

3A

Pengagalen

PROCEDURER — RUTINUPPGIFTER — TAL

Avsikt och matematikinnehåll

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 upp till $10 \cdot 10$.

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.

Beskrivning

Reglerna finns beskrivna på följande två elevsidor. Spelens utgång beror på vad tärningarna visar och elevens förmåga att växla till högsta valör.

Introduktion

Gå tillsammans vad som menas med att "växla till högsta valör".

Uppföljning

Gå igenom olika alternativ av pengaväxling: Hur många 20-lappar går det på 100 kr? Hur många 50-lappar går det på 500 kr? Hur många 5-kronor går det på 1000 kr osv.

Variation

Byt kronor mot euro eller andra valutor som kan vara aktuella i klassen. Förenkla Pengagalen 2 genom att använda vanliga tärningar eller två tiosidiga tärningar. Anpassa i så fall pengasumman.

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 två till tre 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 två till tre 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 i tur och ordning båda tärningarna.
- 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.