Multiplikationsspel – Fyll i rutan

- Matematik, Årskurs 4-6

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						



CC BY NC SA

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