4-6 tabellerne

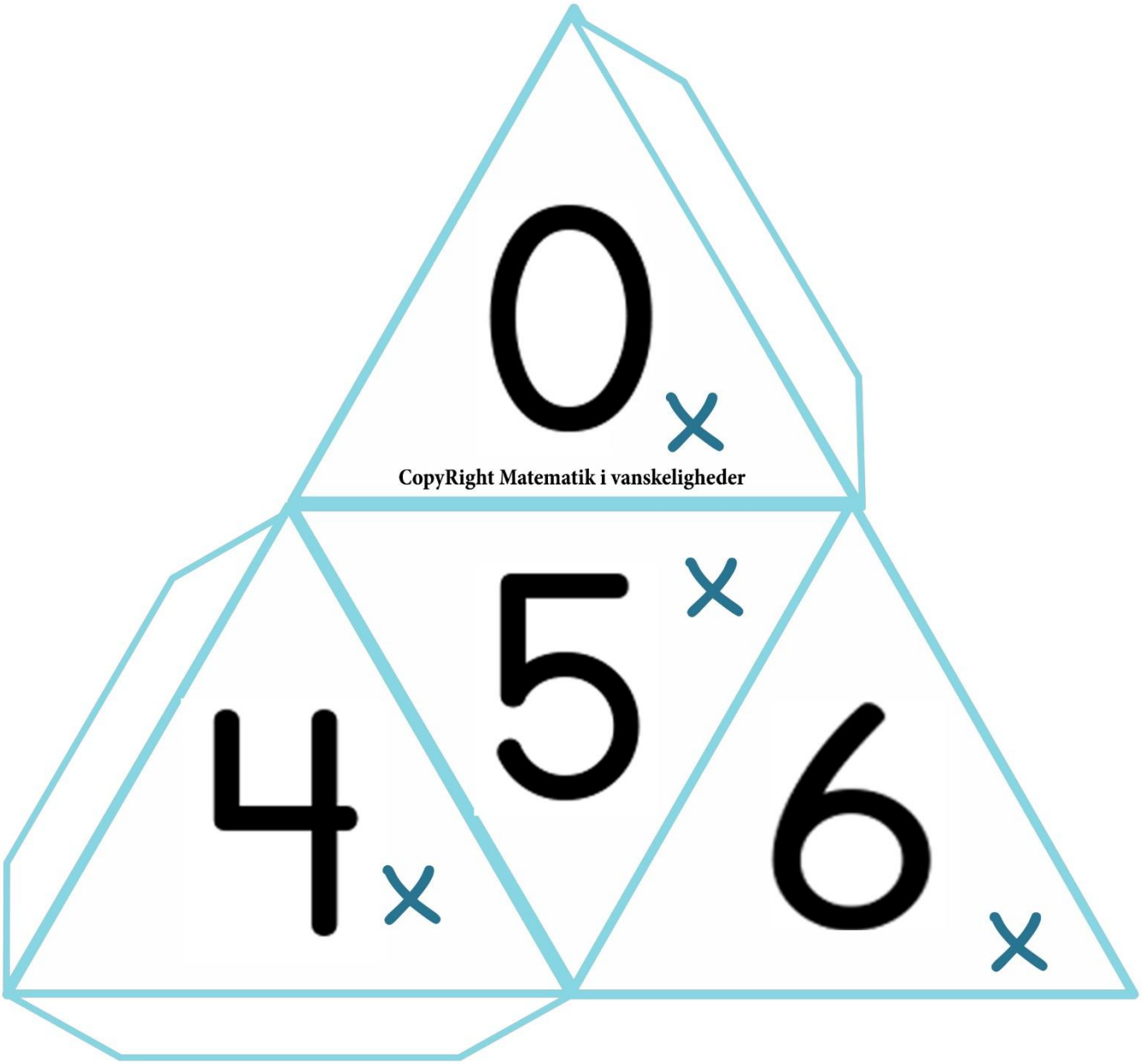
Gange

TERNINGSPILLET

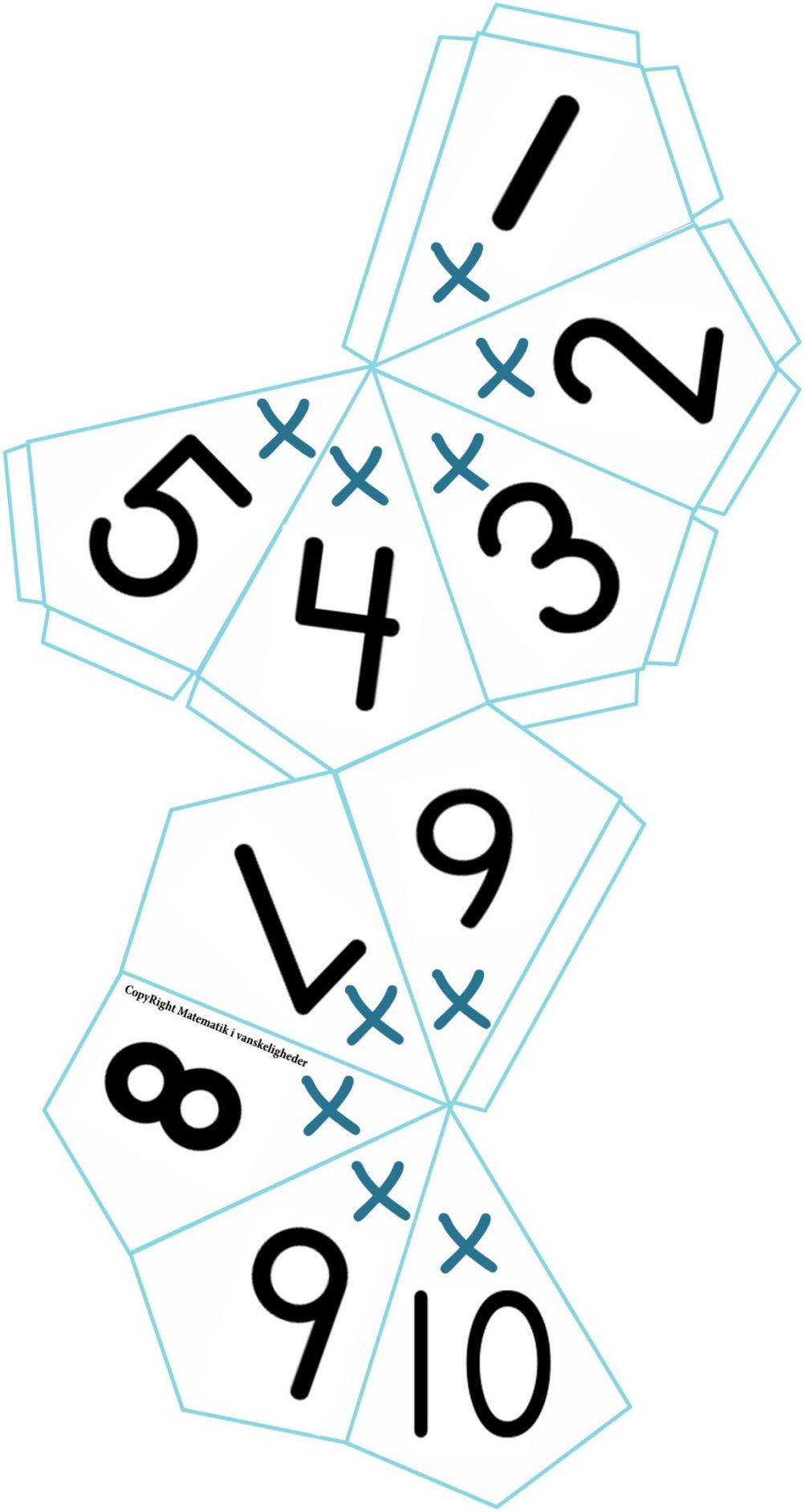
V.2

24	4	20	16	45	6	48	12
8	12	36	25	0	5	60	32
10	54	0	15	28	45	4	20
36	20	18	30	12	20	6	40
40	30	0	10	8	50	12	24
40	50	42	36	25	0	35	54
18	36	28	60	15	5	48	32
20	40	12	42	24	30	16	35

CopyRight Matematik i vanskeligheder



CopyRight Matematik i vanskeligheder



CopyRight Matematik i vanskeligheder

Mange elever oplever, at matematikken er i vanskeligheder.

Elever som oplever, at matematikken er i vanskeligheder, har brug for genkendelighed og gentagelser.

Jeg har lavet dette spil ”Terningspillet Gange v.2 – 4-6 Tabellerne.” til eleverne hvor matematikken er i vanskeligheder.

”Terningspillet Gange v.2 – 4-6 Tabellerne.” er et nemt og brugervenligt materiale, som skal hjælpe eleven med at få udvidet sit tabelkendskab samt få en forståelse af tabellerne fra 4-6.

Tallene er skrevet på den måde eleverne ofte selv vil skrive dem, det gør, derfor materialet genkendeligt for eleverne.

Husk at det kun er fantasien der sætte begrænsninger for, hvordan materialet kan bruges.

Jeg har nedenfor lavet et eksempel på hvordan materialet kan bruges.

Der findes terninger i materialet.

Gør som alle andre og følg Matematik i Vanskeligheder her:
Facebook: https://www.facebook.com/matematikivanskeligheder
Instagram: http://instagram.com/matematikivanskeligheder.dk/
