Multiplikationsrace 2

- 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

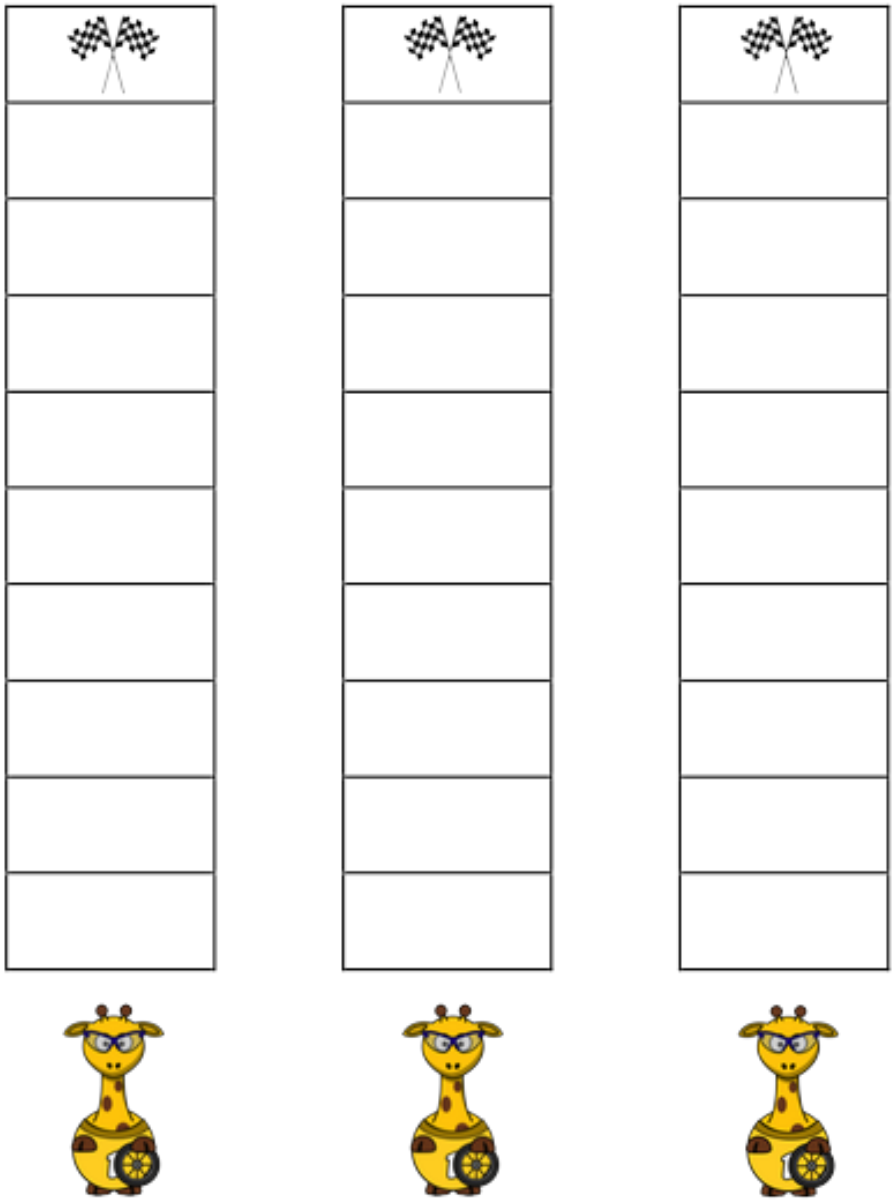
Spelet och reglerna finns i PDF-filen längst ned på sidan och på denna bild:

CC BY NC SA

Multiplikationsrace 2

Material: Två tärningar 1-6 (eller 0-9), vattenlöslig OH-penna

Två eller tre spelare turas om att slå två tärningar. Tärningarnas värden multipliceras och produkten skrivs i någon av spelarens rutor. Den "nya produkten" får inte ha någon högre produkt under sig eller någon lägre produkt över sig på "stegen" dvs produkterna ska stå i storleksordning. Två lika stora produkter får stå över/under varandra.
Vinnare är den spelare som fyllt hela stegen!



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