

# Multiplikationsspel – Fyll i rutan

Centrala metoder för beräkningar med naturliga tal, vid huvudräkning, överslagsräkning och skriftliga metoder - Matematik, Årskurs 1-3

## Syfte

Syftet med spelet är att eleverna ska automatisera multiplikationstabellerna 1-6, samt 1-9.

## Läraren reflekterar

Eleverna har stor fördel om tabellerna "sitter". De behöver inte belasta tanken med att räkna ut enkla svar och kan istället tänka på hur uppgiften ska lösas. Ett sätt att automatisera tabellerna är att spela spel. Det är ju dessutom roligt!

## Metod

Visa hur spelet fungerar genom att spela en omgång med en elev när alla ser på. Därefter kan de spela parvis.

## Spelets regler

Spelaren får bara fylla i en ruta per omgång. Tar det för lång tid att spela klart – Spela spelet i X antal minuter och se vilken spelare som fyllt i flest rutor!

# ”Fyll i rutan, 1-6”

Material: 1 spelplan per spelare, 2 stycken 1-6 tärningar, OH-penna

Spelarna turas om att slå de två tärningarna.

Tärningarnas värden multipliceras och produkten skrivs i rätt ruta på den egna spelplanen.

Vinnare är den spelare som först fyllt hela spelplanen med produkter!

·	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						



### **Lgr 11 Förmåga (kopplingar till åk 3)**

Välja och använda lämpliga matematiska metoder för att göra beräkningar och lösa rutinuppgifter.

#### **Centralt innehåll**

Centrala metoder för beräkningar med naturliga tal, vid huvudräkning.

#### **Kunskapskrav**

Eleven kan använda huvudräkning för att genomföra beräkningar med de fyra räknesätten när talen och svaren ligger inom heltalsområdet 0-20 (en del svar blir högre).