

# Strävorna

## 1A Ettan



- ... utvecklar intresse för matematik samt tilltro till det egna tänkandet och den egna förmågan att lära sig matematik och att använda matematik i olika situationer.
- ... grundläggande talbegrepp och räkning med reella tal, närmevärden, proportionalitet och procent.

### Avsikt

Att genom ett spännande tärningsspel utveckla elevers känsla för tal och deras förmåga att göra strategiska bedömningar.

### Matematikinnehåll

*Ettan* medför färdighetsträning av addition i talområdet 1–100.

### Förkunskaper

Diskutera med eleverna hur de kan bokföra och beräkna sina poäng. Ska beräkningarna ske med huvudräkning eller kan skriftliga räknemetoder användas? Behöver en del elever använda miniräknare för att summera omgångarnas poäng?

### Material

En tärning till varje par eller grupp.

### Beskrivning

Spelreglerna beskrivs på nästa sida. Det är viktigt för spänningens skull att bara en tärning används gemensamt.

### Variation

Variera genom att byta ettan mot något av de andra talen på tärningen. Barn tror ofta att det exempelvis är svårare att slå en etta eller en sexa eftersom det många gånger är det som behövs för att få starta i olika spel. Därför är det bra om inte ettan alltid lyfts fram i detta spel – namnet till trots.

I boken *Familjematematik* beskrivs under namnet *Glupska grisen* en motsvarande aktivitet för många deltagare.

### Utveckling

Spelet kan vara en utgångspunkt för diskussion om sannolikhet. Ställ frågor som: Vad fick dig att bestämma dig för att stoppa? Hur stor är sannolikheten att få en etta i ett kast? Hur stor är sannolikheten för övriga tal på tärningen?

### Ursprung

Spelet kan betraktas som en klassiker. Det går att återfinna i många läroböcker och samlingar med tärningsspel.



# Ettan

## Material

Penna, papper och en vanlig tärning.

## Gör så här

Den spelare som först kommer till *minst* hundra har vunnit!

- Förste spelaren slår tärningen upprepade gånger och summerar fortlöpande poängen.
- Det är tillåtet att slå tärningen hur många gånger som helst, *men* slås en etta förloras omgångens poäng.
- Den spelare som väljer att stoppa innan det blir en etta, antecknar erhållen summa.
- Varje spelomgång startar från noll. Räkna fortlöpande ihop alla spelomgångar och den spelare som först får en sammanlagd summa som är **minst** hundra vinner. Spelet behöver alltså inte gå jämnt ut med hundra.

## Exempel

Förste spelaren slår följande: 3, 5, 2, 3, 3, 6. Summan av dessa slag är 22. Spelaren väljer att stoppa här och kan då anteckna att han har 22 poäng. Tärningen går över till motspelaren.

Nästa spelare slår 5, 3, 2, 4, 6, 2, vilket också är 22. Hon vill gärna försöka få fler poäng än motspelaren och väljer att slå en gång till. Tyvärr får hon en etta, förlorar omgångens poäng och får skriva 0 i protokollet. Tärningen går över till motspelaren.

