

Regn og stryk

Kompetansemål etter 10. trinn

Eleven skal kunne bruke faktorar, potensar, kvadratrøter og primtal i berekningar utvikle, bruke og gjere greie for ulike metodar i hovudrekning, overslagsrekning og skriftleg rekning med dei fire rekneartane

Læringsmål:

Trene på hoderegning. Øve opp evnen til å se tallkombinasjoner.
Må fortelle høyt hvordan en tenker

Utstyr: tre terninger 0-12, Hundreark (ligger vedlagt) og blyant

Fremgangsmåte:

Spilleren får utdelt hundrearket.

Før de starter å spille kan de bli enige om at det er lov å spille med potens.

Spiller 1 kaster terningene. Spiller 1 bruker de tre terningen til å lage regnestykker, slik at Spiller 1 kan få stryke flest mulige tall på sin tallrekke. Spiller 1 må minst bruke to av terningene hver gang, for å kunne lage et regneuttrykk.

Eksempel: Spiller 1 fikk 2, 10 og 6 på terningen. Da kombinerer spiller 1 de tre terningen med å bruke de fire regneartene. $6 \times 10 = 60$, da kan spiller 1 stryke tallet 60 på sitt hundreark. Neste tall spiller 1 stryker kan være $10^2 - 6$, som er lik 94. Når Spiller 1 ikke kan finne flere kombinasjoner med de tallen som terningen viser, er det spiller 2 sin tur.

Bli enige om antall spilleomganger før dere begynner.

Den som har strøket flest tall, vinner.

Variasjoner og tilpassing:

Vi kan variere og kombinere ulike terninger: 1 til 4, 1 til 8, 0 til 9, 1 til 20

Vi kan bruke færre (eller flere) terninger

Bruke timeglass, så de ikke blir sittende å vente så lenge på hver omgang

Spille på lag to og to

Forenkling se mellomtrinnet