēlētāja punktu summa ir 50 vai vairāk, pārējie spēlētāji izdara katrs vēl pa vienam gājienam. Uzvar tas, kuram ir lielākā punktu summa.

**Uzdevums:** Pierakstiet katrā gājienā iegūto punktu summu. Jautājumi:

- Cik metieni vienā gājienā vidēji tika izdarīti, līdz izkrita 1?
- Cik metienus būtu vērts izdarīt vienā gājienā, kāpēc?

## Spēle **Pa labi, pa kreisi**. Noteikumi:

Katram spēlētājam izdala vienādu skaitu figūriņu. Gājienu izdara pēc kārtas. Pirmais spēlētājs izmet kauliņu. Ja uzkrītis 1, dod vienu no savām figūriņām spēlētājam pa kreisi. Ja izkrīt 2, dod figūriņu spēlētājam pa labi. Ja izkrīt 6, figūriņu noliek galda centrā. Pēc gājiena kauliņu dod nākamajam spēlētājam. Ja spēlētājam figūriņu nav, tad viņš izlaiž gājienu. Spēle beidzas, kad tikai vienam spēlētājam vēl ir figūriņas – tas ir zaudētājs.

**Uzdevums:** Pierakstiet, cik gājieni bija vajadzīgi, lai spēle beigtos. Novērtējiet spēles veidu – vai kāds spēlētājs var noteikti uzvarēt?