

3A

Krona och klave

TALUPPFATTNING – RUTINUPPGIFTER

Avsikt och matematikinnehåll

Aktiviteten innehåller en spelplan som enkelt kan varieras så att eleverna kan få färdighetsträna addition på precis lagom utmanande nivå.

Förkunskaper

Taluppfattning på den nivå som ska övas.

Material

Spelplan, ett mynt, ett par spelpjäser, papper och penna.

Beskrivning

I spelet avgör kast med ett mynt vilken väg spelaren ska gå. Det handlar alltså om ren färdighetsträning. Det finns flera spelplaner, men grunden är exakt densamma i samtliga. Välj den som utmanar eleverna lagom mycket. Reglerna är enkla:

- Bestäm allra först vilken summa som ska nås för vinst. På spelplan 1 kan den vara 5 eller 10, på spelplan 4 att komma till ett heltal.
- Turas om att kasta ett mynt.
- Flytta den egna spelpjäsen ett steg enligt pilarna.
- Den som kommer till en slutpunkt får så många poäng som anges där och börjar om från start.
- Poängen summeras fortlöpande och den som först kommit till den bestämda summan vinner.

Introduktion

Inled med att titta på myntet så alla är säkra på vilken sida som är krona och vilken som är klave. Gå sedan igenom spelreglerna. Spela eventuellt en provomgång gemensamt.

Uppföljning

Diskutera med eleverna om det går att göra en spelplan som är mer utmanande. Kanske ringar där spelaren själv har möjlighet att välja väg eller "mellanstationer" som antingen ger plus- eller minuspoäng.

Variation

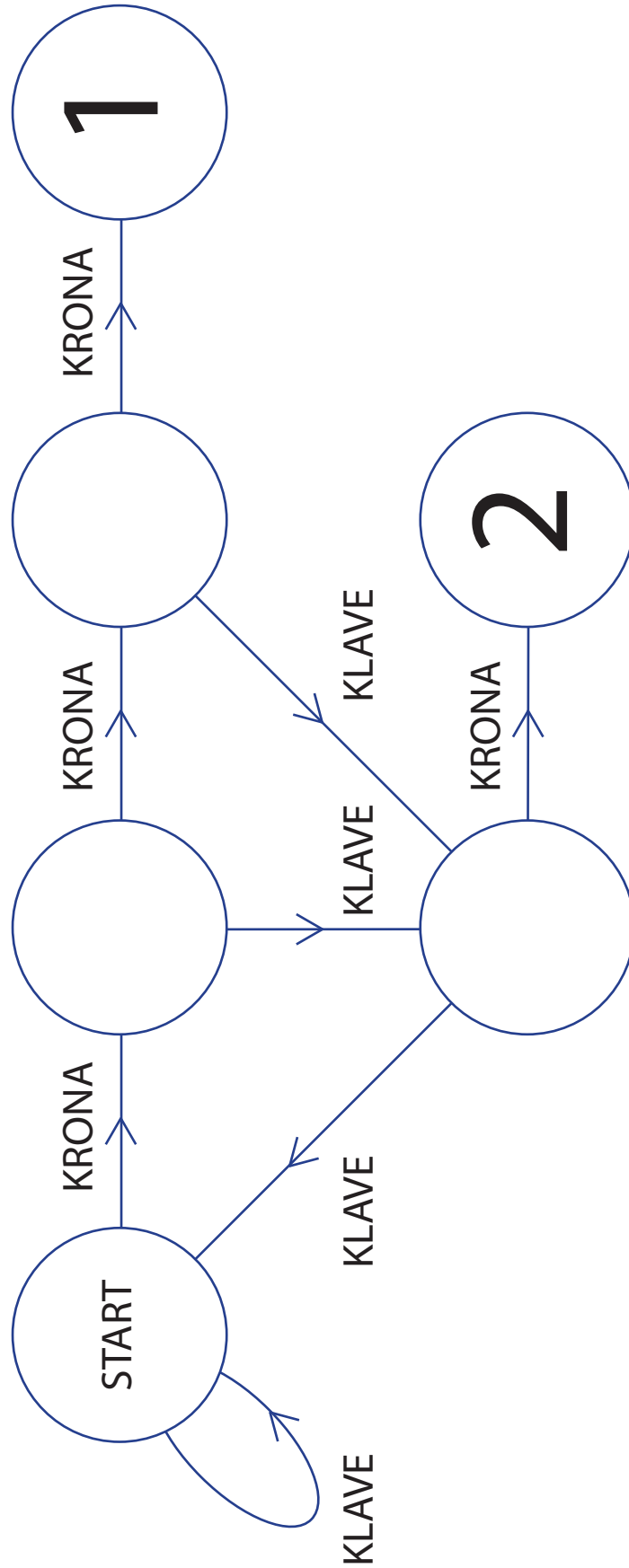
Spelet kan enkelt varieras genom att välja andra tal i slutringarna, därför finns två spelplaner där det går att fylla i valfria tal.

