

Yatzy – Läraren spelar mot hela klassen













Centrala metoder för beräkningar med naturliga tal och enkla tal i decimalform vid överslagsräkning, huvudräkning samt vid beräkningar. Metodernas användning i olika situationer - 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		YATZY	
Namn		Namn	
status (63)		status (63)	
			
			
			
			
			
			
summa		summa	
bonus (50)		bonus (50)	
par		par	
två par		två par	
tretal		tretal	
fyrtalet		fyrtalet	
kåk		kåk	
liten stege		liten stege	
stor stege		stor stege	
chans		chans	
yatzy (50)		yatzy (50)	
totalt		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!

LGR 11 Förmåga

Välja och använda lämpliga matematiska metoder för att göra beräkningar och lösa rutinuppgifter.

Centralt innehåll

Centrala metoder för beräkningar med naturliga tal, vid huvudräkning.

Kunskapskrav

Eleven kan använda huvudräkning för att genomföra beräkningar med (de fyra räknesätten) *addition* när talen och svaren ligger inom heltalsområdet 0-20 (0-30).