

# Multiplikationsbingo med tärningar

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

## Syfte

Träna på multiplikationstabellerna.

## Läraren reflekterar


Att automatisera multiplikationstabellerna fordrar övning. Det här är ett roligt sätt att träna på och befästa tabellerna. Spel är kul!

## Metod och spelets regler

Spelet finns i PDF-filerna längst ned på sidan och på denna bild. Två tärningar 0-9 behövs. Eleverna får var sin bricka. Det går att spela på lite olika sätt. Spelet går att spela parvis, mindre grupper eller i helklass (läraren slår med tärning, säger faktorerna, eleverna räknar ut produkten). Viktigt att spelarna bestämmer hur slagen ska "bokföras". Antingen får alla markera på sin spelplan vid alla slag (eleverna kan turas om att slå) eller så får spelaren bara markera på sin spelplan när det är dennes tur. Vidare bestäms hur många omgångar som ska spelas (till exempel en rad, två rader och full bricka).

Multiplikationsbingo

4	45	18	15	24
25	14	9	32	2
6	0	☀	10	30
35	28	27	50	16
12	40	8	20	5



Multiplikationstabell 0-5

Multiplikationsbingo

12	72	45	27	16
35	49	30	48	36
21	60	☀	42	18
63	20	56	32	54
40	81	24	80	15



Multiplikationstabell 6-10

## 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.