

Multiplikation – Areaspellet

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

Syfte

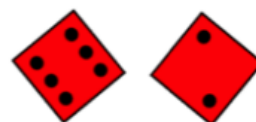
Syftet med spelet är att synliggöra olika areor eller produkter – Bekanta sig med area och använda multiplikationstabellerna. Spelplanen finns som PDF längst ned.

Läraren reflekterar

Spelet fungerar lika bra till "Tema area" som till multiplikationsträning.

Metod och spelets regler

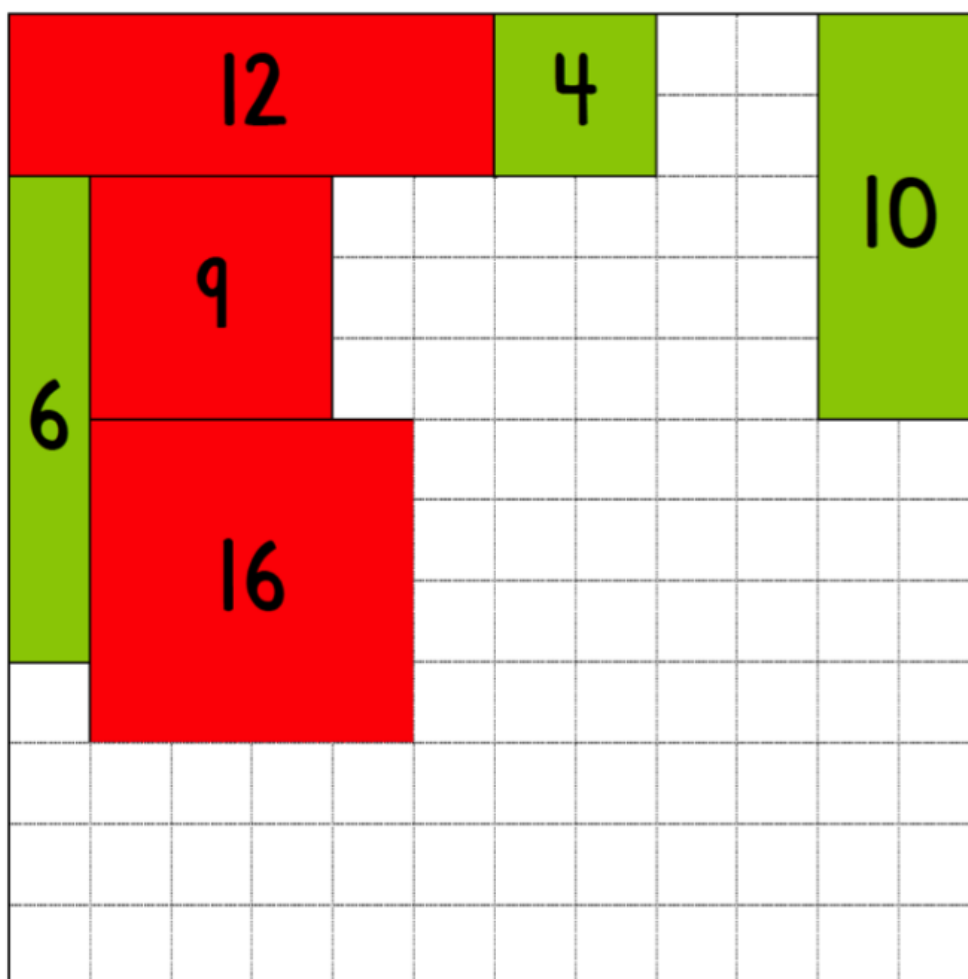
Area-spel



Material: en spelplan per spelare,
två tärningar (1-6, 1-10, 0-9) och färgpennor

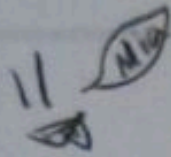
Gör så här: Spelare ett slår tärningarna. Om tärningarna till exempel visar sex och två ska spelarna färglägga en rektangel på sin egen spelplan som har motsvarande längd och bredd. Arean skrivs i mitten av rektangeln. Därefter slår spelare två båda tärningarna. Den som först täckt hela brickan vinner spelet.

Variant: Två spelare färglägger sina areor på samma spelplan fast med olika färg. Man färglägger bara den area som de tärningar som man själv slått visar. Den spelare som inte kan rita upp sin area förlorar spelet (se bild nedan).



Elevexempel

Så här kan en spelares spelplan se ut när spelet nästan är slut (spelvariant 1).



Area-/Multiplikationsspel

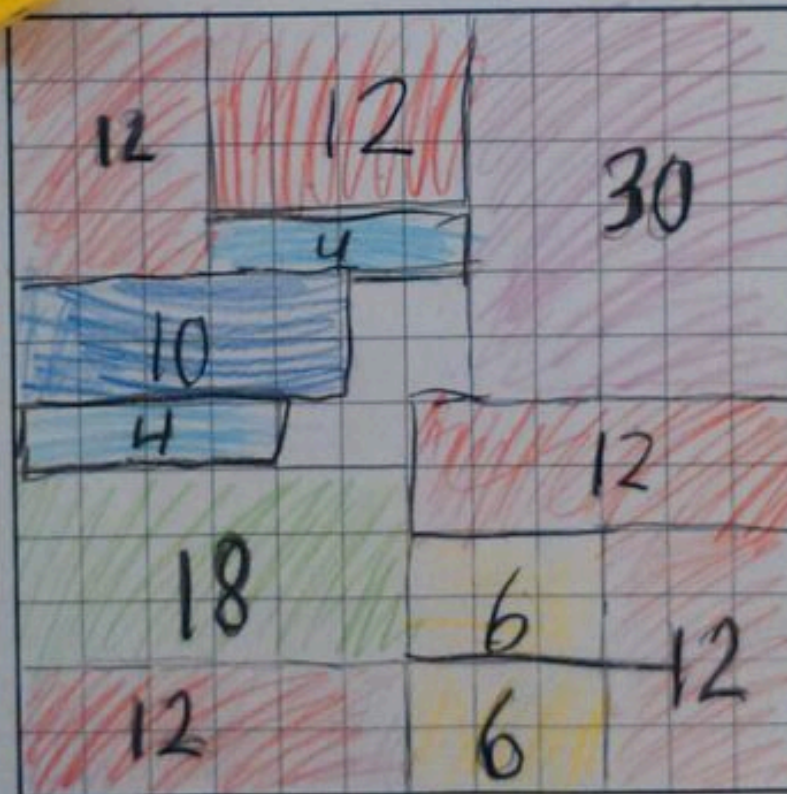
Material: en spelplan per spelare,
två tärningar, 1-6 eller 0-10, färgpennor



Gör så här: Spelare ett slår båda tärningarna. Om tärningarna till exempel visar sex och två ska spelaren färglägga ett område på spelplanen som har motsvarande area.

Den som först täckt hela brickan vinner spelet.

Variant: Två spelare färglägger sina areor på samma spelplan fast med olika färg. Den spelare som inte kan rita upp sin area förlorar spelet.



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.

* årskurs 1-3