



Glupska grisen – akta dig för talet 1!

Tränar: addition och sannolikhet

Materiel: en tärning per grupp, ett arbetsblad per person

Övrigt: roligt att genomföra i en stor grupp

Uppdrag:

- Samla poäng genom addera de tal som tärningen visar.
- Alla står upp och var och en har ett arbetsblad och penna.
- Slå tärningen. Alla antecknar talet (exempelvis: 2) på sitt arbetsblad.
- De som vill fortsätta står kvar. De som inte vill fortsätta sätter sig ned och räknar ihop sin totala poäng (ännu endast två poäng).
- Slå tärningen igen. Alla som fortsätter spela noterar det nya talet (exempelvis: 4) och adderar det med tidigare tal/poäng. Nu har dessa personer totalt sex poäng.
- De som vill fortsätta står kvar. De som inte vill fortsätta sätter sig ned och stannar på poängsumman sex poäng.
- När talet 1 visas på tärningen, får alla som fortfarande står, stryka alla sina poäng och får då noll poäng, vilket innebär att spelet är slut.
- Spelet är även slut om alla har valt att sitta ned.
- Antalet spelomgångar kan i förväg bestämmas (exempelvis åtta) eller tills någon kommer upp till en viss poäng (exempelvis 50).

- Diskutera vilka strategier för addition som användes.
- Be någon förklara vad som fick dem att besluta sig för att sätta sig ned.
- Vilket tal kom oftast upp på tärningen?
- Hur stor är sannolikheten att talet 1 kommer upp?

Byt tärningar och använd en 4-, 8- eller 10-sidig tärning. Använd inte för många sidor, eftersom talet 1 då sällan kommer upp. Regeln kan också göras om så att talet 1 byts ut till exempelvis ett tal som har en tvåa: 12, 20 eller 32.

Spelomgång	Slagen tärning	Summa
1	2	2
2	4	6
3	3	9
4
5
	Slutpoäng:	...