

3A

3B

I vilken ordning?

RUTINUPPGIFTER – TALUPPFATTNING – ALGEBRA

Avsikt och matematikinnehåll

I spelet ska eleverna avgöra var de ska placera slagna tal för att få en så hög slutsumma som möjligt. För att kunna göra kloka val behöver de kunskap om gällande prioriteringsregler.

Förkunskaper

Kännedom om att prioriteringsregler finns. I de fall eleverna blir osäkra, oense om reglerna eller hur de ska tolkas är det bra om de har möjlighet att slå upp dem i bok eller på nätet.

Material

En spelplan per elev, vanliga sexsidiga pricktärningar.

Beskrivning

Dela in i grupper om 3–4 elever. Det är oväsentligt vem som börjar eftersom alla ska slå tärningarna lika många gånger, dvs tills spelplanen är helt ifylld. Välj bland följande alternativ:

1. En spelare slår en tärning och skriver in det slagna talet i valfri ruta i första omgången. Sedan går tärningen runt tills alla skrivit in sina tre tal i första omgången samt summerat omgången. Spelet fortsätter därefter omgång för omgång och slutligen summeras alla omgångar. (Alternativt ges en poäng till den som vinner en omgång och den med högst antal poäng efter de tio omgångarna vinner.)
2. En spelare slår tre tärningar och väljer var de slagna talen i första omgången skrivs in på den egna spelplanen. Sedan går tärningarna runt tills alla skrivit in sina tal i första omgången samt summerat den. Spelet fortsätter därefter omgång för omgång och slutligen summeras alla omgångar. (Alternativt ges en poäng till den som vinner en omgång och den med högst antal poäng efter de tio omgångarna vinner.)
3. En spelare slår hela tiden tärningen så att alla får samma tal att placera in på sin egen spelplan. Poängräkning som i tidigare alternativ.

Introduktion

Välj om spelet ska följa punkt 1, 2 eller 3 och gå igenom spelreglerna, men undvik att prata om prioriteringsreglerna under introduktionen. Kontrollera att alla är bekanta med symbolerna på spelplanen, särskilt multiplikations- och divisionssymbolerna.

Uppföljning

Ta nu upp prioriteringsreglerna genom att be eleverna berätta om strategier de använt sig av i spelet.

Utveckling

Använd andra tärningar, antingen med fler sidor eller märkta med exempelvis decimaltal eller tal i bråkform. Använd olika färg på tärningarna där en färg representerar positiva tal och en annan negativa tal.



I vilken ordning?

1. Slå tärningen eller tärningarna enligt de instruktioner ni har fått av er lärare.
2. Fyll i tal och beräkna varje omgång för sig.
3. När alla spelare har tio omgångar klara summeras poängen.
4. Den som har fått högst poäng vinner!

Omgång 1	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Omgång 2	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	•	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Omgång 3	<input type="text"/> ²	+	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Omgång 4	<input type="text"/>	•	(<input type="text"/>	+	<input type="text"/>) = <input type="text"/>
Omgång 5	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>	•	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Omgång 6	<input type="text"/>	+	<input type="text"/> ²	•	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Omgång 7	(<input type="text"/>	-	<input type="text"/>) /	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
Omgång 8	<input type="text"/> ²	-	<input type="text"/>	•	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Omgång 9	<input type="text"/> ²	+	<input type="text"/> ³	•	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
Omgång 10	<input type="text"/>	•	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
						+	<input type="text"/>