

## Mattesnurran

Art.nr. 7763-372-3

### Innehåll

Snurra med 7 tärningar,  
sex med siffrorna 1-9, en med tiotal.

### Användningsområde

- grundskola
- specialundervisning

### Inlärningsmål

- huvudräkning
- de fyra räknesätten
- problemlösning/flexibelt tänkande

### Spelets mål

Att få de fem vita/färgade tärningarna att tillsammans bli summan av de två svarta genom att använda olika räknesätt.



### Spelets gång

1. Rulla tärningarna mot handflatan och lägg "mattesnurran" på bordet.
2. Summera de två svarta tärningarna. Summan är det som skall uppnås med hjälp av de vita/färgade tärningarna.
3. Använd nu de fem vita/färgade tärningarna, med hjälp av de olika räknesätten, för att få samma tal. Det går bra att använda ett eller flera räknesätt. Varje tärning får endast medräknas en gång.
4. Om det är omöjligt att få samma tal som summan av de svarta tärningarna gäller det att hitta den uträkning som kommer närmast.

### Exempel

Svarta tärningar: 10 och 4. Målet är sålunda 14.  
Vita tärningar: 1, 2, 3, 5 och 6.

### Tre möjliga lösningar:

- A.  $5 * 2 = 10$   $10 + 6 = 16$   $16 + 1 = 17$   $17 - 3 = 14$   
 B.  $6 * 3 = 18$   $18 + 2 = 20$   $20 - 1 = 19$   $19 - 5 = 14$   
 C.  $2 - 1 = 1$   $1 * 6 = 6$   $6 + 5 = 11$   $11 + 3 = 14$

### Tävlingsinriktade spel:

Vem hittar först en korrekt lösning?  
 Vem hittar flest möjliga lösningar på en viss tid?  
 Vem kan ställa in en "omöjlig" snurra?

