

Luffarschack med tal

Mål	Träna multiplikation med hela tal och decimaltal.
Materiel	Spelplan, papper, penna, markörer (t.ex. små papperslappar) i två olika färger och räknare.
Utförande	2–4 spelare. Eleverna spelar enskilt eller i par. En räknare kan vara bra att ha till hjälp för att kontrollera svaren. 1. En elev eller ett lag utgår från önskad produkt på spelplanen och väljer därefter två faktorer i rutan. 2. En markör läggs på den beräknade produkten. 3. Den som först får fyra i rad, antingen vågrätt, lodrätt eller diagonalt, vinner.
Variant 1	Använd kopieringsunderlaget. Här kan du som lärare välja faktorer eller nämnare och täljare och sedan fylla spelplanen med talens olika produkter eller kvoter.
Variant 2	Använd kopieringsunderlaget. Låt eleverna själva göra olika spel där de väljer vilka faktorer eller nämnare och täljare och sedan fyller de spelplanen och byter med varandra.

Luffarschack med tal – spelplan

Faktorer: _____

Luffarschack med tal

Mål Träna multiplikation med decimaltal.

Materiel Spelplan, papper, penna, markörer (t.ex. små papperslappar) i två olika färger och räknare.

Utförande 2–4 spelare. Arbeta enskilt eller i par.

1. Utgå från önskad produkt på spelplanen och välj därefter två korrekta faktorer i rutan. Om ni är osäkra kan ni kontrollera med en räknare.
2. Lägg din markör på produkten på spelplanen och motspelaren/motspelarna kontrollerar om det är korrekt beräknat.
3. Den eller de spelare som först får fyra markeringar i rad, vågrätt, lodrätt eller diagonalt, vinner.

0,5	2	0,1
	100	6 8
3	0,2	0,7

Spelplan

1	18	0,35	2,1	0,4	0,3
20	48	0,2	0,8	50	1,4
1,2	0,02	0,05	0,6	10	0,1
3	200	70	4	6	800
4,2	12	1,5	16	300	0,6
24	1,6	0,07	5,6	600	0,14