

## **BG:32**

### **Matematik på spil**

Mange af hverdagsspil har et matematisk indhold. Der bliver arbejdet med tal eller geometri. Der skal gennemtænkes flere træk eller man er afhængig af det næste terningkast. Desuden skal der tilrettelægges en strategi, som tager udgangspunkt i spillets præmisser.

De fleste spil taber eller vinder man pga. held og intuition. Men når man starter på at analysere et spil, suppleres denne intuition med overvejelser. Disse prøves af i kommende omgange og bliver efterhånden i begrundelser.

Resultatet af sådan et forløb kan være, at en spiller forstår bedre spillets præmisser og bliver bedre til at tilrettelægge sin egen strategi. Det kan også føre til at en spiller får et forspring ved at øge sine egne vinderchancer.

Anvendelse af spil i matematik har 2 begrundelser.

- a. For det første kan et spil supplere det faglige emne, som alligevel gennemgås i klassen. Spillet giver en eksperimenterende tilgang til emnet og motiverer eleverne til aktiv deltagelse.
- b. For det andet er spil en del af den hverdag, eleverne lever i. Alle hverdagsbegivenheder er potentielle emner for matematik idet faget gerne vil beskrive, forklare og analysere det som sker rundt omkring eleverne.

Der findes også den omvendte vej, at man udvikler spil, som skal passe til matematikundervisningen. Disse spil kan ofte bruges i undervisningen, men sjældent udenfor undervisningens rammer.

Idéudstillingen skal give mulighed for at afprøve en række forskellige spil på egen hånd. Herunder hører gratis spil som f.eks. Op og ned af stigen, Terningbanko, Deal No Deal Til præsentation af købespil hører bl.a. Terningpyramiden, Terning-Skak, Hex, Ligretto.

Volker Berthold, Haslev