



Internationella matematikdagen och Pi-dagen den 14 mars.

Den här uppgiften är hämtad ur **Milli matematik 2A**.

15

Utvärdering

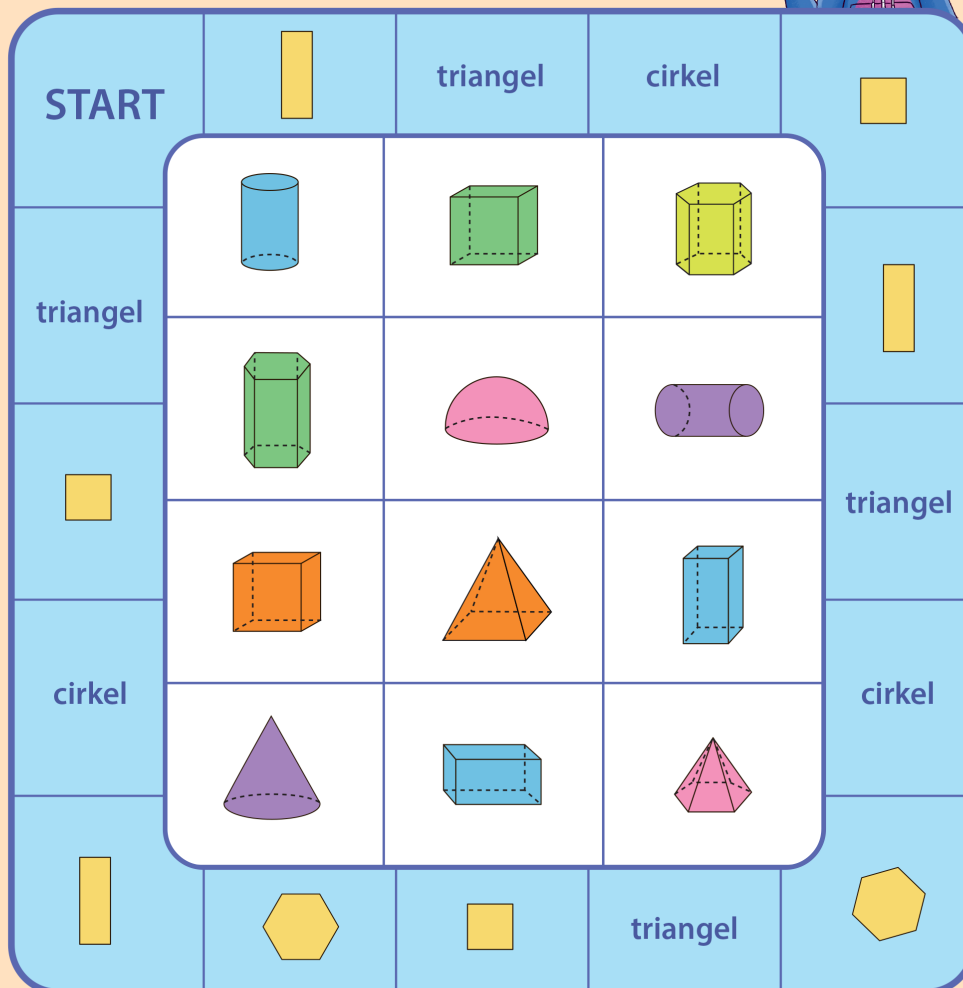
1

HITTA FORMEN

Spelare: 2

Material:   

- Spela i par. Turas om att kasta tärningen.
- Gå samma antal steg framåt på de blå rutorna.
- Hitta objektet i mitten av planen. Kryssa över objektet.
- Om du inte hittar ett objekt går turen över.
- Den som kryssat över flest objekt när spelplanen är full vinner.



