

# Mattepoker

## Avsikt och matematikinnehåll

Att låta eleverna i grupper som tävlar mot varandra lösa problem inom olika matematikområden. Aktiviteten tränar bland annat muntlig kommunikation.

## Material

Penna och papper.

## Beskrivning

Läs reglerna på elevsidorna. Bilda grupper om 3–4 elever.

Inom en tävlingsomgång kan man med fördel behandla många olika matematikområden. Antingen får du som lärare förbereda problem eller välja att improvisera efter hand. Några exempel:

- Ämnesområde geometri. Beräkna arean på en triangel med basen 5 cm och höjden 8 cm.
- Ämnesområde procent. Vilken rabatt tjänar ni mest på? Motivera ert svar.
  - a) 50% rabatt
  - b) tag 2 betala för en
  - c) halva reapriset
- Ämnesområde matteord. Faktorisera 12
- Ämnesområde bråk. Addera en halv med fyra åttondelar.
- Ämnesområde talmönster. Hur fortsätter talserien 1, 4, 9, 16, 25 ...

## Fortsättning

Låt eleverna formulera problem – och lösningar – som används i nya omgångar av Mattepoker.

## Erfarenheter

Mattepoker brukar sporra tävlingsandan hos elever i åk 4–9. Oftast vinner det lag som vågar satsa mycket.

Mattepoker kan ha ett mycket varierande ämnesinnehåll. Aktiviteten tränar kommunikationsförmåga och det matematiska språket hos eleverna och det är därför ofta lämpligt att blanda kunskapsnivåer hos eleverna i grupperna. Se till att reglerna för spelet är tydliga och inte ändras under spelets gång. Bonuspoäng kan delas ut som en extra belöning då laget formulerat lösningen med omsorg och då ska det naturligtvis vara klargjort från start.

Vid samtliga svar ska alla elever i gruppen förstå varför det blir som det blir. Ibland kan eleverna finna andra svar än man tänkt sig och så länge motiveringen är korrekt logiskt och matematiskt ska svaret godkännas.

## Ursprung

Denna aktivitet är inskickad av Malin Olsson, Älvboda Friskola, Älvkarleby kommun.



