



Regn og stryk (2.årstrinn)

Kompetansemål etter 2. trinn

Eleven skal kunne utvikle og bruke varierte reknestrategier for addisjon og subtraksjon

Læringsmål:

Trene på hoderegning. Øve opp evnen til å se tallkombinasjoner

Må fortelle høyt hvordan en tenker

Utstyr:

tre terninger 1-6, papir og blyant

Fremgangsmåte:

Spilleren skriver tallrekka fra 0-18 på et ark eller i boka (eller får den utdelt).

Spiller 1 kaster terningene og bruker øynene til å lage regnestykker. Spilleren kan nå styrke flest mulig tall på sin tallrekke ut i fra hvilke svar regnestykkene gir. Spilleren må minst bruke 2 av terningene i hvert regneuttrykk.

Eksempel: Spiller 1 fikk 2,4 og 6 på terningen. Da kombinerer spiller 1 de tre terningen med å bruke addisjon og subtraksjon.

$6 + 4 = 10$, da kan spiller 1 stryke tallet 10 på sin tallrekke.

$6 - 4 - 2 = 0$, da får spiller 1 strøket tallet 0.

Når Spiller 1 ikke kan finne flere kombinasjoner med de tallene 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:

Tallene må strykes i rekkefølge 0, 1 osv

Vi kan lage tall i stedet for å stryke (tilfeldig eller i rekkefølge)

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

Kan bruke alle fire regnearter, se 3. – 4. trinn

Regn og stryk (4.årstrinn)

Kompetansemål etter 4. trinn

Eleven skal kunne utvikle, bruke og samtale om ulike reknemetodar for addisjon og subtraksjon av fleirsifra tal både i hovudet og på papiret

Eleven skal kunne utvikle og bruke varierte metodar for multiplikasjon og divisjon, bruke dei i praktiske situasjonar og bruke den vesle multiplikasjonstabellen i hovudrekning og i oppgåveløysing

Læringsmål:

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

Utstyr:

tre terninger 1-6, papir og blyant

Fremgangsmåte:

Spilleren skriver tallrekka fra 0-30 på et ark eller i boka(eller får den utdelt).

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 2,4 og 6 på terningen. Da kombinerer spiller 1 de tre terningen med å bruke de fire regneartene.

$6 \times 4 = 24$, da kan spiller 1 stryke tallet 24 på sin tallrekke.

$6 \times 4 - 2 = 22$, da får spiller 1 strøket tallet 22.

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

Spill på lag to og to

Kan bare bruke pluss og minus , se 1. – 2. Trinn