

PYSSLA ENKELT MED BARNEN!



GRATISMATERIAL:

MULTIPLIKATION

smakprov!

UPPTÄCK DIGITALA PRODUKTER

→ **Snabb start** ←

Ladda ner och börja pyssla direkt.

→ **Lek & lär** ←

Lärandet blir enkelt och roligt genom lek.

→ **Kom ut i naturen** ←

Flera material som lockar ut barnen i naturen.

MULTIPLIKATION
→ ALLT-I-ETT ←

VIK EN LOPPA
MULTIPLIKATION

MULTIPLIKATION
STORT HÄFTE

VÄGGDEKOR

MATTESPEL

SPARA
48%

KÖP

@pysselmorgon

pysselmorgonshop.com

Undrar du
över något?
maila gärna mig:
info@pysselmorgonshop.com

Smakprov!

I detta häfte hittar du smakprov på
de produkter med tema
multiplikation som finns i min
webshop. Med dessa olika spel och
övningar blir lärandet till en rolig
lek. Passar utmärkt använda både i
hemmet och i undervisningen.

Tack för att du stöttar mitt arbete!

varma hälsningar,
Emilia 😊

Tagga gärna mig
-@pysselmorgon- om du
lägger ut bilder på era
lekstunder!

Inställningar vid utskrift:

För att resultatet ska bli så bra som möjligt är det viktigt att dokumentet skrivs ut på "rätt" sätt. Bäst är att alltid skriva ut i "verklig storlek".

Inställningar vid utskift:

Inställningarna du behöver använda:

- Skriv ut i "verklig storlek", "skala 100" eller liknande.
- Skriv ut med "kantfri utskrift", "ingen marginal" eller liknande.
- Skriv ut enkelsidigt.

Vad inställningar kallas och hur man ändrar dessa varierar mellan olika skrivare. Läs instruktionen till din skrivare för att justera inställningarna.

Tips! Det kan vara enklare att justera inställningarna om du skriver ut via datorn istället för mobilen.

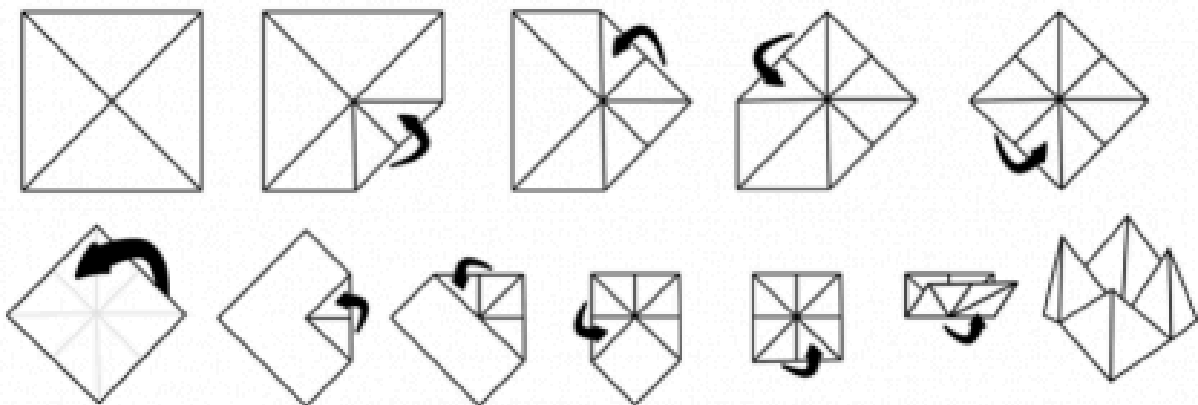
VIK EN LOPPA

spelregler

SPELREGLER:

