

Duellen

Strategier för att lösa matematiska problem i elevnära situationer - Matematik, Årskurs 1-3

Syfte

Ett strategispel som går ut på att bli The Last Man Standing.

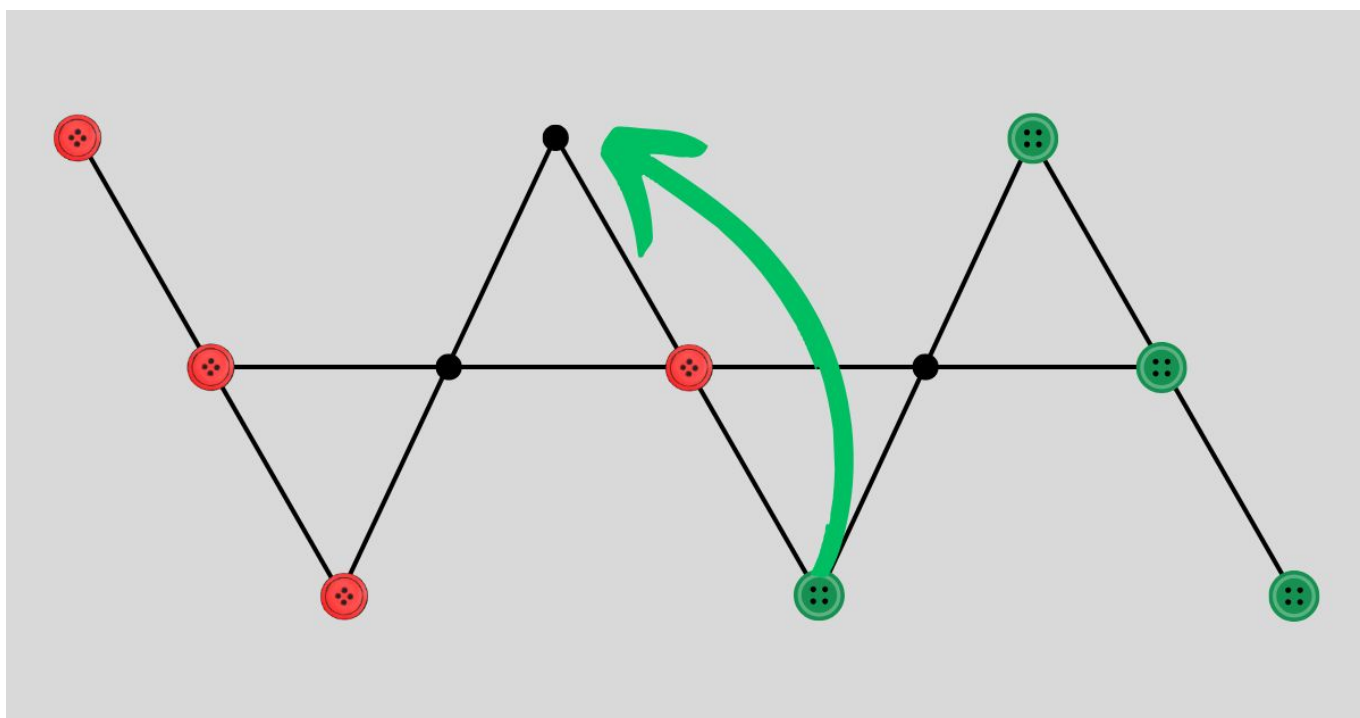
Läraren reflekterar

Den här aktiviteten kan man plocka fram när det blir tid över, som ett avbrott mellan två lektioner (om eleverna inte har rast däremellan) eller som en avslutning. Den kan förstås användas tillsammans med andra liknande spel. Man kan också låta eleverna vara med att utveckla spelet med alternativa regler, till exempel ändra antalet spelpjäser och spelplanerna.

