

# Tukan MATEMATIK

Ett nytt basläromedel i matematik för Fk–3.  
Låt dina elever upptäcka matematikens värld!

## Mattespel att prova på

Varje kapitel i *Tukan Matematik* avslutas med ett spel. Där får eleverna öva på det kapitlet handlat om på ett lite annat sätt. Spelen uppmuntrar till diskussion och motiverar eleverna att lära sig olika matematiska moment. I det här spelet övar eleverna både addition och subtraktion. De får först lägga ihop summorna de får av tärningarna och därefter räkna ut skillnaden i förhållande till måttalet. Spelet finns i tre olika nivåer. I de spel som handlar om 20 respektive 100 kan eleverna välja om de slår två eller tre gånger beroende på om de är nära eller långt ifrån måttalet.

## Tukan Matematik

*Tukan Matematik* har en tydlig struktur där fokus ligger på förståelse och kommunikation. Genom ett varierande arbetssätt bygger eleverna stegvis upp sin kunskap, utvecklar ändamålsenliga strategier och blir goda problemlösare.

Serien består av en grundbok och en lärarhandledning per termin. Dessutom finns en extrabok, *Öva mera*, med fler uppgifter till varje kapitel.



Böckerna för F-klass  
och 8k 1 finns ute nu.  
2A och 3A utkommer  
våren 2023.

## Upptäck våra digitala lärarpaket!

Tukan Matematik Digitalt lärarpaket innehåller både lärarwebb och elevwebb. Här finns allt du behöver i din undervisning, tydligt indelat i samma kapitel och moment som böckerna.

I paketet ingår:

- Lärarhandledning
- Arbetsblad
- Klassrumsbok att projicera med gemensamma genomgångar och digitala övningar samt kapitelberättelsen inläst
- Elevwebb där eleverna har tillgång till självriktade övningar kopplade till varje moment, som ger ytterligare färdighetsträning.



Ni behöver

- papper och penna
- två tärningar

# Först till 20

2–3 spelare



1. Turas om att slå tärningarna.
2. Lägg ihop antalet prickar och skriv summan på papperet.
3. Slå igen och skriv den nya summan. Lägg ihop summorna.
4. Den spelare som kommer närmast 20 efter två kast vinner spelet.  
Är båda långt ifrån 20 kan ni slå ett extraslag.



Ni behöver

- papper och penna
- två tärningar

# Först till 100

2–3 spelare



1. Turas om att slå tärningarna.
2. Gör ett tvåsiffrigt tal av det tärningarna visar. Om tärningarna visar 4 och 3 prickar, så kan talet vara 43 eller 34 . Skriv talet på papperet.
3. Slå igen och bilda ett nytt tal. Lägg ihop talen.
4. Den spelare som kommer närmast 100 efter två kast vinner spelet. Är ni båda långt ifrån 100 kan ni slå varsitt extraslag.

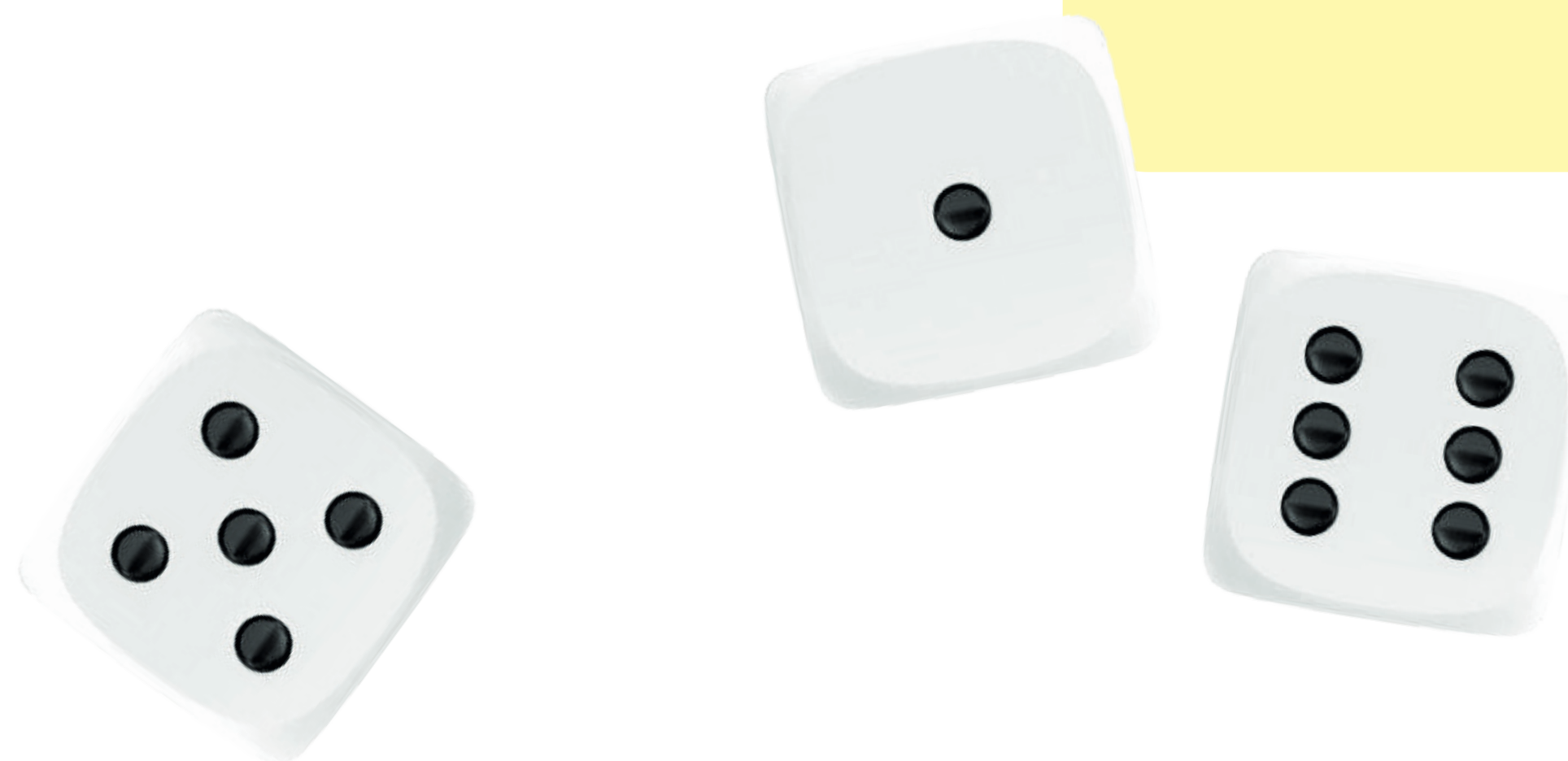


Ni behöver

- papper och penna
- tre tärningar

# Först till 1000

2–3 spelare



1. Turas om att slå tärningarna.
2. Gör ett tresiffrigt tal av det tärningarna visar. Om tärningarna visar 4, 5 och 3 prickar, så kan talet vara till exempel 543 eller 435 . Skriv talet på papperet.
3. Slå igen och bilda ett nytt tal. Lägg ihop talen.
4. Den spelare som kommer närmast 1000 efter tre kast vinner spelet.

