

Yatzy – Läraren spelar mot hela klassen







- Matematik, Årskurs 4-6







Syfte med att spela Yatzy

Eleverna tränar på upprepad addition och att automatisera addition inom talområdet 1-30. Protokoll medföljer som kopieringsunderlag längst ned (PDF-fil).

Läraren reflekterar

Att instruera nya spel kan vara lite knivigt. För att underlätta brukar jag spela tillsammans med eleverna – jag mot klassen. Det är dessutom lite roligt att försöka vinna mot läraren! Använd gärna en dokumentationskamera (eller filma med mobilen och projicera med hjälp av projektor) så att eleverna kan se dina kast och anteckningar i protokollet. Då kan du även i nästa steg (steg 2 och 3) visa hur du tänker strategiskt.

YATZY					
Namn					
status (63)					
					
					
					
					
					
					
summa					
bonus (50)					
par					
två par					
tretal					
fyrtal					
kåk					
liten stege					
stor stege					
chans					
yatzy (50)					
totalt					

YATZY					
Namn					
status (63)					
					
					
					
					
					
					
summa					
bonus (50)					
par					
två par					
tretal					
fyrtal					
kåk					
liten stege					
stor stege					
chans					
yatzy (50)					
totalt					



Metod – Att introducera YATZY

STEG 1: Eleverna får var sitt protokoll där lärarens kast (motståndaren) och det egna kastet ska bokföras. Ni spelar i kronologisk ordning, 1:or, 2:or, 3:or och så vidare. Läraren börjar (med 1:or) och ALLA elever skriver in lärarens resultat. Därefter är det elevernas tur. Det egna resultatet förs in i varje elevs protokoll. Sen är det lärarens tur då alla elever följer kastandet och antecknar resultatet.

STEG 2: Som ovan, men nu får läraren och eleverna välja fritt mellan 1-6 (de sex första omgångarna). Nu kommer lite strategi in i bilden. När de sex första omgångarna är färdigspelade summeras poängen och bonus utdelas (eventuellt). I rond två väljer spelarna fritt i protokollets under del. Nu blir det ännu viktigare att tänka strategiskt. Här kan läraren med fördel "tänka högt".

STEG 3: Spela läraren mot varje elev (som beskrivits ovan), men nu får spelarna välja fritt i hela protokollet.

Läraren reflekterar

När dessa tre omgångar spelats har eleverna förstått spelet, hur man gör anteckningar och vilka strategiska överväganden man kan göra. Nu kan eleverna spela själva!

Lgr22 Syfte

Utveckla förmåga att välja och använda lämpliga matematiska metoder för att göra beräkningar och lösa rutinuppgifter.

Centralt innehåll*

Metoder för beräkningar med naturliga tal, vid huvudräkning, överslagsräkning och skriftlig beräkning. Användning av digitala verktyg vid beräkningar.

Kriterier för bedömning av kunskaper*

Eleven väljer och använder i huvudsak fungerande matematiska metoder för att göra enkla beräkningar med naturliga tal och lösa enkla rutinuppgifter med tillfredsställande säkerhet. Eleven använder huvudräkning för att genomföra beräkningar med de fyra räknesätten.

* årskurs 1-3