1. **Förberedelse:** Skriv ut loppa på nästa sida, på vanligt skrivarpapper enligt instruktionerna på sidan 3. Klipp ut och vik enligt instruktionerna nedan så att dem är spelklara.
2. **Starta spelet:** En spelare håller loppa och en annan väljer en av de siffror som visas på de fyra yttre flikarna (4, 5, 6 & 7)
3. **Manövrera loppa:** Den som håller i loppa öppnar och stänger loppa antalet gånger som motsvarar den valda siffran. Till exempel, om spelaren väljer siffran 5, öppnar och stänger hållaren loppa fem gånger.
4. **Välj en inre flik:** Nu visas fyra flikar inuti loppa. Spelaren väljer en av dessa flikar genom att välja en av de bokstäver som hållaren läser upp (A, B, C eller D).
5. **Svara på mattetalet:** Hållaren läser nu upp det mattetal som står på fliken med den valda bokstaven. Spelaren säger svaret och hållaren kontrollerar om det är rätt genom att titta på fliken under. Hållaren kan då även läsa upp den fakta som där står om siffran (svaret).

Spelet kan fortsätta genom att rollerna byts, och den andra spelaren får chansen att välja siffra och lösa en multiplikationsuppgift. Ett format som är perfekt för att öva på multiplikationstabellen på ett interaktivt och underhållande sätt!



Loppor till de resterande tabellerna hittar du här:



LOPPOR



Här hittar du fler multiplikations-
spel och övningar



SJU

7

7x2 (B) 14
Stockholm är byggt på 14 öar som är sammanlänkade av 57 olika broar.

7x3 (C) 21
 $1+2+3+4+5+6=21$

7x4 (B) 28
Den genomsnittliga menscykeln är 28 dagar, men den kan variera mellan 21 och 45 dagar.

7x5 (C) 35
35 är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 34 och 36.

7x6 (D) 42
I boken "Liffarens guide till galaxen" är 42 svaret på allt.

7x7 (A) 49
Inom buddhismen är 49 en viktig siffra eftersom det representerar de antal dagar det tar för en själ att reinkareras.

7x8 (D) 56
Riksväg 56, som också kallas Räta linjen, är en ca 295 kilometer lång riksväg som går mellan Norrköping och Gävle.

7x9 (A) 63
I många länder är pensionsåldern 63 år.

7x10 (B) 70
Sju är ett jämnt tal, placerat mellan siffran 69 och 71.

7x11 (A) 77
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 76 och 78.

7x12 (B) 84
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 83 och 85.

7x13 (C) 91
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 90 och 92.

7x14 (D) 98
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 97 och 99.

7x15 (A) 105
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 104 och 106.

7x16 (B) 112
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 111 och 113.

7x17 (C) 119
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 118 och 120.

7x18 (D) 126
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 125 och 127.

7x19 (A) 133
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 132 och 134.

7x20 (B) 140
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 139 och 141.

7x21 (C) 147
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 146 och 148.

7x22 (D) 154
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 153 och 155.

7x23 (A) 161
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 160 och 162.

7x24 (B) 168
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 167 och 169.

7x25 (C) 175
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 174 och 176.

7x26 (D) 182
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 181 och 183.

7x27 (A) 189
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 188 och 190.

7x28 (B) 196
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 195 och 197.

7x29 (C) 203
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 202 och 204.

7x30 (D) 210
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 209 och 211.

7x31 (A) 217
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 216 och 218.

7x32 (B) 224
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 223 och 225.

7x33 (C) 231
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 230 och 232.

7x34 (D) 238
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 237 och 239.

7x35 (A) 245
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 244 och 246.

7x36 (B) 252
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 251 och 253.

7x37 (C) 259
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 258 och 260.

7x38 (D) 266
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 265 och 267.

7x39 (A) 273
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 272 och 274.

7x40 (B) 280
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 279 och 281.

7x41 (C) 287
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 286 och 288.

7x42 (D) 294
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 293 och 295.

7x43 (A) 301
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 300 och 302.

7x44 (B) 308
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 307 och 309.

7x45 (C) 315
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 314 och 316.

7x46 (D) 322
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 321 och 323.

7x47 (A) 329
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 328 och 330.

7x48 (B) 336
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 335 och 337.

7x49 (C) 343
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 342 och 344.

