Längsta vägen – spel om gångertabellerna

- Matematik, Årskurs 1-3

Syfte

Eleverna tränar på multiplikation (gångertabellerna 2-10). Spelplaner finns som bifogade PDF-filer.

Läraren reflekterar

Eleverna automatiserar gångertabellerna, samtidigt som de har roligt. Spelet innehåller även en del strategitänkande, vilket gör det lite klurigt.

Om spelet

Spel för två spelare. Eleverna behöver färgpennor i två olika färger.

Metod – Spela så här

Spelare 1 väljer en multiplikationsuppgift i de lodräta raderna och motsvarande produkt i den översta eller understa vågräta raden på spelplanen. Spelaren väljer t ex 2*3 och målar rutan röd och även produktrutan ”6” röd. Sen är det den andre spelarens tur att välja en uppgift från de lodräta raderna och motsvarande produkt från de vågräta raderna.

Vinnare är den spelare som får flest rutor i sin färg bredvid varandra när alla rutor är målade.

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.

Inskickad av: Sofie Olsson, Hjärups skola, Staffanstorp
CC BY NC SA