Metod – Spelets regler

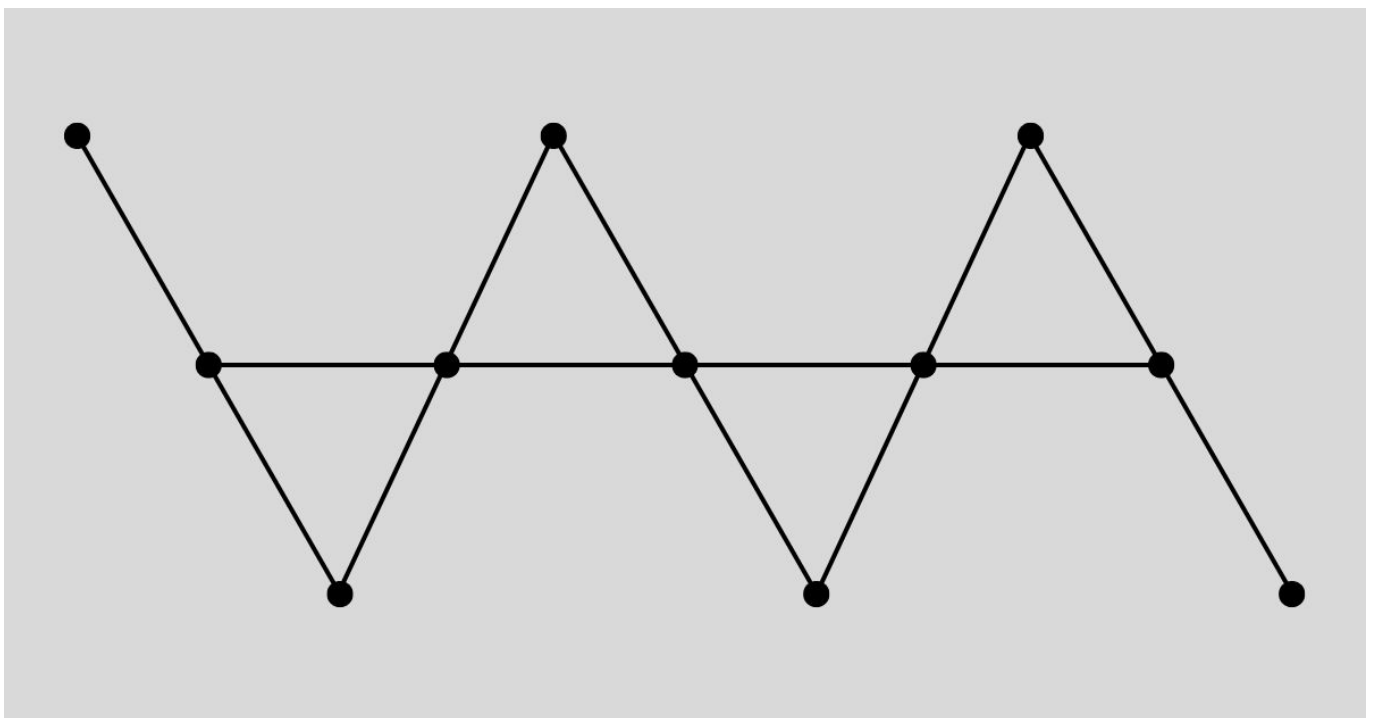
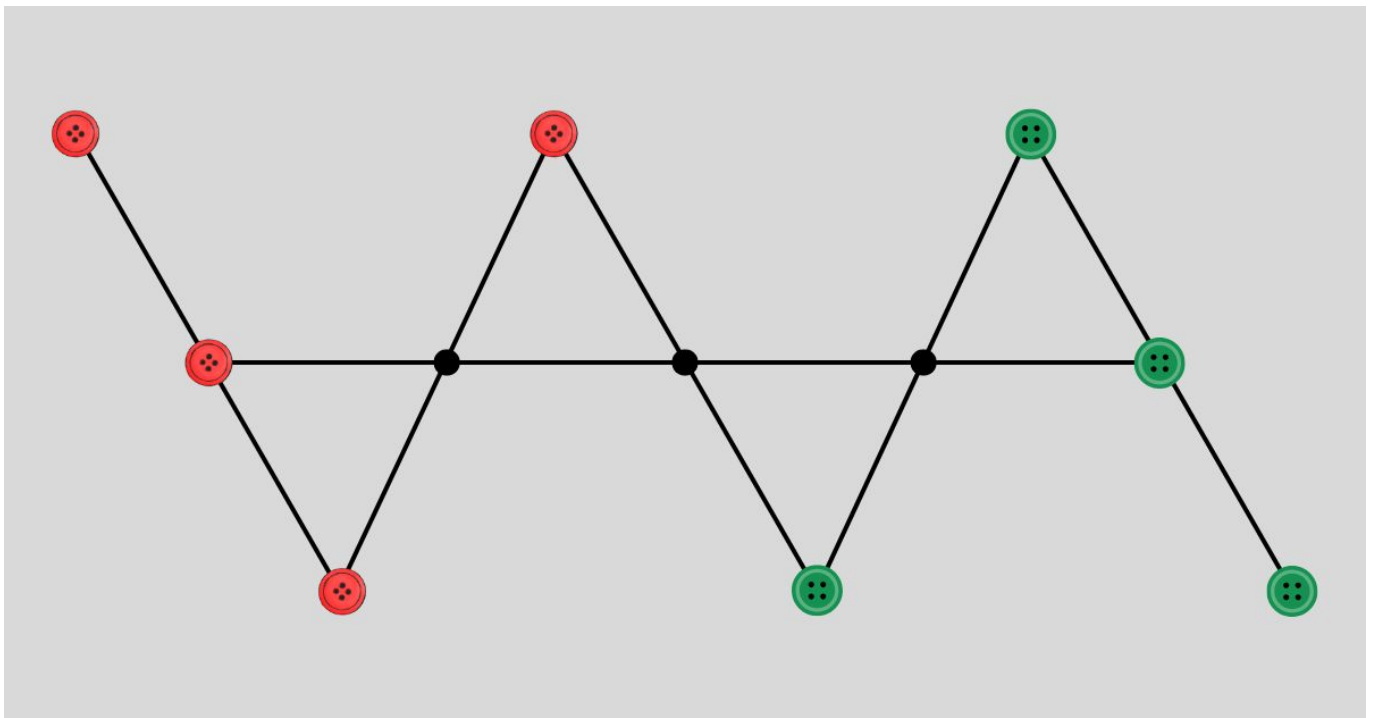
Man spelar parvis och turas om att flytta markörerna. Man flyttar en markör valfritt antal steg så länge vägen är fri. Markören får inte byta riktning under förflyttningen. Man får heller inte hoppa över egna eller motståndarens markörer.

