

3A

Gör en hel!

RUTINUPPGIFTER – TALUPPFATTNING

Avsikt och matematikinnehåll

I spelet ges eleverna övning i dels att förenkla bråk och dels att addera två bråk till en hel.

Förkunskaper

Grundläggande kännedom om enkla bråk.

Material

En spelplan, var sin spelpjäs (tex från ett Fiaspel, knappar eller dekorationsstenar) och en särskild tärning märkt: $1/2$, $1/4$, $2/3$, $2/5$, *Slå igen* samt *Stå över ett slag*. Skriv bråken med vågrätt bråkstreck på tärningen.

Beskrivning

Eftersom hela nästa sida består av spelplanen beskrivs reglerna endast här.

Vid varje slag som visar ett tal i bråkform ska spelaren fråga sig själv: *Vilket bråk behöver jag addera till det som tärningen visar för att det ska bli en hel?* Om tärningen visar $2/3$ ska spelaren se på spelplanen när $1/3$ dyker upp första gången, eller ett annat bråk som kan förkortas till $1/3$, t ex $2/6$.

- Ställ spelpjäserna på startrutan.
- Bestäm turordning och vem som ska börja.
- Förste spelaren slår tärningen, gör som det beskrivs ovan och flyttar sin spelpjäs.
- Om tärningen visar *Slå igen* gör spelaren det och följer vad som sedan kommer upp på tärningen. Visar tärningen *Stå över ett slag* går tärningen bara vidare till nästa spelare.
- För att sluta spelet måste det gå jämnt ut, dvs spelaren måste slå $2/3$ för att kunna addera det till $3/9$ och få en hel.
- Förste spelare som kommer till målcirkeln vinner.

Introduktion

Gå igenom reglerna. Undersök om alla elever är bekanta med skrivsättet för bråk som används på spelplanen. Erbjud laborativt material som bråktavlor och bråkstavar som stöd för tänkandet.

Uppföljning

Låt eleverna visa eller berätta hur de tänker när de ska hitta det bråktal som de behöver för att få en hel.

Utveckling

Gör tärningar som är märkta med andra bråk och se till att de stämmer med dem på spelplanen. Gör i annat fall både en ny tärning och en ny spelplan. Ju säkrare eleverna blir desto ”krångligare” bråk.



Gör en hel!

