



All information + [anmälningsslänk](#) till tävlingen



Välkommen in i spelet!

Önskar

Roligt Lärande Sverige AB



Centto - KAMPEN



Här finns allt du behöver veta om tävlingen!

1) Vad är Centto för något?

Centto är ett fartfylldt och underhållande familjekortspel, som utmanar dina kunskaper i huvudräkning. Målet är att bli den som först spelar ut ett kort så att totalsumman blir exakt 100 eller 0. Centto är skapat av [ROLIGT LÄRANDE SVERIGE AB](#), som består av [tre lärare](#) med mångårig erfarenhet inom den svenska skolan.



2) Vad är det här för typ av tävling?

Spel och matematik kombineras här till en rolig och klurig tävling för hela klassen. Lustfyllda matematiska samtal utlovas!

3) Hur går tävlingen till?

Klassen ska gemensamt lösa fem case kopplat till spelet Centto. Varje case består av ett scenario - en given förutsättning samt fem kort. Klassen ska bestämma sig för vilket kort som ska spelas ut, och även motivera varför man väljer att spela ut just det kortet. Utifrån valet av kort samt motiveringen ger sedan varje case alltifrån 0-3 poäng (ROLIGT LÄRANDE SVERIGE AB är jury). Varje tävlingsbidrag kan alltså max nå upp till 15 poäng.



4) Behöver man ha spelat Centto eller ha spelet på skolan för att kunna delta?

Nej, den här tävlingen är öppen för alla oavsett om man har spelat Centto eller har Centto på skolan eller inte. Mer information om detta finns under rubriken: *16) Hur gör man enklast för att lära sig mer om Centto?*

5) Vilka ämneskunskaper och förmågor tränas?

För att kunna lösa uppgifterna på bästa sätt, behöver eleverna använda sina kunskaper i huvudräkning inom främst addition och subtraktion, kunna hitta lösningar på problem samt bland annat kunna analysera, reflektera, motivera, samtala och samarbeta för att gemensamt komma fram till en lösning alla är nöjda med. Mer ingående information om ämneskopplingar och vilka förmågor som tränas finns under rubriken *CENTOKAMPENS kopplingar till läroplanen*.

6) Vilka får vara med?

Alla skolklasser från årskurs 1 ända upp till och med årskurs 9. Alla fritidsavdelningar är också välkomna att delta.

7) Får både en skolklass och en fritidsgrupp med i princip samma elever ställa upp i tävlingen?

Ja, under förutsättning att man lämnar in separata svar, som inte är rena plagiat med varandra.

8) Kostar det något att delta?

Nej, det kostar ingenting. CENTOKAMPEN är gratis.

9) Anmälningstid och tävlingsperiod:

Någon gång under perioden **15 OKTOBER 2018 - 31 MARS 2019** ska en anmälan skickas in. Därefter bestämmer varje deltagande klass/grupp själva när uppgiften ska genomföras under denna period. Det går även att dela upp uppgiften och göra de fem casen under olika tillfällen under den här perioden. *Mer information om detta i tävlingskompendiet.*

De lag som sedan kvalificerar sig till slutspel, så äger det rum under perioden **1 APRIL - 31 MAJ**. Även i slutspelet kommer de aktuella klasserna/grupperna själva ha möjlighet att åtminstone till viss del styra när uppgifterna ska göras. Mer information om slutspelet finns under rubriken: *12) Hur vinner man?*



10) Hur anmäler man sig?

En lärare/mentor/fritidspedagog eller annan person med koppling till klassen/gruppen fyller i och skickar in detta formulär: [ANMÄLAN TILL CENTOKAMPEN](#).

11) Vad händer efter att man anmält sig?

När vi fått in en tävlingsanmälan mejlar vi så snart som möjligt ut tävlingskompendiet, som innehåller alla tävlingsinstruktioner, till den mejladress som står angiven i anmälan.

12) Hur vinner man?

