

Dubbelt upp

- Matematik, Årskurs 1-3

Syfte

Träna på och befästa dubbelt inom talområdet 1-12. Spelplan (kopieringsunderlag) medföljer som PDF längst ned.

Läraren reflekterar

Spel är roligt! Här kombineras färdighetsträning, repetition, funktion och strategi. En bra mix!

Metod – Förberedelser och spelets regler

Dela in eleverna i par. Eleverna har var sin färgpenna (olika färger såklart).

En tärning per par. Eleverna turas om att slå.

Eleven dubblar sitt slag (1=2, 2=4 osv). Eleven markerar sitt "svar" i valfri ruta. Om det inte finns några "svar" kvar går turen över.

Den som markerar fem rutor i rad (lodrät, vågrät eller diagonalt) vinner!



DUBBELT UPP

Antal spelare: 2

Turas om att slå

Duplicera ditt slag

Markera en ruta med
din färg på spelplanen

Fem i rad vinner!

2	2	4	6	8	2	2	2	4	6	8	2
8	4	10	12	4	6	8	4	10	12	4	6
6	10	6	6	2	8	6	10	6	6	2	8
4	12	8	8	4	10	4	12	8	8	4	10
2	10	2	4	10	12	2	10	2	4	10	12
12	12	10	8	6	12	12	12	10	8	6	12
2	2	4	6	8	2	2	2	4	6	8	2
8	4	10	12	4	6	8	4	10	12	4	6
6	10	6	6	2	8	6	10	6	6	2	8
4	12	8	8	4	10	4	12	8	8	4	10
2	10	2	4	10	12	2	10	2	4	10	12
12	12	10	8	6	12	12	12	10	8	6	12

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.

Kunskapskrav

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.