Hjemmeside: https://matematikivanskeligheder.dk/

Husk at du kan støtte Matematik i Vanskeligheder med det beløb du ønsker, og bidrage til videreudviklingen af nye materialer. MobilePay 61 78 65 95

Matematik i Vanskeligheder er beskyttet af lov om ophavsret og kan kopieres i henhold til gældende Copydan Tekst & Node-aftaler

Rigtig god fornøjelse.

CopyRight Matematik i vanskeligheder

Regler:

- Eleverne skal spille en mod en
- Eleverne vælger hver især en farveblyant (må ikke være den samme farve)
- Første elev slår nu med terningerne som f.eks. viser 1 og 6
- Eleven ganger 1x6=6
- Eleven farver nu den ene side af 6 tallet (Kun et 6 tal) Derved er der nu to punkter der er forbundet i 6 tallet. (Automatisk bliver der også forbundet to punkter i et andet tal.)
- Nu er det den anden elevs tur til at kaste terningerne
- Eleven slår f.eks. 4 og 7. Når eleven ganger de to tal giver det 28. Eleven farver nu den ene side af 28 tallet (Kun et 28 tal) Derved er der nu to punkter der er forbundet i 28 tallet. (Automatisk bliver der også forbundet to punkter i et andet tal.)
- Den elev der farve den sidste side på et tal, må farve hele tallet, og vinder dermed tallet
- Vinderen bliver den der til sidst har flest hele farvet tal
- Der er flere tal af hver, for at gøre spillet mere spændende

CopyRight Matematik i vanskeligheder