

# #BEPPEMATIK

## Lärarhandledning

# "Tärningsbingo"

### Matematiska färdigheter som eleverna får träna på

Genom att på ett roligt och spännande sätt spela tärningsbingo får eleverna i den här Beppematik-utmaningen öva på huvudräkning och de fyra räknesätten.

### Koppling till kursplaner i matematik

Övningen är kopplad till kursplanen i matematik för årskurs 4-6 i följande punkter som ligger under *Taluppfattning och tals användning*:

- Strategier för matematisk problemlösning i vardagliga situationer.
- Centrala metoder för beräkningar med naturliga tal och enkla tal i decimalform vid överslagsräkning, huvudräkning samt vid beräkningar med skriftliga metoder och miniräknare.

Övningen går även att koppla till kursplanen för årskurs 1 - 3 under rubrikerna *Taluppfattning och tals användning* samt *Problemlösning* men rekommenderas framförallt för elever i årskurs 4 – 6.

### Material

Till övningen behövs följande

- 3 tärningar på elevgrupp
- Penna
- Papper

### Instruktioner

Det första eleverna ska göra är att bygga varsin egen bingobricka. Brickan ska bestå av fem gånger fem rutor, alltså totalt 25 stycken rutor. När alla rutor är uppritade ska de själva slumpvis stoppa in var och en av siffrorna 1 – 25 i rutorna.

När spelbrickan är klar skulle den kunna se ut som nedan. Fler spelbrickor för utskrift som så önskas hittar ni längst bak i detta dokument.

1	4	10	7	14
11	15	3	17	9
19	21	2	16	23
8	22	12	6	25
13	18	20	5	24

Spelet går ut på att få fem i rad. Antingen på höjden, bredden eller diagonalen.

Varje runda ska en spelare kasta tre tärningar. Siffrorna som dyker upp på tärningarna får eleverna sidan använda precis hur de vill för att få fram ett svar som motsvarar en av rutorna. Plus, minus, gånger, delat med, roten ur - alla räknesätt står fritt för spelarna att använda. Det enda kravet är att ingen av tärningarna utelämnas vid beräkningarna utan samtliga tärningar måste alltså användas.

Varje gång en elev kommit fram till ett tal ska eleven visa sina medspelare för att få uträkningen godkänd innan eleven markerar talet på sin spelbricka. Först till fem i rad ropar – BIIIIINNGGGGOOOOOOOO!!!!!!

Nedan följer ett par exempel på hur eleverna kan räkna för att komma fram till olika tal att kryssa på bingobrickan:

En elev slår tärningarna och får siffrorna: 6, 3 och 4.

Eleverna kan nu exempelvis räkna sig fram till följande rutor på spelbrickan:

Alt 1.  $6 + 3 + 4 = 13$

Alt 2.  $6 + 3 - 4 = 5$

Alt 3.  $4 + 3 - 6 = 1$

Alt 4.  $(4 * 3) + 6 = 12 + 6 = 18$

Alt 5.  $(4 * 3) / 6 = 12/6 = 2$

Alt 6.  $(6 * 4) - 3 = 21$

Som ni ser i exemplet ovan är möjligheterna många och det är helt och hållet upp till eleverna och deras matematiska fantasi att kombinera siffrorna de har fått på tärningarna på det sätt som snabbast ger dem BINGO!

## Förslag på utveckling av övningen

Om ni inte har tillgång till tärningar går det alldeles utmärkt att använda sig av spelkort istället. Här ska eleverna i tur och ordning istället dra tre kort när det är deras tur och använda sig av värdena på dessa på samma sätt som på tärningarna ovan. Esset räknas nu som en etta, knekten som elva, damen tolv och kungen 13.

## Dela med er!

Hur ser det ut när ni gör övningen på fritids, i klassrummet eller hemma? Fota och filma gärna! Kommentera på [www.matteboken.se/beppematik/tarningsbingo](http://www.matteboken.se/beppematik/tarningsbingo) eller hashtagga med #Beppematik i sociala medier.

1	4	10	7	14
11	15	3	17	9
19	21	2	16	23
8	22	12	6	25
13	18	20	5	24

3	12	20	2	1
6	13	8	10	4
19	5	18	21	7
17	14	24	22	15
23	16	9	11	25

6	18	21	10	15
24	22	1	7	23
5	17	11	16	3
25	12	19	4	14
2	8	20	9	13

7	23	4	14	18
25	10	19	2	8
9	1	13	15	22
24	12	5	16	21
6	11	20	3	17

9	19	3	11	6
12	1	15	18	7
8	13	2	21	14
25	17	20	23	5
16	24	4	10	22

10	5	2	16	8
18	25	23	21	7
9	14	17	4	12
24	19	3	13	22
1	6	11	15	20