Ursprung

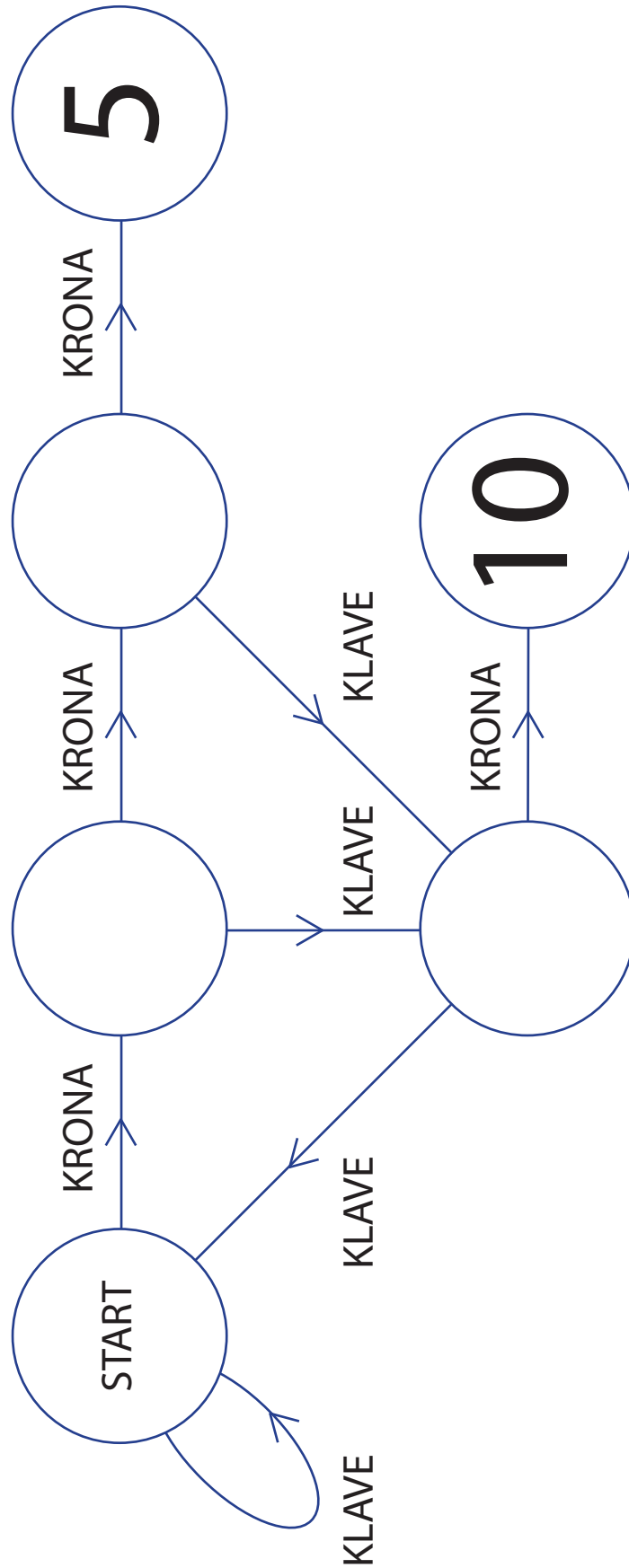
Spelet finns beskrivet i *Mathematical activities from Poland*, Jerzy Cwirko-Godycki.



