

# NTA-tema Mönster och algebra

## Besök på Vetenskapens Hus



### Spelmatematik

**Upplägg:** I det här skolprogrammet går vi igenom några enkla spel som vi analyserar och löser. Genom att själva spela spelen uppmuntras eleverna först att hitta den vinnande strategin och därefter beskriva den.

**Syfte:** Eleverna tränar sig i att formulera och lösa problem med hjälp av matematik samt värdera valda strategier och metoder, använda och analysera matematiska begrepp och redogöra för frågeställningar, beräkningar och slutsatser.

**När:** När som under terminen

**Hur:** Helklass. Klassen delas upp i två grupper under besöket

**Tidsåtgång:** 90 minuter.

**Kontakt och bokning:** Gå in på [www.vetenskapenshus.se](http://www.vetenskapenshus.se) Välj fliken Boka besök, välj skolprogram Spelmatematik och under övrigt ange Projekt Väst. Var ute i god tid, det blir fort fullbokat. Vid frågor kontakta [matematik@vetenskapenshus.se](mailto:matematik@vetenskapenshus.se)

**Kostnad:** Gratis

**Begrepp:** Besöket knyter an till begreppen som t.ex.:  
*Algoritm, kombinatoriska spel, artificiell intelligens, symmetri, mönster, spegling, optimal strategi, binära tal.*

**Förarbete:** Inför eller efter besöket kan eleverna prova på att spela räkne spelet 21.

**Efterarbete:** Låt eleverna göra en dokumentation efter besöket i form av t.ex. en film, berättelse, intervju.

**Övrigt:** Det går att äta medhavd lunch

Vetenskapens Hus, en mötesplats för skolor, forskning och näringsliv som utmanar unga att utforska världen.

