

20-spelet

Centrala metoder för beräkningar med naturliga tal, vid huvudräkning, överslagsräkning och skriftliga metoder - Matematik, Årskurs 1-3

Syfte

Automatisera addition och subtraktion i talområdet 0-20.

Läraren reflekterar

Spel är roligt! Elever tränar på att automatisera räkningen och förstår indirekt vikten av att lära sig addition och subtraktion utantill. Då en tärning används kan alla elever oftast delta utan problem.

Spelets regler

Eleverna spelar två och två eller tre och tre.

I första rundan börjar vi från noll. Elev 1 slår tärningen. Tärningens värde adderas och antecknas antingen på papper eller markeras på bifogad tallinje, exempelvis med hjälp av en knapp.

Därefter slår spelare 2 tärningen och värdet adderas till föregående spelares värde och så vidare.

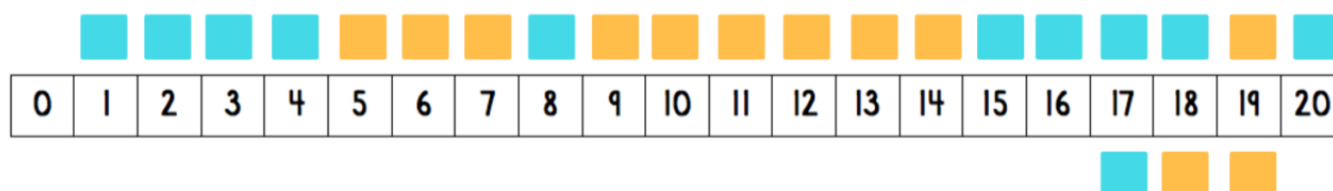
Om det är någon spelare som kommer exakt till 20 får denne spelare två poäng. Kommer spelaren förbi 20 får spelaren 1 poäng (Ex. spelarna står på 18 och spelare 2 slår en tvåa. Spelare 2 får då 2 poäng. Hade hen slagit en trea hade hen fått 1 poäng. Spelarna kan få en tandpetare eller knapp för varje poäng.

I nästa omgång startar eleverna från 20 och subtraherar tärningens värde. Kommer någon spelare exakt till noll får denne 2 poäng, annars bara 1 poäng.

Bestäm i förväg om ni ska spela tills någon spelare fått ett visst antal poäng eller om ni ska spela ett visst antal rundor.

Spelplanen

Eleverna kan själva skapa en spelplan på rutigt papper. Så här kan ett spel se ut:



■ Sofie
POÄNG //

■ Natasha
POÄNG

Utmaningen – utan spelplan

Ta bort spelplanen och låt eleverna addera och subtrahera i huvudet. Samma regler som tidigare.

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 när talen och svaren ligger inom heltalsområdet 0-20.