

# Lærerstudenters erfaringer med det samiske brettspillet Sáhkku

Wang & Fyhn

Det samiske brettspillet *Sáhkku* har vært nesten utdødd, men en revitalisering av spillet er på gang. Det har eksistert mange lokale varianter av *Sáhkku*. De variantene vi kjenner til i dag, er fra nordsamisk område (Berg-Nordlie, 2022). Spillet gjør bruk av tre terninger, *birccut*, som hver kan lande på fire sider. Tre terninger med fire muligheter på hver gir andre mulige kombinasjoner enn i lignende spill som Backgammon, der man kaster to vanlige terninger med seks muligheter på hver. I *Sáhkku* må man gjøre aktivt bruk av problemløsning for å vinne, og man må gjøre strategiske valg i forhold til bruk av konge og dronning.

En innføring i *Sáhkku* i matematikkfaget kan bidra til å møte læreplanverkets krav om at elevene skal få innsikt i det samiske urfolkets historie, kultur, samfunnsliv og rettigheter. Carita E. Varjola har utviklet en spørreundersøkelse om *Sáhkku* for matematikkelever i videregående skole. Vi har gjennomført en tilsvarende undersøkelse blant lærerstudenter.

Vi vil presentere resultater fra vår spørreundersøkelse etter at deltakerne har fått spille litt selv. Dette for at de kan ha egne forventninger til det vi presenterer.

## Kilder

Berg-Nordlie, M. (2022). *Sáhkku. Reaidu*. <https://result.uit.no/reaidu/ressurser/aktiviteter/sahkku/>