

3A

Stäng lådan!

RUTINUPPGIFTER – TALUPPFATTNING

Avsikt och matematikinnehåll

Stäng lådan! övar upp elevers säkerhet i att se de olika talkombinationer som finns då talen framslagna på två sexsidiga tärningar summeras.

Förkunskaper

Helhet och delar av heltal upp till maximalt 12.

Material

I detta spel används vanligtvis en trälåda med kläppar som i handeln säljs under namnet *Shut the box*, ibland har elever tillverkat spelet i träslöjden. En förenklad version kan göras av ett kollegieblock eller ett papper, som skissen på elevsidan, vilket klipps och viks enligt de streckade linjerna. Ytterligare ett alternativ är att istället för att "stänga lådan" lägga markörer på de tal som används. Två vanliga sexsidiga tärningar behövs till varje spel.



Vad kan spelaren välja här?
Fälla 1 & 6 eller 7 eller...

Beskrivning

Här presenteras en variant för två spelare och som är anpassad till matematikundervisningen. Den förste spelaren slår tärningarna och fäller ner en eller flera kläppar enligt *ett* av följande alternativ:

A: de båda kläpparna med de tal som tärningarna visar
eller

B: en kläpp med summan av de båda talen på tärningarna
eller

C: två eller fler kläppar som också ger den aktuella summan.

Ett exempel: Tärningarna visar 3 och 4.

A: Fäll ner 3 och 4.

B: Fäll ner 7.

C: Fäll ner 1, 6 *eller* 2, 5 *eller* 1, 2, 4.

Därefter är det näste spelares tur. Den som inte längre kan fälla kläppar förlorar omgången och vinnaren får starta nästa omgång.

Introduktion

Gå igenom reglerna. Känner eleverna igen spelet? Ibland används spel där lådan har kläppar längs två eller till och med fyra sidor och en del spel går bara till nio eller tio. Ordet *kläpp* behöver troligtvis nästan alla elever, oavsett bakgrund, få förklarat.

Uppföljning

Låt några elever dela med sig av de erfarenheter de har gjort då de spelat.

Utveckling

Låt eleverna göra egna spelplaner och anpassa regler och tärningar. Vid en sökning på nätet finner man enkelt en lång rad variationer och mer eller mindre sanningsenlig fakta om spelet.

Erfarenheter

Då en lärare möter en ny elev som inte uppenbart behärskar alla talkamrater till fullo kan detta spel användas för att ge en första fingervisning om hur säker eleven är på att dela upp tal i området 1–12.

Stäng lådan!

En gemensam spellåda eller spelplan, två sexsidiga tärningar och eventuellt markörer.

Spelregler

Den förste spelaren slår båda tärningarna och väljer ett av följande alternativ:

- A: de båda kläpparna med de tal som tärningarna visar
eller
- B: en kläpp med summan av de båda talen på tärningarna
eller
- C: två eller fler kläppar som också ger den aktuella summan.

Ett exempel:

Om tärningarna visar 3 och 4 väjs *ett* av följande alternativ:

- A: Markera 3 och 4.
- B: Markera 7.
- C: Markera 1 och 6 *eller* 2 och 5 *eller* 1, 2 och 4.

Därefter är det näste spelares tur.

Den som till sist inte kan fälla fler kläppar (lägga fler markörer) förlorar omgången.

Vinnaren får starta nästa omgång.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

