

# Strävorna

## 2A Pengagalen



- ... inser att matematiken har spelat och spelar en viktig roll i olika kulturer och verksamheter och får kännedom om historiska sammanhang där viktiga begrepp och metoder inom matematiken utvecklats och använts.
- ... grundläggande talbegrepp och räkning med reella tal, närmevärden, proportionalitet och procent.

### Avsikt och matematikinnehåll

Två pengaspel där eleverna får ägna stor uppmärksamhet åt hur våra pengar kan växlas.

### Förkunskaper

*Pengagalen 1:* Addition i talområdet 0–100

*Pengagalen 2:* Subtraktion i talområdet 0–1000 och multiplikation inom  $10 \cdot 10$ .

### Material

*Pengagalen 1:* En vanlig pricktärning, skolmynt i valörerna 1 kr, 5 kr och 10 kr samt skolsedlar i valörerna 20 kr, 50 kr och 100 kr.

*Pengagalen 2:* Två tiosidiga tärningar och skolpengar i samtliga valörer med undantag för 50-öringar.

### Beskrivning

Reglerna finns beskrivna på följande två sidor.

Spelens utgång beror helt på vad tärningarna visar och därmed är de helt inriktade på färdighetsträning.

### Variation

Byt kronor mot euro eller andra valutor som kan vara aktuella i klassen.

Förenkla *Pengagalen 2* genom att använda vanliga tärningar eller tomt fyrsidiga tärningar. Anpassa i så fall pengasumman.

### Utveckling

Hitta på en extra regel som tillför logiskt eller strategiskt tänkande och gör spelet mer utmanande.

### Erfarenheter

Ett mycket uppskattat spel!

### Ursprung

Just denna version kommer från Barbro Mårdbrink i Landvetter. Liknande spel under namn som Plusbanken och Minusbanken har setts i andra klassrum.



# Pengagalen 1

För 2 till 3 spelare

## Material

En vanlig tärning och skolpengar med mynt i valörerna 1 kr, 5 kr och 10 kr samt sedlar i valörerna 20 kr, 50 kr och 100 kr

## Spela så här

- Slå tärningen i tur och ordning.
- Spelaren ska ta det antal kronor som tärningen visar.
- Växla *alltid* till högsta valör.
- Om en spelare missar att växla till högsta valör får hon/han stå över ett slag.
- Först till 100 kr vinner.

## Fortsättning

- Fortsätt bakåt från den pengasumma varje spelare har då en spelare kommit till 100 kr.
- Slå tärningen.
- "Betala tillbaka" det tärningen visar.
- Växla *alltid* till högsta valör.
- Först till 0 kr vinner.



# Pengagalen 2

För 2 till 3 spelare

## Material

Två 10-sidiga tärningar, skolpengar med mynt i valörerna 1 kr, 5 kr och 10 kr samt sedlar i valörerna 20 kr, 50 kr, 100 kr, 500 kr och 1000 kr

## Spela så här

- Slå båda tärningarna i tur och ordning.
- Spelaren ska multiplicera de tal tärningarna visar och ta det antal kronor som motsvarar produkten.
- Växla *alltid* till högsta valör.
- Om en spelare missar att växla till högsta valör får hon/han stå över ett slag.
- Först till 1000 kr vinner.

## Fortsättning

- Fortsätt bakåt från den pengasumma varje spelare har då en spelare kommit till 1000 kr.
- Slå tärningarna, multiplicera och "betala tillbaka" det produkten visar.
- Växla *alltid* till högsta valör.
- Först till 0 kr vinner.

