

Fyhn

Sáhkku – et spill for fagfornyelsens kjerneelementer

«Vet du at det finnes et gammelt samisk spill, et brettspill? Har du hørt om *Sáhkku*?» Ordene kom fra Magnhild Mathisen. I 2011 besøkte jeg henne i Unjárga/Nesseby, der hun blant annet viste meg rundt på Várjjat Sámi Musea/Varanger Samiske Museum. Magnhild fortalte at *Sáhkku* var flere hundre år gammelt og tidligere var det svært utbredt i Unjárga/Nesseby. Hun poengterte at dette spillet måtte være relevant for dem som er interessert i matematikk. I 2019 fikk jeg en ny henvendelse om *Sáhkku*. Matematikeren Trygve Johnsen ved UiT deltok i en kombinatorikk-konferanse i Danmark, der det var et foredrag om det samiske spillet *Sáhkku*. Trygve foreslo at *Sáhkku* kunne egne seg til masteroppgaver på lektorutdanningen. På det tidspunktet var Carita E. Varjola og jeg involvert i SUM-prosjektet¹ sammen med Unjárgga Oahppogáldu/Nesseby Oppvekstsenter. Lærerne tok godt imot vårt forslag om å inkludere *Sáhkku* i prosjektet. I følge Overordnet del av læreplanverket (Kunnskapsdepartementet [KD], 2017) skal alle elever lære om samisk kultur og historie. *Sáhkku* åpner for at matematikklærere kan bidra til å oppfylle denne delen av læreplanen.

Anne Birgitte Fyhn

UiT – Norges arktiske universitet
anne.fyhn@uit.no

De to ildsjelene Edmund Johansen og Mikkel Berg-Nordli har jobbet systematisk over tid med revitalisering av *Sáhkku*. Berg-Nordli (2019a; 2019b) har utarbeidet flere oversiktlige presentasjoner av *Sáhkku* og vi anbefaler den interesserte leser å se på disse. Reglene varierer fra sted til sted, det er til dels store lokale forskjeller. Vi følger Laksefordreglene. Rent umiddelbart kan *Sáhkku* fremstå som en slags mellomting mellom Backgammon og Sjakk. Hver spiller i *Sáhkku* har 15 soldatbrikker (menn og kvinner), pluss ei dronning. Brettet består av 45 linjestykker eller felter, fordelt på tre rader med 15 felter i hver. Soldatbrikkene flyttes mot høyre eller venstre, i motsatt retning av hverandre, slik de røde pilene på Bilde 1 viser, flyttemønsteret ligner på bokstaven S. Spillerne har langsiden av brettet mellom seg, slik det fremgår på Bilde 2. Bilde 1 viser grunnoppstillingen, der soldatene er plassert på spillernes hjemmerad. For at en brikke skal kunne begynne å gå, må den være aktivert. Soldatbrikkene aktiveres i rekkefølge, du må starte med den som står lengst til høyre på din hjemmerad. Brikken aktiveres ved at du får X på en terning. Brikken flyttes da ett steg «fremover» i den retningen den kan gå. I motsetning til soldatene, kan konge- og dronningbrikkene også gå baklengs og til siden, men de kan ikke skifte retning mens de går det antall steg en enkelt terning viser. Lander du på et felt der det står en aktivert brikke som tilhører mot-