7x50 (D) 350
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 349 och 351.

7x51 (A) 357
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 356 och 358.

7x52 (B) 364
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 363 och 365.

7x53 (C) 371
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 370 och 372.

7x54 (D) 378
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 377 och 379.

7x55 (A) 385
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 384 och 386.

7x56 (B) 392
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 391 och 393.

7x57 (C) 399
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 398 och 400.

7x58 (D) 406
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 405 och 407.

7x59 (A) 413
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 412 och 414.

7x60 (B) 420
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 419 och 421.

7x61 (C) 427
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 426 och 428.

7x62 (D) 434
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 433 och 435.

7x63 (A) 441
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 440 och 442.

7x64 (B) 448
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 447 och 449.

7x65 (C) 455
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 454 och 456.

7x66 (D) 462
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 461 och 463.

7x67 (A) 469
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 468 och 470.

7x68 (B) 476
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 475 och 477.

7x69 (C) 483
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 482 och 484.

7x70 (D) 490
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 489 och 491.

7x71 (A) 497
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 496 och 498.

7x72 (B) 504
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 503 och 505.

7x73 (C) 511
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 510 och 512.

7x74 (D) 518
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 517 och 519.

7x75 (A) 525
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 524 och 526.

7x76 (B) 532
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 531 och 533.

7x77 (C) 539
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 538 och 540.

7x78 (D) 546
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 545 och 547.

7x79 (A) 553
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 552 och 554.

7x80 (B) 560
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 559 och 561.

7x81 (C) 567
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 566 och 568.

7x82 (D) 574
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 573 och 575.

7x83 (A) 581
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 580 och 582.

7x84 (B) 588
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 587 och 589.

7x85 (C) 595
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 594 och 596.

7x86 (D) 602
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 601 och 603.

7x87 (A) 609
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 608 och 610.

7x88 (B) 616
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 615 och 617.

7x89 (C) 623
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 622 och 624.

7x90 (D) 630
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 629 och 631.

7x91 (A) 637
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 636 och 638.

7x92 (B) 644
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 643 och 645.

7x93 (C) 651
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 650 och 652.

7x94 (D) 658
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 657 och 659.

7x95 (A) 665
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 664 och 666.

7x96 (B) 672
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 671 och 673.

7x97 (C) 679
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 678 och 680.

7x98 (D) 686
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 685 och 687.

7x99 (A) 693
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 692 och 694.

7x100 (B) 700
Sju är ett ojämnt tal, placerat mellan siffran 699 och 701.

MATTESPEL

REGLER

Du behöver:

- En tärning
- En spelpjäs per spelare

Så här spelar du:

1. Förbered spelplanen: Skriv ut spelplanen på nästa sida. För att göra spelplanen mer hållbar kan ni laminera den eller lägga den i en plastficka. Ett annat alternativ är att skriva ut den på lite tjockare papper.
2. **Spelregler:**
 - Den första spelaren slår tärningen och flyttar sin spelpjäs det antal steg som tärningen visar.
 - Om spelaren hamnar på en ruta med en matteuppgift måste hen svara rätt för att få stanna kvar på rutan till nästa omgång. Svarar spelaren fel får hen stå över nästa kast. Tips: Om spelarna är nybörjare på multiplikationstabellen kan ni välja att bortse från denna regel.
 - På spelplanen finns det sex specialrutor med olika instruktioner, till exempel "gå tre steg bakåt" eller "stå över ett kast". Om en spelare landar på en sådan ruta ska hen följa instruktionen.
3. **Vinnaren:** Den spelare som först når målet vinner spelet. Ni kan själva bestämma om spelaren behöver slå ett exakt antal för att komma in i mål eller om det går bra att vinna oavsett.

