

## 3A

## Regnbågsspelet

HANTERA PROCEDURER – LÖSA RUTINUPPGIFTER – TAL

## Avsikt och matematikinnehåll

Att låta eleverna i smågrupper spela ett spel som tränar säkerhet i att se de olika talkombinationerna som finns då två sexsidiga tärningar används.

## Förkunskaper

Addition av heltal upp till maximalt summan 12.

## Material

En spelplan till varje elev, färgkritor och två sexsidiga tärningar till varje grupp. Efter elevsidan med spelregler och spelplan finns också en kopieringssida med två spelplaner.

## Beskrivning

Se elevsidan.

## Introduktion

Gå igenom reglerna. Första gången spelet används kan det vara bra att ta upp exempelvis orden addera, cirkel och cirkelsektor. Fortsättningsvis används spelet främst för färdighetsträning och då behövs ingen introduktion.

## Uppföljning

Fråga eleverna efter första gången de har spelat spelet om de har noterat något särskilt. Vanligaste svaret är att de har sett att det är olika lätt eller svårt att få de olika talkombinationerna. Fortsätt med uppföljande frågor. Vilka? Varför? Hur kommer det sig att ...? Kan man veta ...?

## Utveckling

Låt eleverna göra en tabell med de kombinationer som är möjliga att slå med två tärningar. Diskutera sannolikhet för de olika summorna.

## Erfarenheter

Eleverna blir mycket medvetna om att en summa nästan alltid kan skrivas på flera olika sätt, t ex att  $3+3=6$ ,  $1+5=6$ ,  $2+4=6$  etc.

Från början benämndes en cirkelsektor "Valfri". Vid utprovning var det många elever som tyckte att "Joker" var enklare att förstå.

## Ursprung

Vi har fått spelet av Shala Nahani på Långedragsskolan i Göteborg.

# Regnbågsspelet

## Material

Två sexsidiga tärningar, var sin spelplan, färgkritor.

## Spelregler

- Var och en slår i tur och ordning två vanliga tärningar.
- Addera talen.
- Färglägg cirkelsektorn (tårtbiten) med det talet.
- Cirkelsektorn där det står Joker kan användas när som helst.
- Den som inte kan färglägga får stå över.
- Den som först har färglagt hela sin cirkel har vunnit.



