

HANTERA PROCEDURER – LÖSA RUTINUPPGIFTER – TAL – SANNOLIKHET

Avsikt och matematikinnehåll

Ettan är ett tärningsspel med vilket eleverna genom strategiska bedömningar kan utveckla sin känsla för tal. Det som inledningsvis främst kan uppfattas som procedurer och rutinuppgifter kan sedan utvecklas till ett begynnande sannolikhetstänkande.

Förkunskaper

Addition i talområdet 1–100.

Material

En vanlig tärning till varje par eller grupp, papper och penna.

Beskrivning

Se elevsidan. Det är viktigt för spänningens skull att bara en tärning används gemensamt.

Introduktion

Gå igenom reglerna och diskutera med eleverna hur de kan bokföra och beräkna sina poäng.

- Behöver ord som "spelomgång" och "fortlöpande" samt "efter hand" förklaras?
- Ska beräkningarna ske med huvudräkning eller kan skriftliga räknemetoder användas?
- Behöver några elever använda miniräknare för att summera omgångarnas poäng?

Uppföljning

Låt elever beskriva hur de tänkte när de bestämde sig för om de skulle fortsätta eller stoppa.

Variation

Byt ettan mot något av de andra talen på tärningen. Barn tror ofta att det 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 *Familjematematik* beskrivs *Glupska grisen* som är en motsvarande aktivitet för många deltagare.

Utveckling

Spelet kan vara en utgångspunkt för diskussion om sannolikhet. Ställ frågor som:

- Hur stor är sannolikheten att få en etta i ett kast?
- Hur stor är sannolikheten att få övriga tal på tärningen?

Ettan

Ett spel för 2–3 personer

Material

Penna, papper och en sexsidig tärning.

Spelregler

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

- Förste spelaren slår tärningen upprepade gånger och summerar poängen efter hand.
- 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 sin 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 han 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.