

# 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:

# 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.