

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 ←



KÖP

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 utskrift:

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.

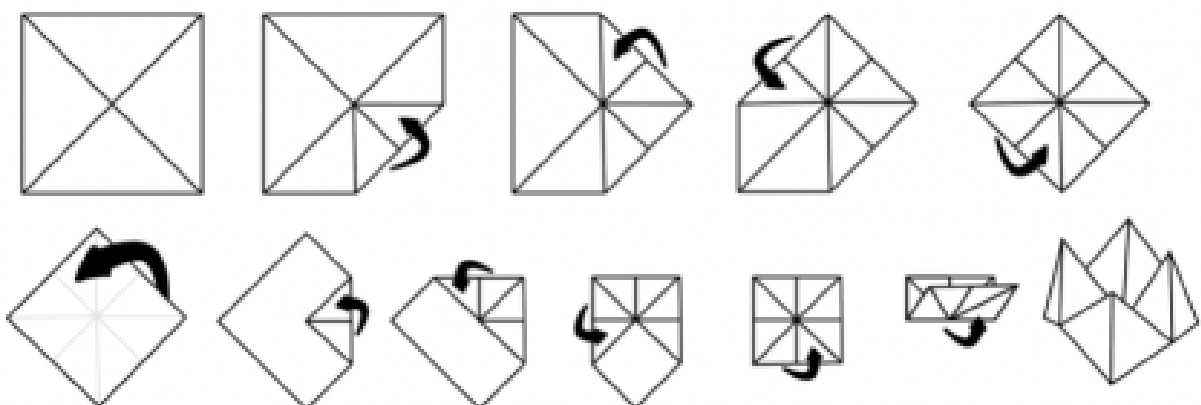
VIK EN LOPPA

spelregler

SPELREGLER:

1. **Förberedelse:** Skriv ut loppan 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 loppan och en annan väljer en av de siffror som visas på de fyra yttre flikarna (4, 5, 6 & 7)
3. **Manövrera loppan:** Den som håller i loppan öppnar och stänger loppan antalet gånger som motsvarar den valda siffran. Till exempel, om spelaren väljer siffran 5, öppnar och stänger hållaren loppan fem gånger.
4. **Välj en inre flik:** Nu visas fyra flikar inuti loppan. 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:



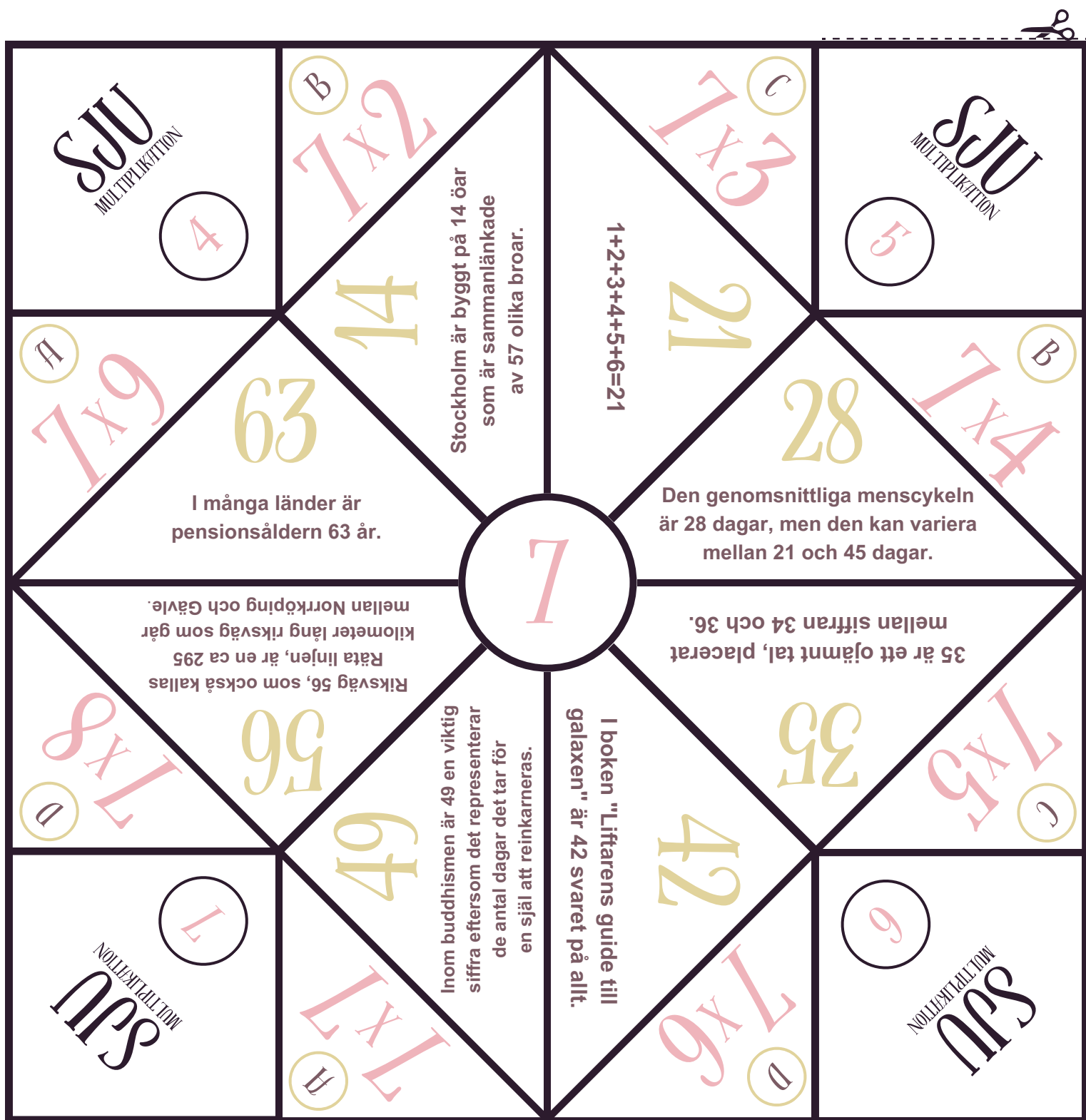
LOPPOR



Här hittar du fler multiplikations-
spel och övningar



SJU



MATTESPEL

REGLER

Du behöver:

- En tärning
- En spelpjäs per spelare

Så här spelar du:

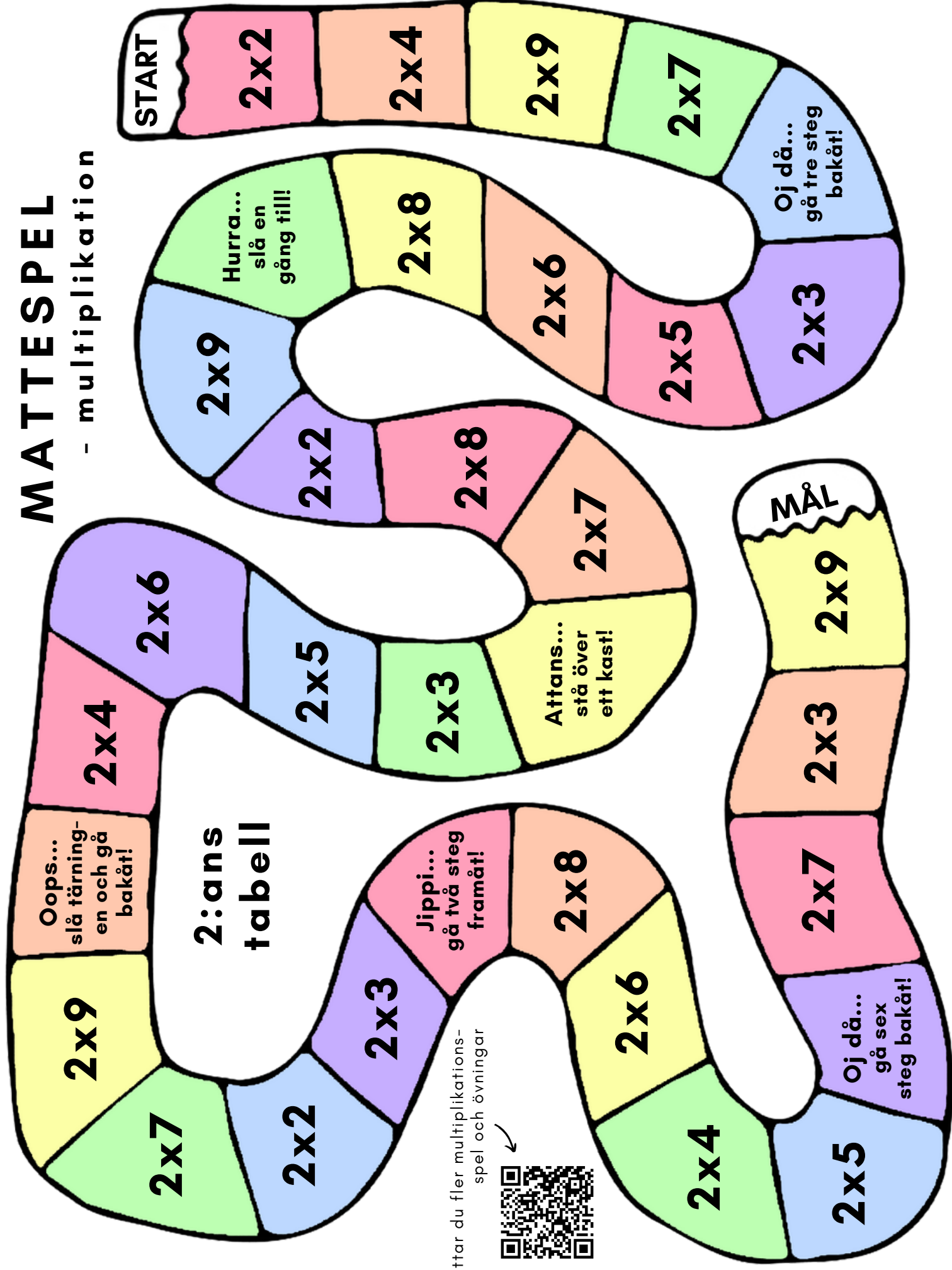
1. Förbered spelplanen: Skriv ut spelplanen på nästa sida. För att göra spelplanen mer hållbar kan ni laminera den eller lägga den i en plastficka. Ett annat alternativ är att skriva ut den på lite tjockare papper.
2. **Spelregler:**
 - Den första spelaren slår tärningen och flyttar sin spelpjäs det 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:



MATTESPEL

- multiplication



MULTIPLIKATION – TÄCK ÖVER spelregler

2-4 spelare

Det här behöver ni:

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

Så här spelar ni:

