

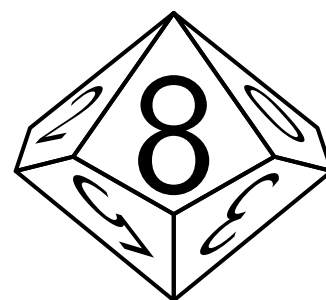
Kompiskedjan

Kompiskedjan är ett enkelt spel som designats för att färdighetsträna tiokompisar. Genom att kombinera logisk struktur med riskhantering ("push your luck") skapas ett engagemang som kan sträcka sig längre än med traditionella arbetsblad.

Observera att det behövs en tiosidig tärning (T10, 0–9) för att spela spelet! (Eller två, för regelvarianten Siffersumma.) Det finns på slattarning.nu – gratis, utan cookies, utan reklam.

Regler

- **Mål:** Samla så mycket poäng som möjligt under tre omgångar, eller vinn omedelbart genom att nå så långt att den sista, inringade rutan kryssas över på någon rad.
- **Spelets gång:** Slå en **T10** och hitta aktuell rad genom att beräkna slagets **tiokompis** (t.ex. vid slag 7, spela på rad 3). Kryssa över radens första lediga ruta från vänster.
- **Omgång:** Omgången slutar när du slår 0. Om det är ditt första slag i omgången får du dock slå om.
- **Poäng:** När omgången är slut: ringa in de kryss du gjorde i den omgången och skriv antalet i rätt poängruta (första rutan för första omgången, osv.). Missa inte bonuskryssen ovanför rutorna! Summera efter tre omgångar.



Regelvariant: Fresta lyckan

Efter varje lyckat slag kryssas en ledig ruta enligt reglerna, men därefter väljer spelaren att antingen **stanna** (och får behålla alla poäng) eller **fortsätta**.

- Om spelaren fortsätter och slår **0** så nollas omgångens poäng (förutom garantipoängen). Rutorna ringas in, men räknas inte.
- Eventuella garantipoäng (smårutorna över ruta 1, 3, 5, 7) som tillhör rutor som har kryssats över i omgången får man *alltid* räkna, även om man slår en nolla.

Regelvariant: Siffersumma (*utmaning!*)

Använd två tiosidiga tärningar ($2 \cdot \text{T10}$, 0–9) och slå båda samtidigt.

- Använd siffersumman för de två tärningarna (ner till den *digitala roten*, 0–9) för att ta fram tiokompisen. (Om du t.ex. slår 5 och 7 så är $5 + 7 = 12$. Den digitala roten blir då $1 + 2 = 3$.)
- Men! Om du slår **0 med någon av tärningarna** nollas omgångens poäng enligt regelvarianten **Fresta lyckan** ovan.

Pedagogiska vinster



Relationell förståelse: Eleven tränar aktivt på tiokompisar.



Strategiskt tänkande: Introducerar grundläggande sannolikhet och riskbedömning.



Lgr22: Stödjer centralt innehåll kring taluppfattning, talens uppdelning och strategier för matematiska beräkningar.



Kompiskedjan

Namn: _____

1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

$$\square + \square + \square = \square$$

Namn: _____

1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

$$\square + \square + \square = \square$$

Namn: _____

1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

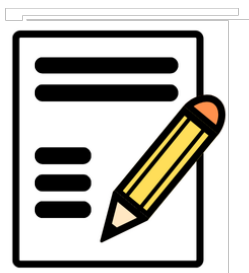
$$\square + \square + \square = \square$$

Namn: _____

1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
5	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
6	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
7	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
8	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
9	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

$$\square + \square + \square = \square$$





Välkommen till

ARBETSBLAD.SE

Logisk struktur. Kognitivt lugn. Genomarbetad kvalitet.

Tack för att du valt material från **arbetsblad.se**. Allt material är pedagogiskt hantverk, specifikt framtaget från grunden och utvecklat för svenska förhållanden.

Pedagogiska tankar och koppling till läroplanen

Arbetsbladen är utformade enligt det jag kallar *tvådimensionell funktionalism*: en ren och avskalad design som minimerar kognitiv belastning, sparar bläck och låter fokus ligga på den pedagogiska uppgiften.

Tanken är att skapa ett medvetet minimalistiskt uttryck där form och innehåll samverkar för att stödja koncentration och arbetsro, minska visuella distraktioner och ge utrymme för en grundläggande aspekt av lärande: kopplingen mellan hand, öga och hjärna.

Mycket av materialet bygger på färdighetsträning, upprepning och igenkänning – arbetssätt som ligger i linje med läroplanens betoning av befästande, progression och långsiktigt lärande. Jag tror inte på spelifiering och externa belöningsystem, men värdesätter såklart den inre motivationen och pedagogiken som kan finnas i ett bra spel. Målet är att locka fram den inneboende glädjen i aha-upplevelser, kunskaper och färdigheter, och bygga en grund för vidare utveckling.

Arbetsbladen är avsedda att användas som ett komplement till lärarledd undervisning och gemensamma genomgångar. Hoppas att de kommer till god nytta!

Licens och upphovsrätt

Allt material är skyddat enligt upphovsrättslagen. Köp av detta material ger dig en **personlig och enskild föräldra-/lärarlicens** för användning i din egen familj/elevgrupp. **Utskrifter och kopiering** får ske obegränsat för egna elever. **Delning** med andra är inte tillåten, materialet får inte heller **modifieras, ändras eller säljas vidare**. Se till att informationen i sidfoten finns kvar.

Det hjälper enormt i arbetet med nya arbetsblad om filerna inte sprids hej vilt – hänvisa istället alla intresserade till **arbetsblad.se**; det gäller inte minst för gratismaterial. Det är viktigt att vi respekterar och värdesätter varandras arbete.

Hej! Det är jag, **Bo König**, som står bakom **arbetsblad.se**. Jag är tvåbarnsfar, civilingenjör, lundabo, motvilligt förtjust i L^AT_EX och har tidigare arbetat som bland annat webbutvecklare, översättare och gymnasielärare.

Alla synpunkter, frågor, förslag på förbättringar eller önskemål om specifika teman är varmt välkomna. Speciella skol- eller kommunlicenser samt olika unika anpassningar av innehåll och utseende (med logotyper etc.) löser jag med glädje. Kontakta mig via e-post: **info@arbetsblad.se**.

Tack, igen. Ditt stöd och din feedback är avgörande för utvecklingen.