Till att börja med behöver klassen hitta lösningar till de fem olika casen, med skrivna motiveringar till varje case. När samtliga case är inskickade hamnar man på en slutlig poängsumma någonstans mellan 0-15 poäng (*oavsett vilken årskurs klassen går i, kommer alla ha möjlighet att nå maxpoäng då kravnivån för ett trepoängssvar skiljer sig åt om det kommer från en klass i åk 1 eller från en klass i åk 9*).

De åtta klasser/grupper som samlar på sig flest poäng går till slutspel, som äger rum under perioden **1 APRIL - 31 MAJ**. Slutspelet är indelat i kvartsfinal, semifinal och final. Lottning avgör vilka klasser som möter varandra i kvartsfinalen, och vinnaren i respektive match går vidare till semifinal där lottning också äger rum vilka som möter varandra. Vinnarna i respektive semifinal går därefter vidare till en rafflande FINAL!

13) Vad händer om flera klasser hamnar på samma poäng?

Om det blir nödvändigt att sära på klasserna, kan antalet repost/taggningar bli avgörande. Se vidare om "utslagspoäng" under rubriken 15) Bonuspriser.

14) Vad kan man vinna?

Förutom äran att vara den klass/grupp som visat sig ha fina skills i både Cento, i huvudräkning och i problemlösning, ser prislistan ut enligt nedan:

 1) GULD - 8 SPEL TILL KLASSEN/SKOLAN (4 Cento och 4 Match Up!) + GLASS TILL HELA KLASSEN + DIPLOM.

 2) SILVER - 6 SPEL TILL KLASSEN/SKOLAN (4 Cento och 2 Match Up!) + DIPLOM.

 3) BRONS - 4 SPEL TILL KLASSEN/SKOLAN + DIPLOM (4 Cento). De två klasser som förlorar sin respektive semifinal får varsitt bronspris.

15) Bonuspriser

Det finns flera chanser att få ta del av våra bonuspriser. Det bästa av allt är att du som anmält din klass till tävlingen, kan själv se till att ge din klass en fördel vid ett eventuellt likaläge (se repost/taggningar):

MINST 100 TÄVLANDE KLASSE

Om minst 100 klasser anmäler sig till tävlingen lottar vi ut fem spel, som alla tävlande klasser som INTE tar sig till slutspel har chans att vinna. Så hjälp oss gärna att sprida tävlingen så att den når ut till så många klasser som möjligt.

MÅNADSUTLOTNING

Första dagen i varje månad (från 1 NOVEMBER - 1 MARS) under tävlingsperioden 1 OKTOBER 2018 - 31 MARS 2019, lottar vi dessutom ut ett spel där alla som anmält sig fram till det aktuella datumet deltar i utlottningen.

REPOST/DELA/TAGGNING

Du får väldigt gärna reposta (eller dela) ett eller flera av våra inlägg om tävlingen i dina kanaler, för att på så sätt hjälpa oss att sprida tävlingen till så många skolor och klasser som möjligt. För varje repostat/delat inlägg erhåller också din klass en "utslagspoäng", som kan bli viktig i fall din klass hamnar på samma poäng som någon annan klass. Den klass som då har flest "utslagspoäng" går då vidare.

På samma sätt kan din klass erhålla "utslagspoäng" om du postar egna inlägg om tävlingen i dina kanaler, där du taggar #centokampen och #dinklassochskola. Skriv också gärna in @roligtlarande.se i inlägget (alternativt mejla oss länken till inlägget), så underlättar det för oss att bokföra "utslagspoängen".



Spel och matematik kombineras här till en rolig och klurig tävling för hela klassen. Lustfyllda matematiska samtal utlovas!

16) Hur gör man enklast för att lära sig mer om Cento?

Förutom att spela spelet, finns det även flera andra sätt att lära sig mer om Cento. På vår hemsida finns boken [#centoskolan](#), som är en handledning i nio kapitel där du både via text (som du kan få uppläst om du vill) och filmklipp får lära dig hur Cento fungerar. Dessutom finns det även en hel del strategiska speltips i boken. I #centoskolans sista kapitel får du även möjlighet att träna på att lösa ett case.



Sedan publicerar vi "Veckans case" på instagram varje fredag förmiddag, som är uppbyggda på samma sätt som de case som ska lösas i denna tävling. Det kan ge ytterligare träning och inspiration.

