

Alternativt Kinaschack

Strategier för att lösa matematiska problem i elevnära situationer - Matematik, Årskurs 4-6

Syfte

Spela, ha roligt och klura ut vinnande strategier.

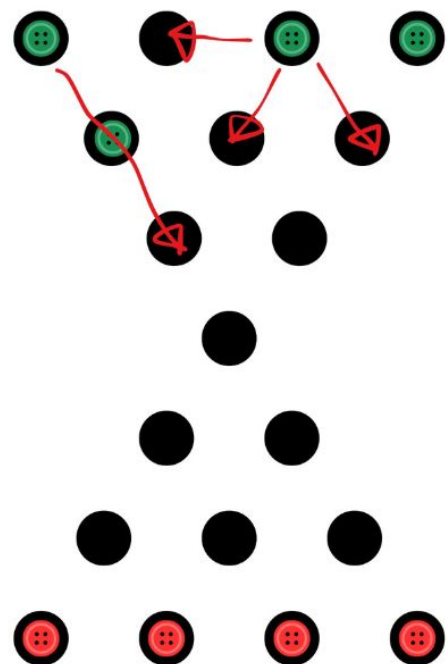
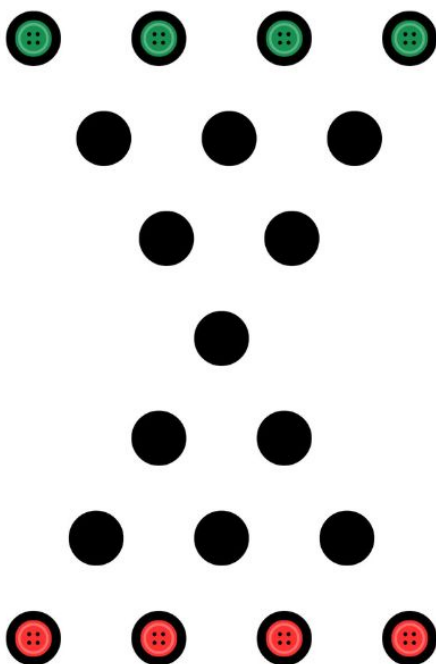
Läraren reflekterar

Det går ganska enkelt att göra egna varianter av detta spel. Laborera med antalet markörer. Det "förnyar" spelet hela tiden. Eleverna kan också vara med att utforma spelplaner. Använd rutigt papper så blir det enklare att hålla avståndet mellan punkterna. Det bör vara ungefär lika långt mellan varje punkt.

Metod – Så fungerar spelet

Börja med den enklaste spelplanen (sid 1 i PDF nedan) och tre markörer/spelare, till exempel knappar, som placeras längst upp och längst ned. Förflyttningen av en spelpjäs kan ske åt alla håll. Spelarna turas om att göra sina drag. Dra lott om vem som ska börja. Till spel 2 har varje spelare fyra markörer. Till spel 3 – fem markörer var.

En spelpjäs kan hoppa ett steg till närmast angränsande och lediga punkt. Om någon av grannpunkterna är ockuperad av en spelpjäs (egen eller tillhörande motståndaren), kan man hoppa över denna pjäs ifall den rakt efterföljande punkten är ledig. Hoppande kan ske i serie, ifall man från den efterföljande punkten kan göra ett nytt hopp (oavsett riktning).



När en spelare hoppar över motståndarens markör plockas den bort ur spelet. Den spelare som har markörer ensam kvar vinner spelet!

Lgr22 Syfte

Utveckla förmåga att använda matematikens uttrycksformer för att samtala om och redogöra för frågeställningar, beräkningar och slutsatser.

Centralt innehåll*

Strategier för att lösa matematiska problem i elevnära situationer.

Betygskriterier*

Eleven löser **komplexa** problem. Eleven **ger** förslag på alternativa tillvägagångssätt och värderar resultatens rimlighet. Eleven för och följer matematiska resonemang genom att framföra och bemöta påståenden med **väl underbyggda** matematiska argument.

* årskurs 4-6