Spelplaner för de resterande tabellerna hittar du här:



MULTIPLIKATION – TÄCK ÖVER

spelregler

2-4 spelare

Det här behöver ni:

- En tärning
- En spelpjäs per spelare
- Något att täcka över cirkelarna i mitten med

Så här spelar ni:

1. Förbered spelplanen: Skriv ut den spelplanen på nästa sida. För att göra den mer hållbar kan ni laminera den, lägga den i en plastficka, eller skriva ut den på tjockare papper. Ta fram något att täcka över cirkelarna med, till exempel små stenar, makaroner, legobitar, eller pappersbitar. Varje spelare ska ha sina egna markörer som skiljer sig från de andras.
2. Starta spelet: Placera era pjäser på start. Uppgiften på startfältet behöver inte lösas.
3. Spelregler: Turas om att slå tärningen och flytta pjäsen det antal steg som tärningen visar. Lös den matteuppgift som står på fältet du hamnar på. Leta upp rätt svar bland cirkelarna i mitten av spelplanen och täck över det. Om alla cirklar med det svaret redan är täckta händer inget, och turen går vidare till nästa spelare.
4. Spelets gång: Fortsätt spela tills alla cirklar är täckta. Spelet har ingen särskild slutpunkt utan ni går runt spelplanen tills spelet är slut.
5. Vinnaren: Den som täcker flest cirklar vinner, eller alternativt, den som täcker den sista cirkeln.

Spelplaner för de resterande tabellerna hittar du här:



Multiplikation
6:ans tabell

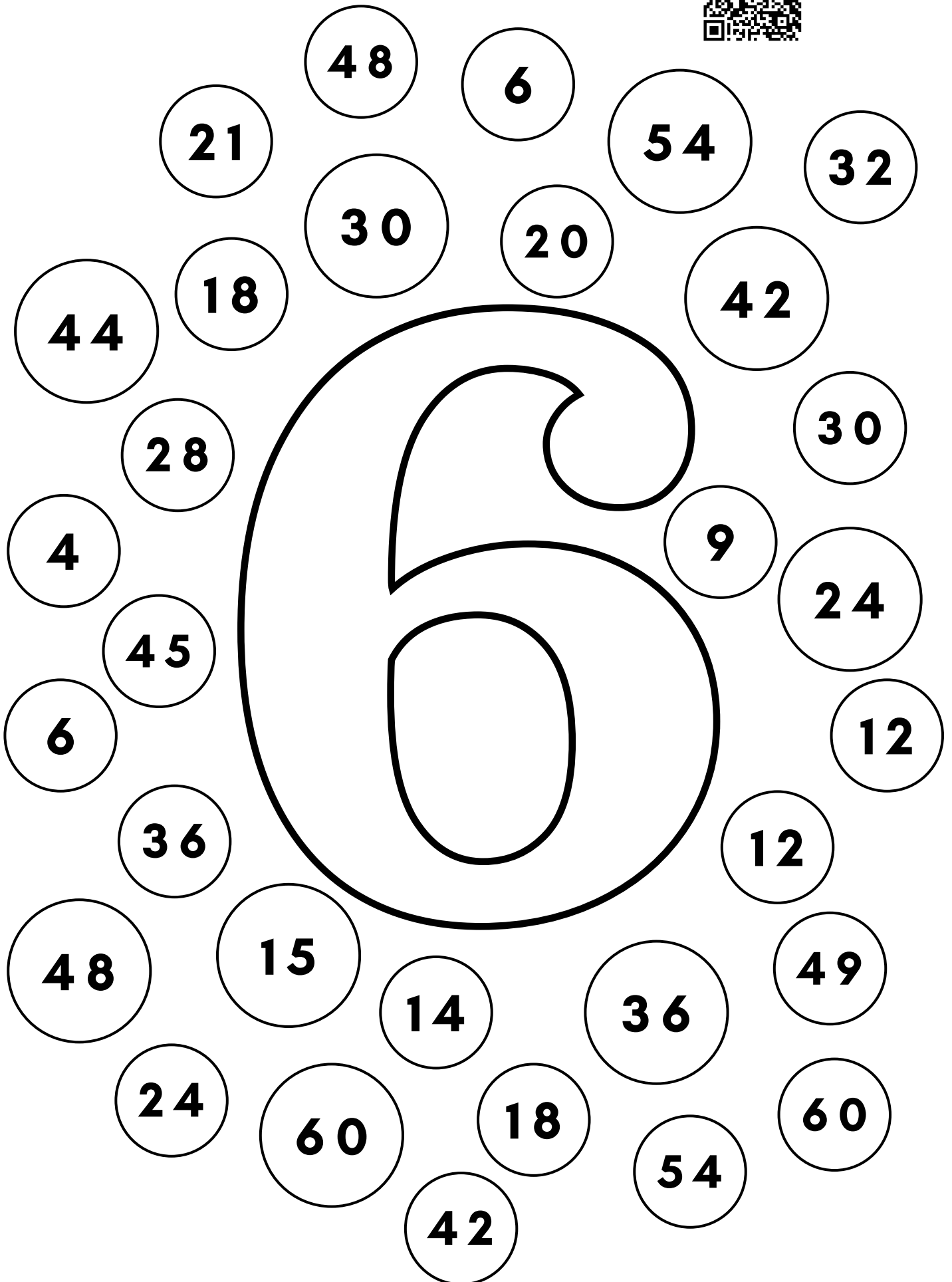
start 6×12	6×11	6×10	6×9	6×8	6×7	6×6	6×5
6×1	6×2	6×3	6×4	6×5	6×6	6×7	6×8
6×2	24	18	12	6	6	6	6
6×3	54	42	30	24	18	12	6
6×4	30	48	36	30	24	18	12
6×5	42	66	54	42	36	30	24
6×6	66	72	60	48	42	36	30
6×7	72	66	60	48	42	36	30
6×8	66	60	48	42	36	30	24
6×9	60	48	42	36	30	24	18
6×10	48	42	36	30	24	18	12
6×11	42	36	30	24	18	12	6
6×12	36	30	24	18	12	6	6
6×1	6×1	6×2	6×3	6×4	6×5	6×6	6×7
6×2	6×2	6×3	6×4	6×5	6×6	6×7	6×8
6×3	6×3	6×4	6×5	6×6	6×7	6×8	6×9
6×4	6×4	6×5	6×6	6×7	6×8	6×9	6×10
6×5	6×5	6×6	6×7	6×8	6×9	6×10	6×11
6×6	6×6	6×7	6×8	6×9	6×10	6×11	6×12
6×7	6×7	6×8	6×9	6×10	6×11	6×12	
6×8	6×8	6×9	6×10	6×11	6×12		
6×9	6×9	6×10	6×11	6×12			
6×10	6×10	6×11	6×12				
6×11	6×11	6×12					
6×12	6×12						