På vår hemsida finns även en [instruktionsfilm](#) om hur Cento spelas, samt [spelreglerna i sin helhet i textform](#).

17) Hur får jag de senaste nyheterna om tävlingen?

Vi kommer kontinuerligt att publicera uppdateringar om CENTOKAMPEN på både vårt Facebook- och Instagramkonto (@roligtlarande.se på båda). Följ oss där så kommer du inte att missa någon information.



Har du någon fråga du ännu inte fått svar på om CENTOKAMPEN?
Mejla oss på info@roligtlarande.se så besvarar vi dina funderingar. :)

Pst... om du vill läsa om CENTOKAMPENS kopplingar till läroplanen och vilka förmågor som tränas. Scrolla vidare till nästa sida.

CENTOKAMPENS kopplingar till läroplanen

En av de viktigaste ambitionerna ROLIGT LÄRANDE SVERIGE AB har, är att i våra spel kombinera underhållning med lärande inslag från läroplanen. Alla spel vi gör, kommer att vila på dessa två pelare. Det innebär i sin tur även att klasserna/grupperna som är med i CENTOKAMPEN per automatik också kommer att arbeta med delar av kursplanen i främst matematik (och även en del bitar i ämnet svenska) under arbetets gång med att lösa tävlingsuppgifterna. Dessutom kommer eleverna också få möjlighet att träna på en mängd olika förmågor kopplat till läroplanen.

Här nedan följer aktuella utdrag från den reviderade läroplanen (2017), kopplat till CENTOKAMPEN:

Utdrag ur matematikämnets syfte:

"Undervisningen ska bidra till att eleverna utvecklar intresse för matematik och tilltro till sin förmåga att använda matematik i olika sammanhang." (s 56)

"Undervisningen ska bidra till att eleverna utvecklar kunskaper för att kunna formulera och lösa problem samt reflektera över och värdera valda strategier, metoder, modeller och resultat." (s 56)

"Undervisningen ska bidra till att eleverna utvecklar förmågan att argumentera logiskt och föra matematiska resonemang. Eleverna ska genom undervisningen också ges möjlighet att utveckla en förtrogenhet med matematikens uttrycksformer och hur dessa kan användas för att kommunicera om matematik i vardagliga och matematiska sammanhang." (s 56)

"Genom undervisningen ska eleverna ges förutsättningar att utveckla förtrogenhet med grundläggande matematiska begrepp och metoder och deras användbarhet." (s 56)

"Genom undervisningen i ämnet matematik ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- formulera och lösa problem med hjälp av matematik samt värdera valda strategier och metoder, [...]*
- välja och använda lämpliga matematiska metoder för att göra beräkningar och lösa rutinuppgifter,*
- föra och följa matematiska resonemang, och*
- använda matematikens uttrycksformer för att samtala om, argumentera och redogöra för frågeställningar, beräkningar och slutsatser." (s 57)*

Utdrag ur det centrala innehållet i matematik:

Åk 1-3

"De fyra räknesättens egenskaper och samband samt användning i olika situationer." (s 57)

"Olika proportionella samband däribland dubbelt och hälften." (s 58)

"Strategier för matematisk problemlösning i enkla situationer." (s 58)

Åk 4-6

"Centrala metoder för beräkningar med naturliga tal, vid huvudräkning och överslagsräkning." (s 58)

"Strategier för matematisk problemlösning i vardagliga situationer." (s 60)

Åk 7-9

"Strategier för problemlösning i vardagliga situationer och inom olika ämnesområden samt värdering av valda strategier och metoder." (s 61)

Utdrag ur kunskapskraven i matematik:

För godtagbara kunskaper i slutet av åk 3

"Eleven kan lösa enkla problem i elevnära situationer genom att välja och använda någon strategi med viss anpassning till problemets karaktär." (s 61)

"Eleven har grundläggande kunskaper om naturliga tal och kan visa det genom att beskriva tals inbördes relation samt genom att dela upp tal." (s 61)

