# Alla i rad

- Matematik, Årskurs 1-3

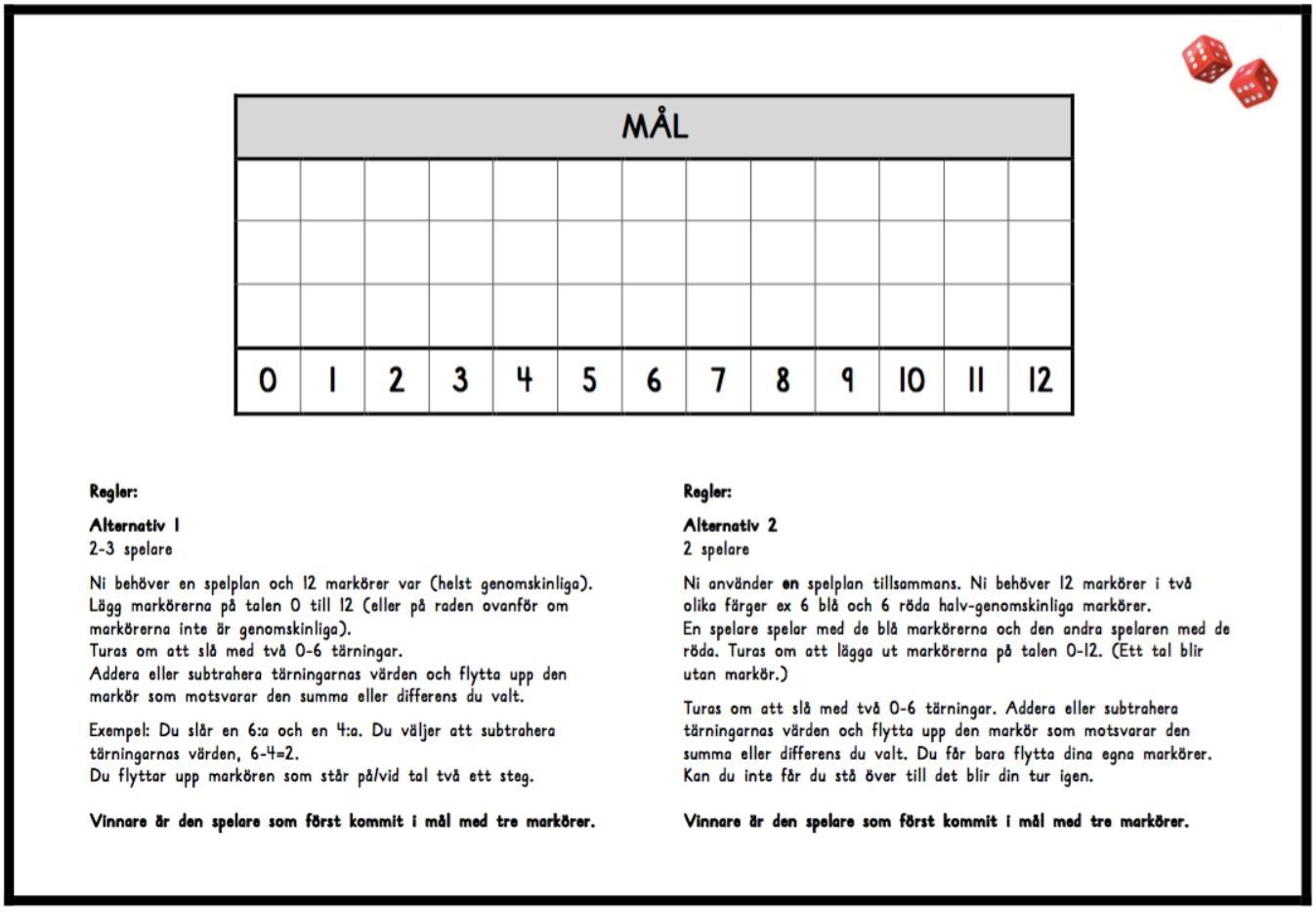
### Syfte

Automatisera additions- och subtraktionsuppgifter i talområdet 0-12 resp 0-18.