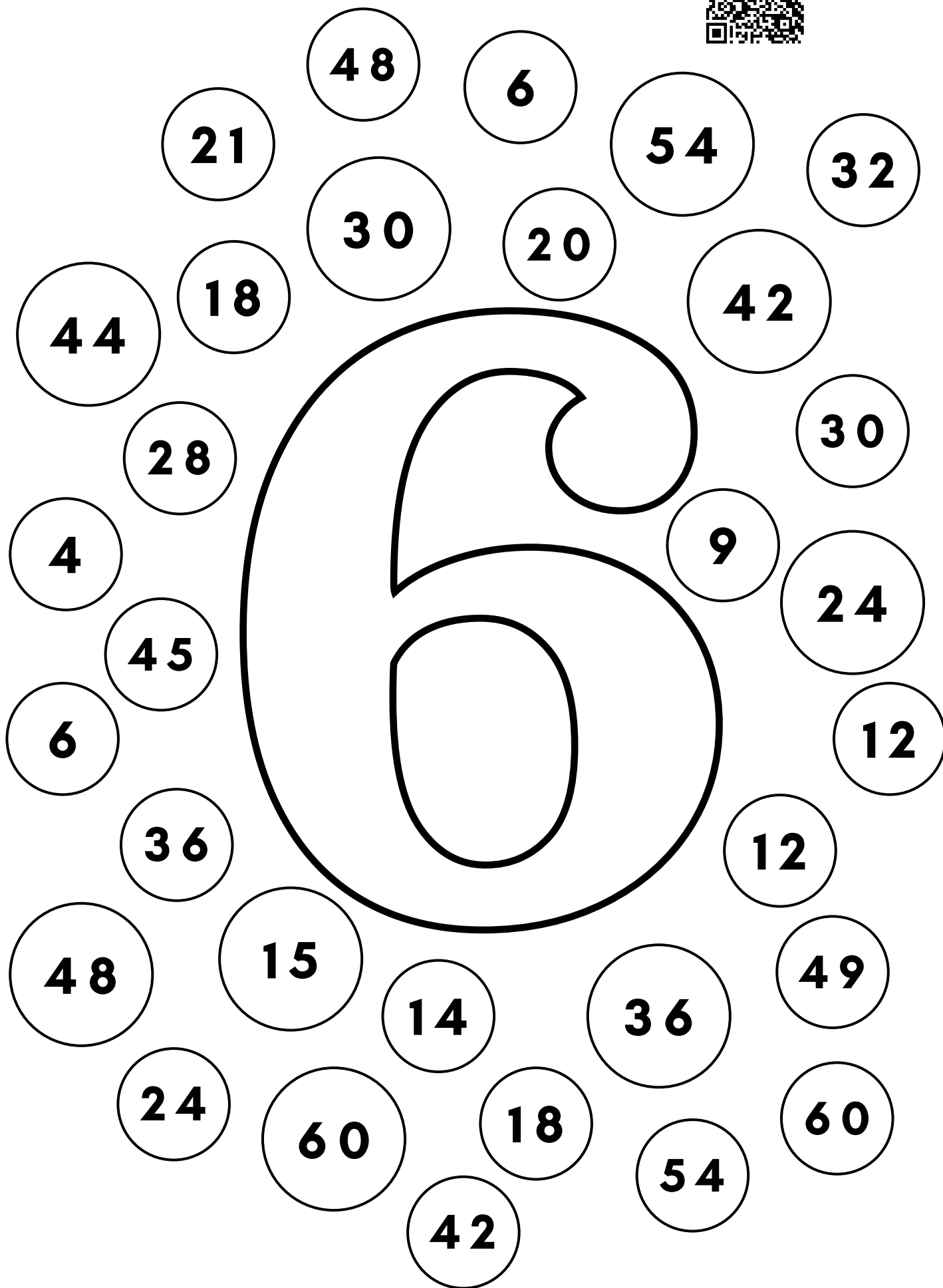
1. Förbered spelplanen: Skriv ut den spelplanen på nästa sida. För att göra den mer hållbar kan ni laminera den, lägga den i en plastficka, eller skriva ut den på tjockare papper. Ta fram något att täcka över cirklarna med, till exempel små stenar, makaroner, legobitar, eller pappersbitar. Varje spelare 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 cirklarna 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:



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

Här hittar du fler multiplikations-
spel och övningar

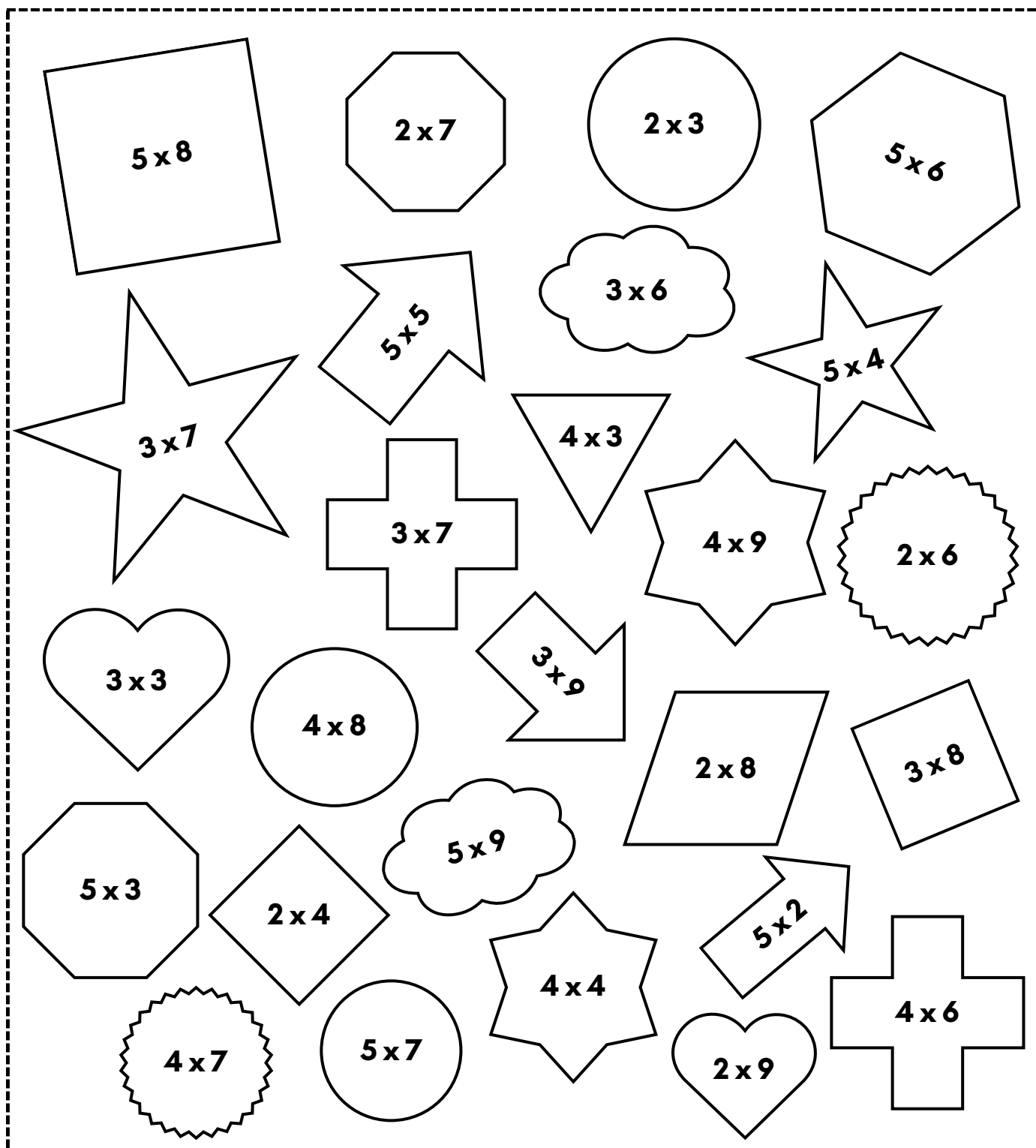


Här hittar du fler multiplikations-
spel och övningar



GE FÄRG ÅT FORMERNA

2-5:ans tabell



röd

6 - 8 - 9 - 10

orange

10 - 12 - 14 - 15

gul

16 - 18 - 20 - 21

grön

24 - 25 - 27 - 28

blå

30 - 32 - 35

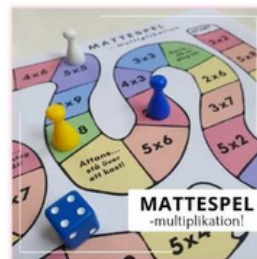
lila

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!