"Eleven kan använda huvudräkning för att genomföra beräkningar med de fyra räknesätten när talen och svaren ligger inom 0-20, samt för beräkningar av enkla tal i ett utvidgat talområde." (s 62)

För betyget E i slutet av åk 6

"Eleven kan lösa enkla problem i elevnära situationer på ett i huvudsak fungerande sätt genom att välja och använda strategier och metoder med viss anpassning till problemets karaktär." (s 62)

"Eleven har grundläggande kunskaper om matematiska begrepp och visar det genom att använda dem i välkända sammanhang på ett i huvudsak fungerande sätt." (s 62)

"Eleven kan välja och använda i huvudsak fungerande matematiska metoder med viss anpassning till sammanhanget för att göra enkla beräkningar och lösa enkla rutinuppgifter i bland annat aritmetik [...]." (s 62)

För betyget E i slutet av åk 9

"Eleven kan lösa olika problem i bekanta situationer på ett i huvudsak fungerande sätt

genom att välja och använda strategier och metoder med viss anpassning till problemets karaktär. [...] Eleven för enkla och till viss del underbyggda resonemang om val av tillvägagångssätt och om resultatens rimlighet i förhållande till problemsituationen samt kan bidra till att ge något förslag på alternativt tillvägagångssätt.” (s 64)

“Eleven har grundläggande kunskaper om matematiska begrepp och visar det genom att använda dem i välkända sammanhang på ett i huvudsak fungerande sätt.” (s 64)

“Eleven kan välja och använda i huvudsak fungerande matematiska metoder med viss anpassning till sammanhanget för att göra beräkningar och lösa rutinuppgifter inom aritmetik.” (s 64)

Utdrag ur svenskämnets syfte:

“Genom undervisningen ska eleverna ges förutsättningar att utveckla sitt tal- och skriftspråk så att de får tilltro till sin språkförmåga och kan uttrycka sig i olika sammanhang och för skilda syften. Det innebär att eleverna genom undervisningen ska ges möjlighet att utveckla språket för att tänka, kommunicera och lära.” (s 252)

“Genom undervisningen i ämnet svenska ska eleverna sammanfattningsvis ges förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- formulera sig och kommunicera i tal och skrift.” (s 253)*

Utdrag ur det centrala innehållet i svenska:

Åk 4-6

“Att argumentera i olika samtalssituationer och beslutsprocesser.” (s 255)

Åk 7-9

“Att leda ett samtal, formulera och bemöta argument samt sammanfatta huvuddragen i vad som sagts.”

Utdrag ur kunskapskraven i svenska:

För godtagbara kunskaper i slutet av åk 3

“Eleven kan samtala om elevnära frågor och ämnen genom att ställa frågor, ge kommentarer och framföra egna åsikter.” (s 258)

För betyget E i slutet av åk 6

“Eleven kan samtala om bekanta ämnen genom att ställa frågor och framföra egna åsikter på ett sätt som till viss del upprätthåller samtalet.” (s 259)

För betyget E i slutet av åk 9

“Eleven kan samtala om och diskutera varierande ämnen genom att ställa frågor och

framföra åsikter med enkla och till viss del underbyggda argument på ett sätt som till viss del för samtalen och diskussionerna framåt.” (s 261)

Förmågor som tränas i CENTOKAMPEN:

Följande förmågor tränas i CENTOKAMPEN (vissa mer eller mindre, beroende på hur ni väljer att lägga upp tävlingsuppgifterna i klassen/gruppen):

Analysförmåga:

- Att kunna växla mellan olika perspektiv.
- Att kunna föreslå lösningar.
- Att kunna jämföra för- och nackdelar.

Begreppslig förmåga:

- Att kunna använda begreppen i olika sammanhang.

Metakognitiva förmågor:

- Att kunna tolka.
- Att kunna värdera.
- Att kunna reflektera.
- Att kunna lösa problem.
- Att kunna välja mellan olika strategier.
- Att kunna pröva och ompröva.

Kommunikativa förmågor:

- Att kunna samtala.
- Att kunna diskutera.
- Att kunna motivera.
- Att kunna formulera egna meningar.
- Att kunna resonera.