Här hittar du fler multiplikations-
spel och övningar



Färglägg de cirklar som innehåller de produkter som finns i **6:ans** multiplikationstabell.

Här hittar du fler multiplikations-
spel och övningar



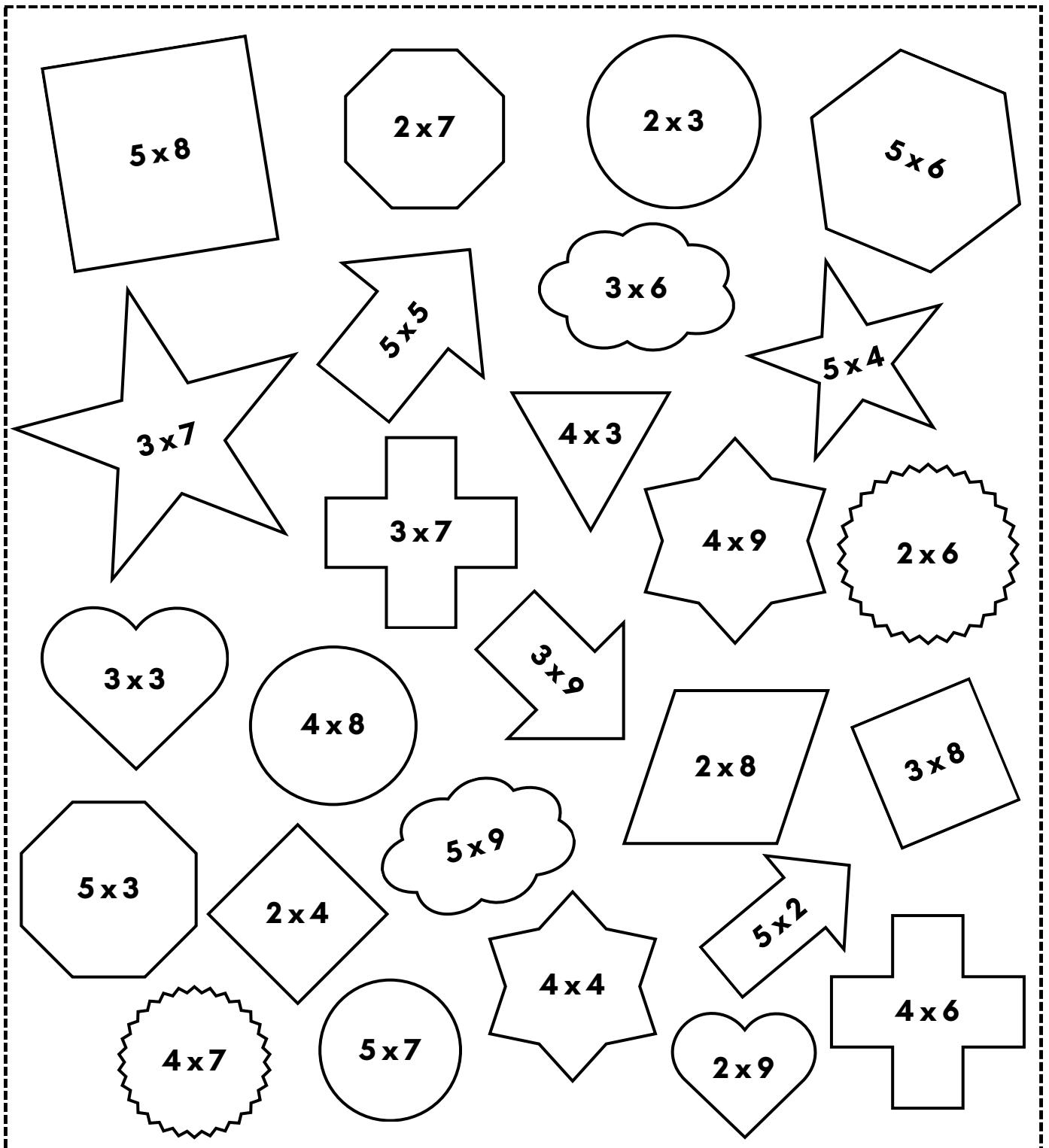
The image contains a large outline of the number 6 in the center. Surrounding it are 30 circles, each containing a number. The numbers in the circles are: 48, 6, 54, 32, 21, 30, 20, 42, 18, 44, 28, 30, 4, 9, 24, 45, 6, 12, 36, 12, 48, 15, 36, 49, 24, 14, 36, 60, 18, 60, 54, 42.

Här hittar du fler multiplikations-
spel och övningar



GE FÄRG ÅT FORMERNA

2-5:ans tabell



röd
orange
gul

6 - 8 - 9 - 10
10 - 12 - 14 - 15
16 - 18 - 20 - 21

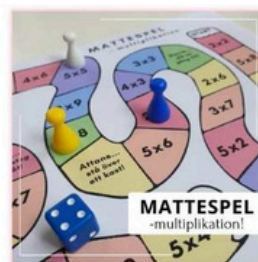
grön
blå
lila

24 - 25 - 27 - 28
30 - 32 - 35
36 - 40 - 45

Undrar du
över något?
maila gärna mig:
info@pysselmorgonshop.com

MULTIPLIKATION

→ ALLT-I-ETT ←



SPARA
48%

KÖP

Tagga gärna mig
-@pysselmorgon- om du
lägger ut bilder på era
lekstunder!