

Strävorna

8A Mattepoker



- ... utvecklar sin förmåga att reflektera över sina erfarenheter av begrepp och metoder i matematiken och sina egna matematiska aktiviteter.
- ... grundläggande talbegrepp och räkning med reella tal, närmevärden, proportionalitet och procent.

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.



Mattepoker

Regler

- Varje grupp behöver papper och penna, dels för att anteckna poäng, dels för att använda vid diskussion av lösningar.
- Varje grupp får 100 poäng. Använd en spelplan som nedan till varje grupp.
- Bestäm tillsammans hur många problem en spelomgång ska innehålla.
- Spelledaren talar om vilket matematikinnehåll nästa problem behandlar.
- Varje lag ska nu bestämma hur många poäng de vill satsa, innan de får reda på problemet. Det är tillåtet att satsa högst hälften av den totala poängsumman. Den satsade summan skrivs in under satsning.
- Problemet läses upp för alla samtidigt. Problemformuleringen kan upprepas vid behov.
- Varje grupp ska lösa problemet inom en förutbestämd begränsad tid. Vid en korrekt redovisad lösning får gruppen addera poängen de satsat till sin poängsumma. Om gruppen inte ger en korrekt lösning får de satsade poängen istället dras ifrån den totala poängsumman.
- Läs upp nästa matematikinnehåll, satsa och lös problem tills alla problem är lösta.
- Det lag som fått flest poäng vinner.

poäng	satsning
100	