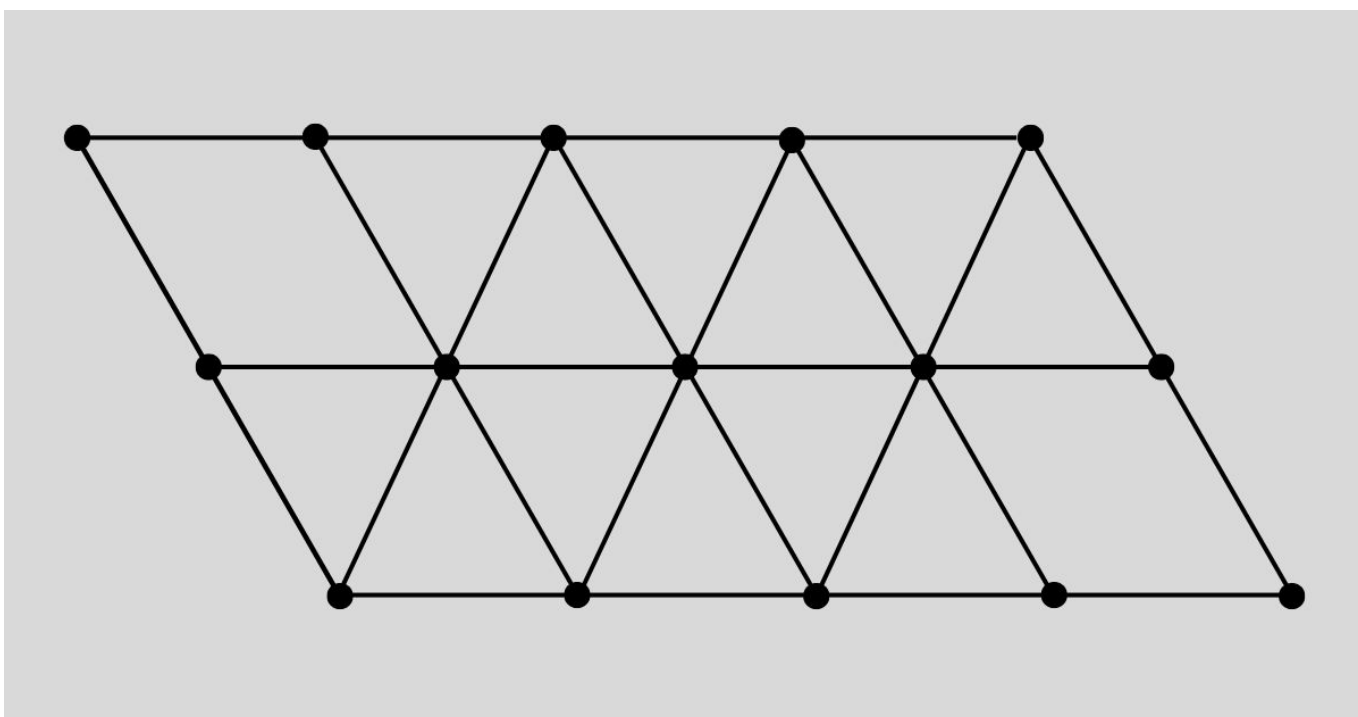
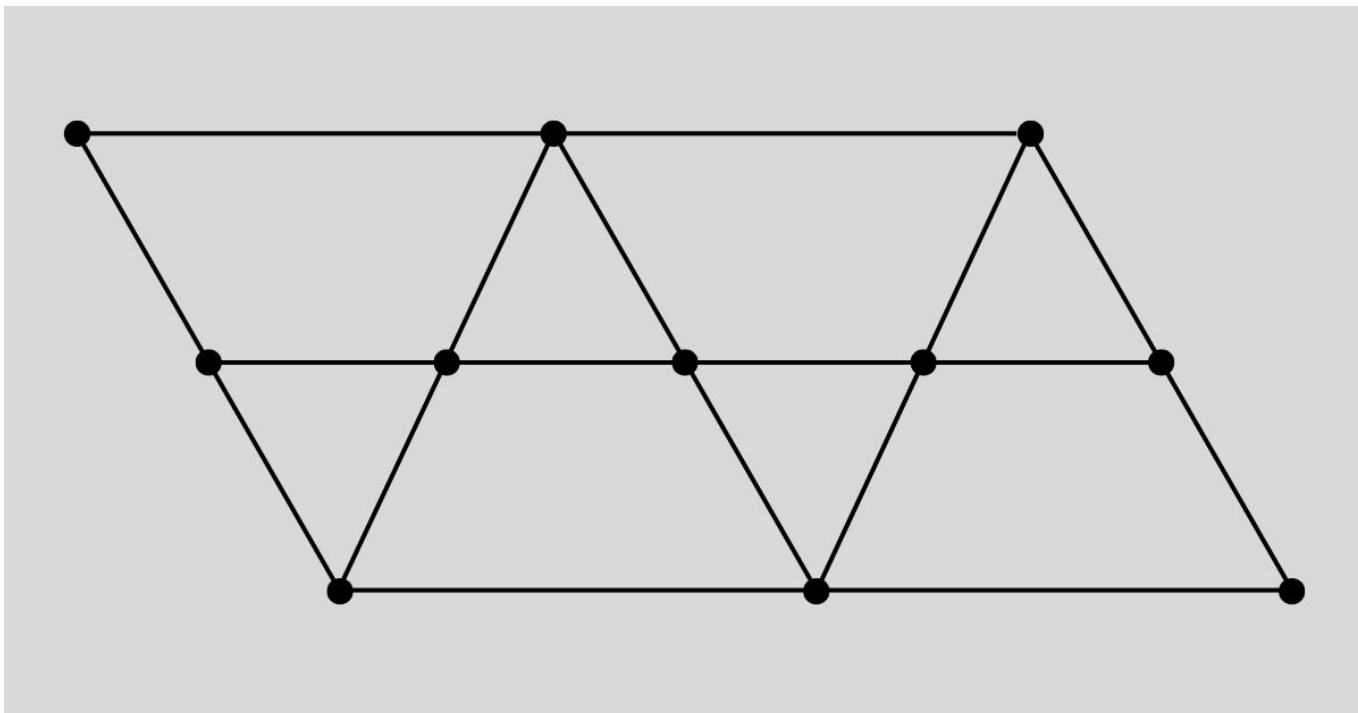
Spelet går ut på att slå ut motståndarens markörer. Det gör man genom att hoppa över motståndarens markör, som i Kinaschack.



Spelplaner

Börja med spelplan 1 och 4 markörer var. Testa sedan de olika spelplanerna (medföljer som PDF under bilderna nedan). Det går också att testa olika antal markörer i varje spelomgång för att variera spelet. När spelet förändras måste eleverna tänka ut nya strategier.





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