### Läraren reflekterar

Spel är roligt. Eleverna blir engagerade och förstår indirekt nyttan av att kunna vissa saker utantill.

### Spelets regler



| MÅL | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |

**Regler:**

**Alternativ 1**
2-3 spelare

Ni behöver en spelplan och 12 markörer var (helst genomskinliga).
Lägg markörerna på talen 0 till 12 (eller på raden ovanför om markörerna inte är genomskinliga).
Turas om att slå med två 0-6 tärningar.
Addera eller subtrahera tärningarnas värden och flytta upp den markör som motsvarar den summa eller differens du valt.

Exempel: Du slår en 6:a och en 4:a. Du väljer att subtrahera tärningarnas värden, 6-4=2.
Du flyttar upp markören som står på/vid tal två ett steg.

**Vinnare är den spelare som först kommit i mål med tre markörer.**

**Regler:**

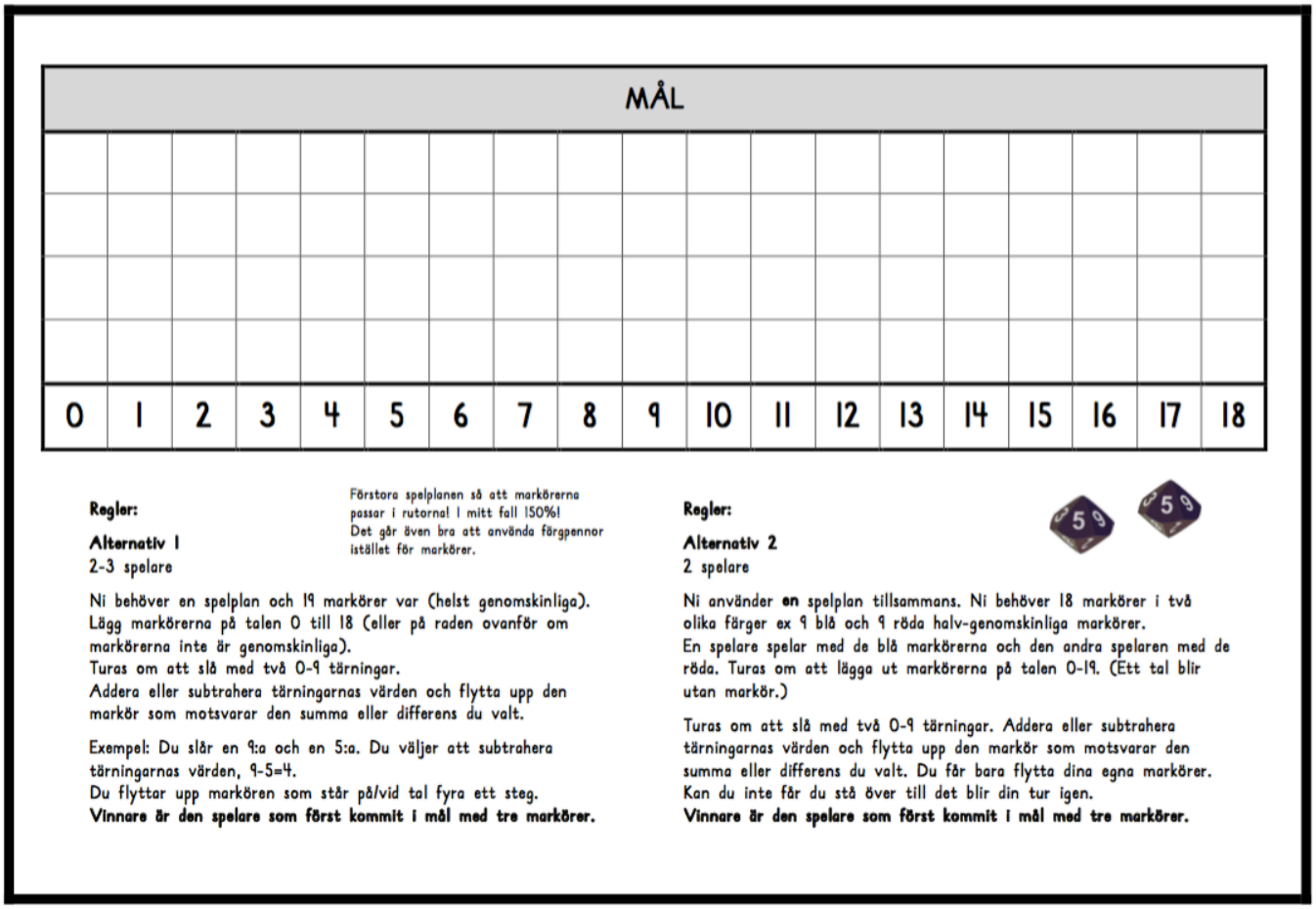
**Alternativ 2**
2 spelare

