# Spelet om area och multiplikation

- 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).

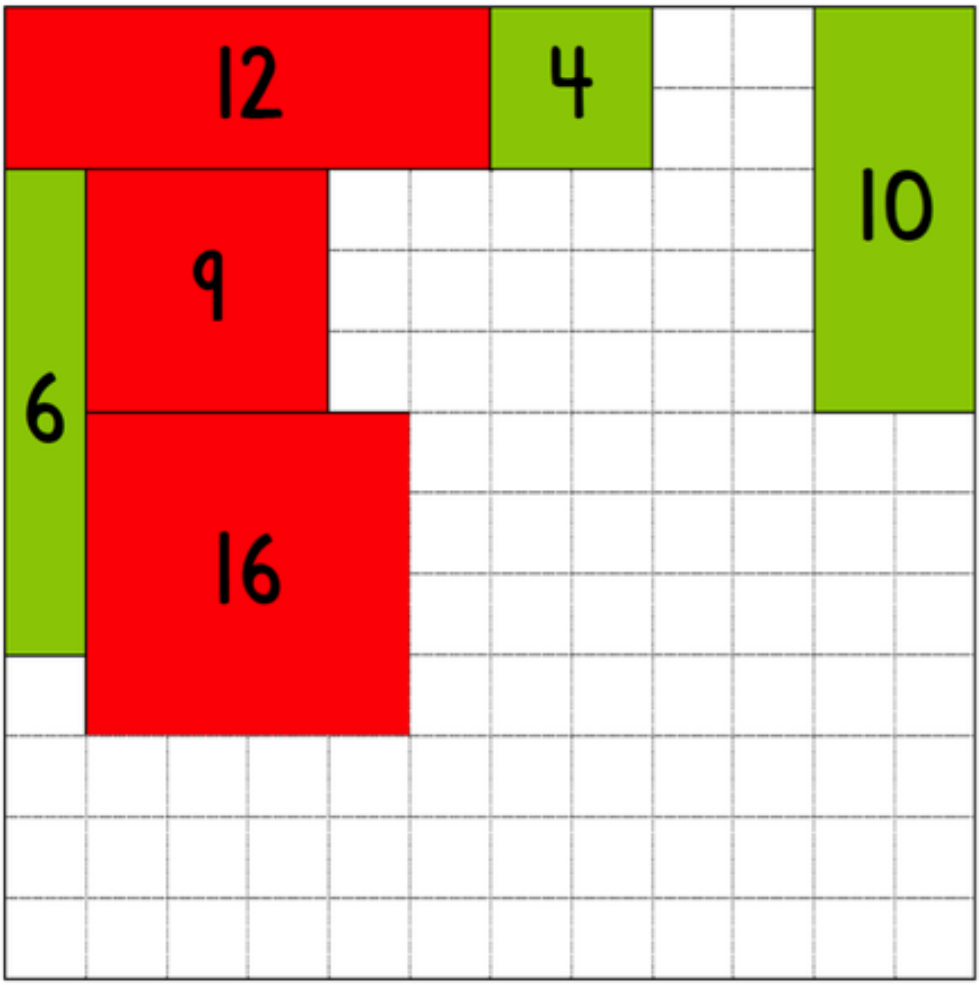
### Metod: Spelregler och elevexempel

# 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 slått visar. Den spelare som inte kan rita upp sin area förlorar spelet (se bild nedan).

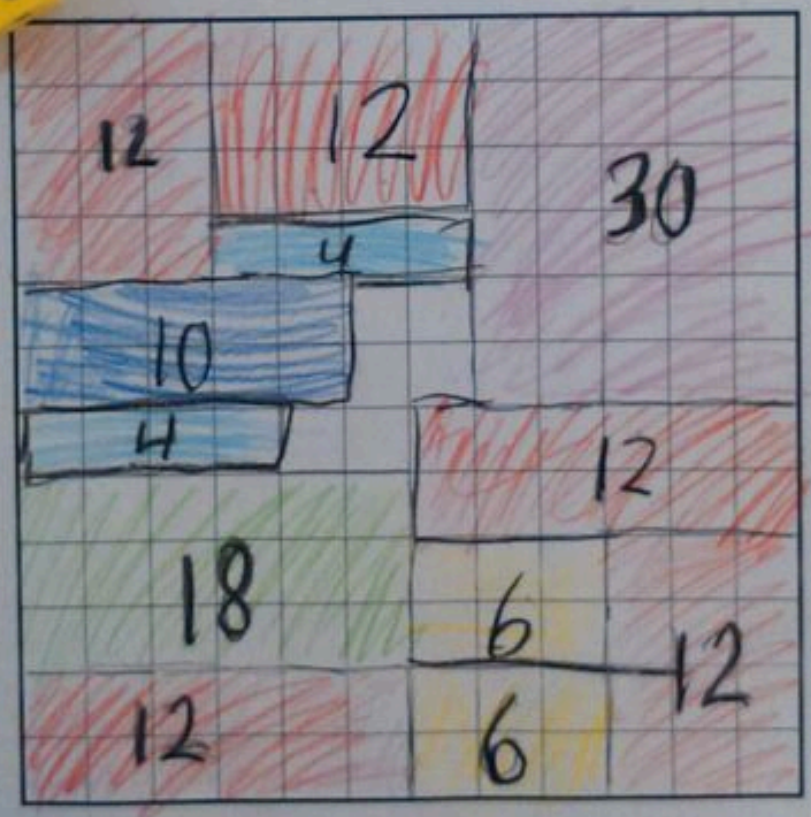


# Area-/Multiplikationsspel

**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.

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



**Lgr22 Syfte**

Utveckla förmåga att formulera och lösa problem med hjälp av matematik och värdera valda strategier.
Förmåga att föra och följa matematiska resonemang.

**Centralt innehåll***

Grundläggande geometriska tvådimensionella objekt samt objekten klot, kon, cylinder och rätblock. Egenskaper hos dessa objekt och deras inbördes relationer. Konstruktion av geometriska objekt.
Jämförelser och uppskattningar av storheter. Mätning av längd, massa, volym och tid med vanliga nutida och äldre måttenheter.

**Kriterier för bedömning av kunskaper**

Eleven använder och beskriver geometriska mönster och mönster i talföljder. Dessutom använder eleven grundläggande geometriska begrepp och vanliga lägesord för att beskriva geometriska objekts egenskaper, läge och inbördes relationer. Eleven använder och ger exempel på enkla proportionella samband.

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 avbildar och, utifrån instruktioner, konstruerar enkla geometriska objekt. Eleven gör enkla mätningar, jämförelser och uppskattningar av längder, massor, volymer och tider och använder vanliga måttenheter.

* årskurs 1-3