

Lektionsplanering

Växla pengar på Myntbanan



Ämne: Matematik för årskurs 2–4

Ni behöver: Demopengar med magnet, de bifogade kopieringsunderlagen *Spelregler till Myntbanan* och *Spelplan Myntbanan* (ur *Pengatärningen Tips, idéer och spel*), *Pengatärning*, spelpjäser, mynt och sedlar.

Lektionstid: ca 40 minuter

Lektionsplanering:

1. Sätt upp ett antal demopengar längst ner på whiteboardtavlan. Sätt sedan upp en hundralapp, mitt på whiteboardtavlan. Fråga eleverna: om ni köper något för 5 kronor, hur växlar ni pengarna? Låt en elev komma fram och växla med demopengarna. Gör många växlingsuppgifter med både addition och subtraktion, så att eleverna känner sig säkra på att växla pengar.
2. Förklara spelreglerna till *Myntbanan* för eleverna.
3. Nu är det dags att spela! Dela in eleverna i par. Dela ut kopieringsunderlaget *Spelplan Myntbanan*, en pengatärning, 2 spelpjäser, 2 hundralappar, 4 femtiolappar, 8 tjugolappar och blandade mynt, till varje par.
4. Återkoppling till lektionen. Reflektioner och analys.

Läromedel som används till lektionen:

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Demopengar med magnet | beta-2652 |
| Pengatärningen Tips, idéer och spel | beta-0409 |
| Pengatärningen | beta-0405 |
| Mynt- och sedelpaket | beta-10999 |
| Spelpjäser små | beta-7616 |

Material: spelplan: Myntbanan
speljäser
pengatärning
100 kr-sedlar
mynt

Deltagare: 2–4 elever, spela gärna i par.

- Så här spelar ni:**
- Ställ era speljäser på START.
 - Ta var sin hundralapp (leksaker-sedel).
 - Slå tärningen. Flytta till det mynt tärningen visar. Här kan du antingen bli av med pengar (-) eller få mer pengar (+).
 - Hamnar du på en skuggad cirkel ● får du ett extra slag.
 - Växla pengarna, till större valörer, när det finns möjlighet.
 - Den som har mest pengar kvar, när hon/han kommer i mål, har vunnit.
 - Du måste slå en ”5 kr” för att få gå i mål.

Variant: Den som har minst pengar kvar vinner.



