

Spelet om area och multiplikation

Jämförelser och uppskattningar av matematiska storheter. Mätning av längd, massa, volym och tid med vanliga nutida och äldre måttenheter. - Matematik, Årskurs 1-3

Syfte

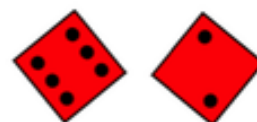
Syftet med spelet är att synliggöra olika areor eller produkter.

Läraren reflekterar

Ett spel som fungerar lika bra till "Tema area" som till multiplikationsträning. Spelplan som PDF medföljer (längst ned på sidan).

Metod: Spelregler och elevexempel

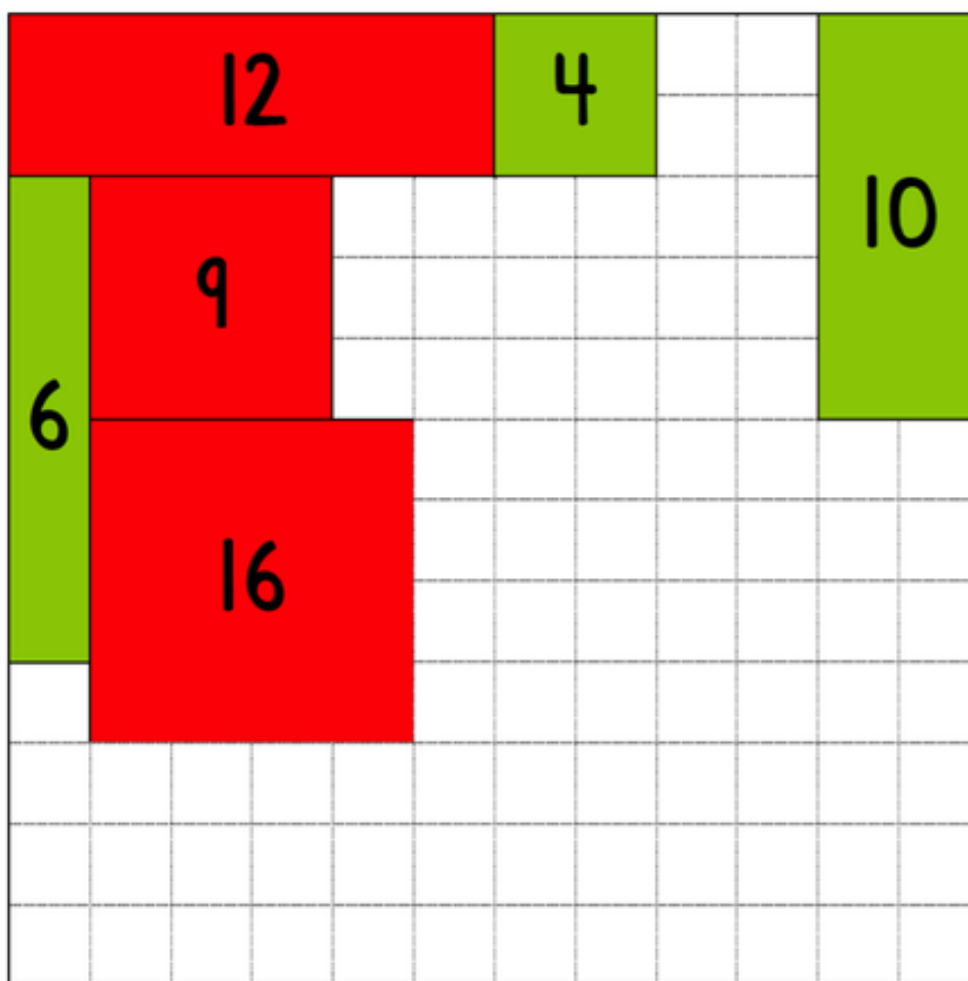
Area-spel

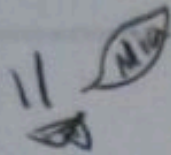


Material: en spelplan per spelare,
två tärningar (1-6, 1-10, 0-9) och färgpennor

Gör så här: Spelare ett slår tärningarna. Om tärningarna till exempel visar sex och två ska spelarna färglägga en rektangel på sin egen spelplan som har motsvarande längd och bredd. Arean skrivs i mitten av rektangeln. Därefter slår spelare två båda tärningarna. Den som först täckt hela brickan vinner spelet.

Variant: Två spelare färglägger sina areor på samma spelplan fast med olika färg. Man färglägger bara den area som de tärningar som man själv slätt visar. Den spelare som inte kan rita upp sin area förlorar spelet (se bild nedan).





Area-/Multiplikationsspel



Material: en spelplan per spelare,
två tärningar, 1-6 eller 0-10, färgpennor



Gör så här: Spelare ett slår båda tärningarna. Om tärningarna till exempel visar sex och två ska spelaren färglägga ett område på spelplanen som har motsvarande area.
Den som först täckt hela brickan vinner spelet.

Varient: Två spelare färglägger sina areor på samma spelplan fast med olika färg. Den spelare som inte kan rita upp sin area förlorar spelet.



Lgr 11 Förmåga (kopplingar till årskurs 3)

Formulera och lösa problem med hjälp av matematik samt värdera valda strategier och metoder, använda och analysera matematiska begrepp och samband mellan begrepp, föra och följa matematiska resonemang.

Centralt innehåll

Grundläggande geometriska objekt, däribland punkter, linjer, sträckor, fyrhörningar, trianglar, cirklar, klot, koner, cylindrar och rätblock samt deras inbördes relationer. Grundläggande geometriska egenskaper hos dessa objekt. Konstruktion av geometriska objekt.

Jämförelser och uppskattningar av matematiska storheter. Mätning av längd /.../ med vanliga nutida /.../ måttenheter.

Kunskapskrav

Eleven kan använda grundläggande geometriska begrepp /.../ för att beskriva geometriska objekts egenskaper /.../ och inbördes relationer.

Eleven kan även avbilda och, utifrån instruktioner, konstruera enkla geometriska objekt.

Eleven kan göra enkla mätningar, jämförelser och uppskattningar av längder /.../ och använder vanliga måttenheter för att uttrycka resultatet.

Eleven kan föra och följa matematiska resonemang om val av metoder och räknesätt samt om resultatets rimlighet, slumpmässiga händelser, geometriska mönster /.../ genom att ställa och besvara frågor som i huvudsak hör till ämnet.