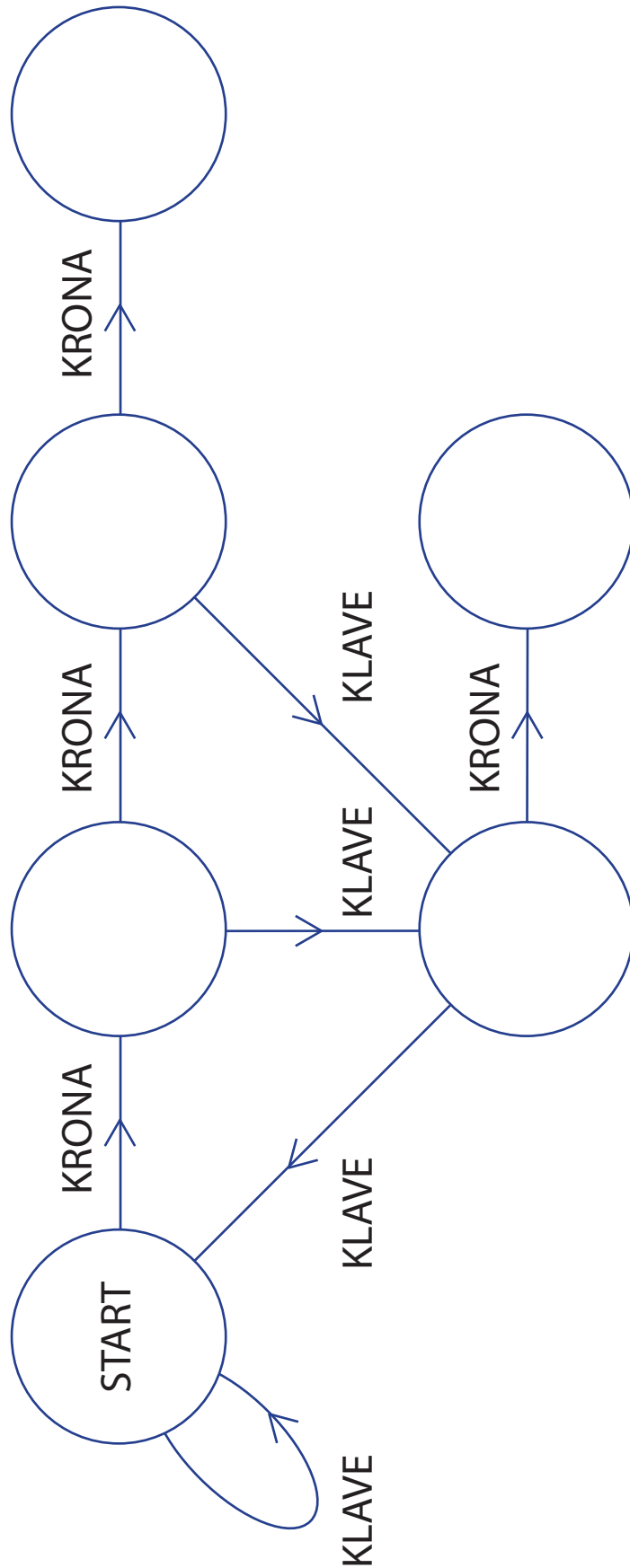
Krona och klave 1



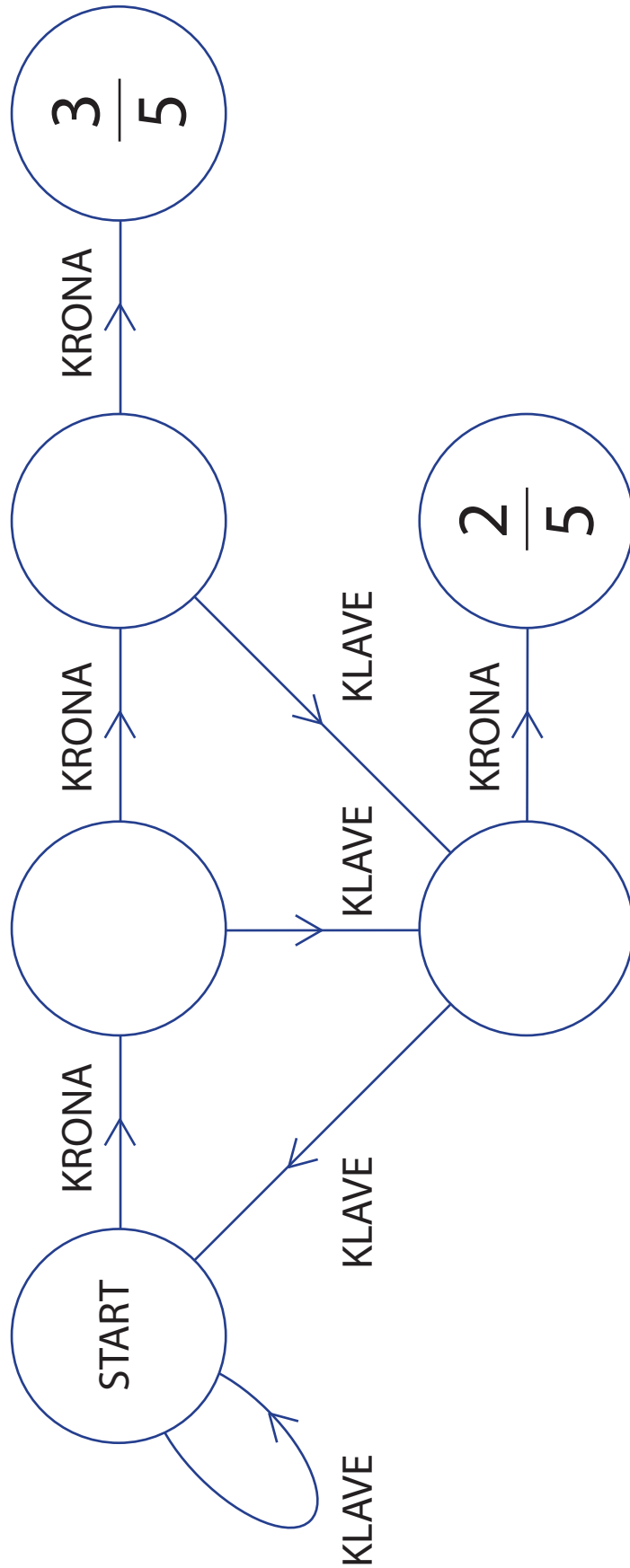
Krona och klave 2



Krona och klave 3



Krona och klave 4



Krona och klave 5

