Sandsynligheds-hestevæddeløb

Spilleregler · 6.–8. klasse · 2–6 spillere · Spilletid 20–30 min

Det skal I bruge

- Spillepladen (gerne A3) med 11 heste (2–12), 5 felter hver = 55 felter, ★ på felt 3
- 11 hestebrikker, 2 terninger, løbsskemaet
- 60 chancekort: 20 🟢 grønne, 20 🟡 gule, 20 🔴 røde (svaret står på hovedet)

Sådan spiller I

1. Hver spiller vælger 2 heste (ved 6 spillere: 1 hest hver). Skriv dem ned. Heste uden ejer løber med: lander de på ★, sker der intet, og vinder de, får ingen point.
2. Vælg sværhedsgrad: hver spiller trækker kort fra én farve (🟢, 🟡 eller 🔴).
3. Skiftes til at kaste to terninger. Summen er den hest, der rykker ét felt. Sæt en streg i løbsskemaet.
4. Lander en hest på ★, trækker hestens ejer et chancekort. Rigtigt svar: hesten rykker ét ekstra felt. Forkert svar: hesten står stille.
5. Den første hest i mål vinder løbet. Ejeren får 3 point, nummer 2 får 1 point.

Lang og hurtig version

Lang version (25–30 min): 3 løb. Før løb 2 og 3 må alle skifte heste. Snak efter hvert løb: Hvilke heste vinder tit? Hvorfor?

Hurtig version (10–15 min): 1 løb. Hestene starter på felt 2, så banen er kun 3 felter lang.

Udfordring (efter 3 løb)

Lav en bane, hvor alle heste *i gennemsnit* skal bruge lige mange kast for at komme i mål: giv hver hest lige så mange felter, som der er måder at slå dens sum på – altså tallet fra rækken "Måder (af 36)" (hest 2 får 1 felt, hest 7 får 6 felter). Så skal alle i gennemsnit bruge 36 kast. Spil 3 løb på den nye bane. Er banen nu fair? Hvem vinder oftest – og hvorfor?

Tip: tæl måderne af 36 i løbsskemaet. Gennemsnit og chance for at vinde er ikke det samme!

Spillet øver sandsynlighed: udfald, brøker, to terninger, forventet antal og komplementær hændelse. Facit og lærervejledning ligger i Lærerområdet på mattenemt.dk.

 © 2026 Mattenemt.dk · Må kopieres til brug i egen undervisning