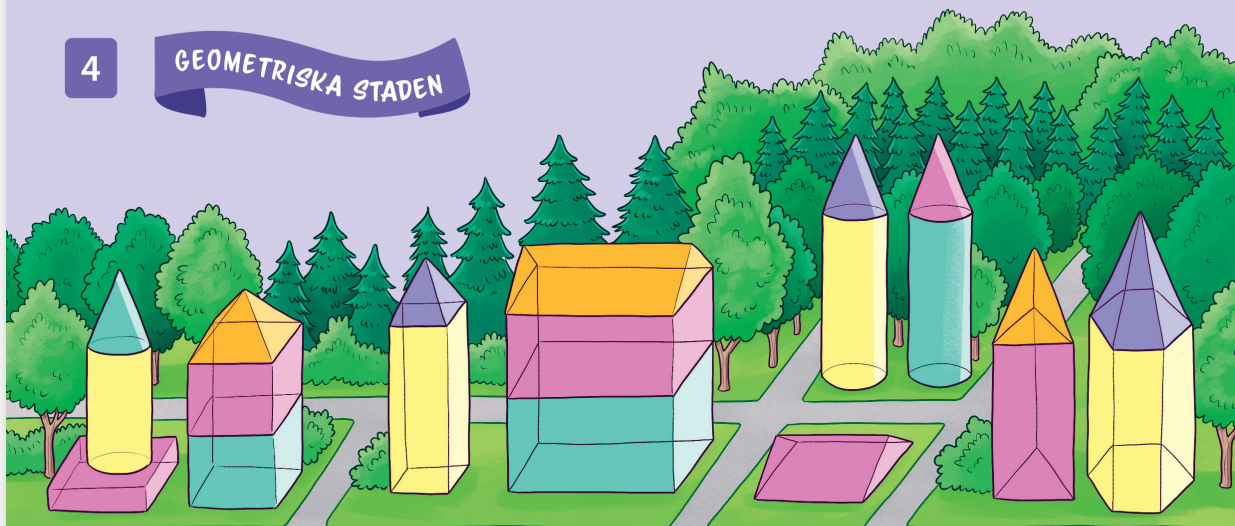


Internationella matematikdagen och Pi-dagen den 14 mars.


Den här uppgiften är hämtad ur **Milli matematik 2A**.

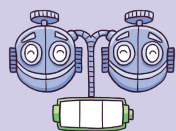
4

GEOMETRISKA STADEN



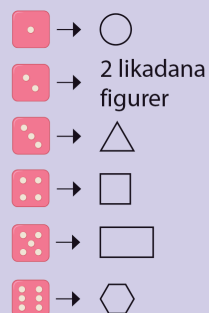
Spelare: 2-3

Material: , små spelmarkörer med 2-3 olika färger.



Vi spelade rättvist.

- Turas om att kasta tärningen.
- Tärningen visar den figur du ska hitta i den geometriska staden.
- Lägg din spelmarkör på figuren.
- Om det inte går att hitta figuren går turen över till den andra spelaren.
- Den som har flest markörer i staden vinner.





Internationella matematikdagen och Pi-dagen den 14 mars.

Den här uppgiften är hämtad ur **Milli matematik 2A**.



29

Vi övar

1

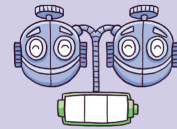
VÄGMÄRKESTÄVLING

Spelare: 2

Material:  

klossar i 2 olika färger

- Kasta en tärning och gå framåt.
- Hitta vägmärket som stämmer in på beskrivningen. Lägg din kloss på vägmärket.
- Om ett vägmärke redan är tagen eller inte finns går turen över till den andra.
- Den som lagt flest klossar på vägmärken vinner spelet.



Vi spelade rättvist.

START	gul triangel	triangel och kvadrat	cirkel och 4 vinklar	triangel och cirkel	gul rektangel
gul trehörning					8 hörn
2 trianglar					triangel, rektangel och cirkel
cirkel och rektangel					blå cirkel
6 vinklar	vit triangel och vit rektangel	röd cirkel	triangel och rektangel	2 cirklar	gul kvadrat

126



berättelse | spelinstruktioner | digiverktyg

Milli matematik 2A © Sanoma Utbildning

s o a
a n m för dig som lär