

Addera mera – Strategispel

Metoder för beräkningar med naturliga tal, vid huvudräkning, överslagsräkning och skriftlig beräkning. Användning av digitala verktyg vid beräkningar - Matematik, Årskurs 1-3

Syfte

Automatisera addition i talområdet 0-20.

Läraren reflekterar

Det blir roligare att lära sig när räknandet får ett syfte. Här gäller det att vinna! Spelet har också inslag av strategiska val som både gör det lite klurigare och roligare!

Metod

Förklara spelreglerna och visa några omgångar genom att spela tillsammans med en elev inför klassen. Spelplan och regler medföljer i PDF längst ned.


Addera mera

Ni behöver:

Markörer
(knappar, pärlor)

Spelare A lägger ut 3 markörer på tal som tillsammans bildar 20. Sedan går turen över o.s.v. Den person som sist klarar av att lägga ut 3 markörer vinner.

(alt. 2 markörer och med summan 17)

1	5	6	4	8	2	9	8	6
7	9	5	8	7	4	10	4	14
9	11	8				5	8	3
4	9	6				12	7	10
13	6	3	9	4	1	4	9	5
6	2	7	10	3	8	5	7	11

Lgr22 Syfte

Utveckla förmåga att välja och använda lämpliga matematiska metoder för att göra beräkningar och lösa rutinuppgifter.

Centralt innehåll

Metoder för beräkningar med naturliga tal, vid huvudräkning, överslagsräkning och skriftlig beräkning. Användning av digitala verktyg vid beräkningar.

Kriterier för bedömning av kunskaper

Eleven väljer och använder i huvudsak fungerande matematiska metoder för att göra enkla beräkningar med naturliga tal och lösa enkla rutinuppgifter med tillfredsställande säkerhet. Eleven använder huvudräkning för att genomföra beräkningar med de fyra räknesätten.