

# The Bug Game

Lektionens ramar - Undervisning, Årskurs 4-6

## Syfte

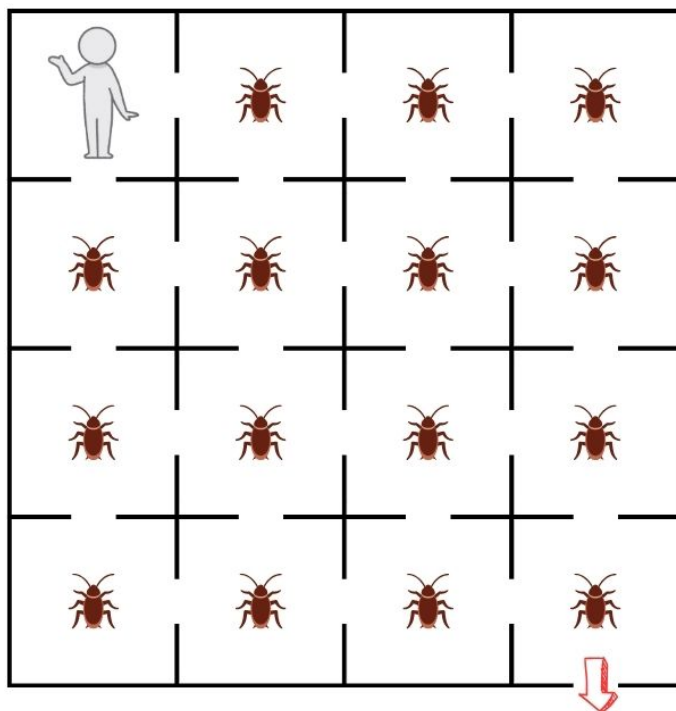
Lösa en klurig uppgift genom att testa sig fram metodiskt.

## Läraren reflekterar

Den här kluringen kan man lägga 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 problem.

## Metod

Kopiera upp så att eleverna får var sitt The Bug Game. Det finns olika spelplaner i PDF nedan, tillsammans med några förslag på hur man löser uppgiften. Förklara spelreglerna och visa hur man INTE får göra (gå in i samma rum efter att man har stampat på en insekt).



## The Bug Game

- Du ska gå in i labyrintens alla rum och stampa på insekterna.
- När du stampat på en insekt får du inte gå in i samma rum igen.
- Du kommer ut ur labyrinten i öppningen längst ned till höger.

## 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