Ni använder **en** spelplan tillsammans. Ni behöver 12 markörer i två olika färger ex 6 blå och 6 röda halv-genomskinliga markörer.
En spelare spelar med de blå markörerna och den andra spelaren med de röda. Turas om att lägga ut markörerna på talen 0-12. (Ett tal blir utan markör.)

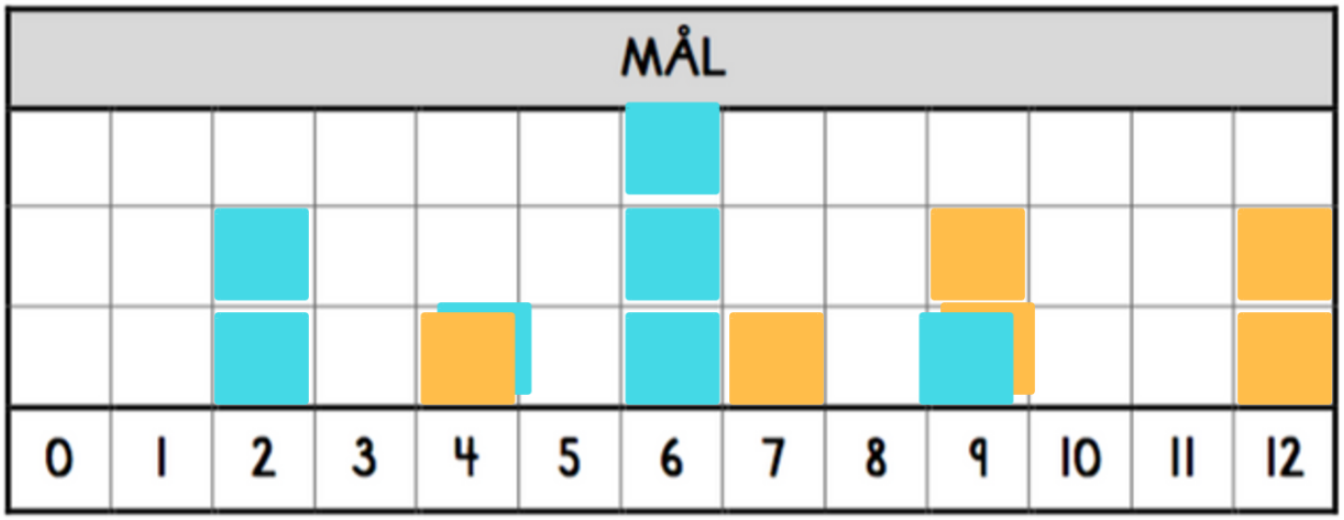
Turas om att slå med två 0-6 tärningar. Addera eller subtrahera tärningarnas värden och flytta upp den markör som motsvarar den summa eller differens du valt. Du får bara flytta dina egna markörer. Kan du inte får du stå över till det blir din tur igen.

**Vinnare är den spelare som först kommit i mål med tre markörer.**


Inskickad av: Sofie Olsson, Mårtenskolan, Lund
CC BY NC SA




Jag använder genomskinliga markörer 2*2 cm, men det går såklart lika bra att använda färgpennor. Varje elev har en unik färg när de antingen lägger eller markerar sin ”lodräta” väg mot målet.



**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.



CC BY NC SA