

# 1.6 Räkna med miniräknare

## Aktivitet: Vem kommer först till 100?

Materiel: miniräknare, antal deltagare: 2

1. Spela på samma miniräknare. Spelare 1 slår in ett decimaltal som är mindre än 25 på miniräknaren, tex 17,24.
2. Spelare 2 ska nu multiplicera decimaltalet med ett tal så att produkten blir så nära 100 som möjligt.
3. Turen går vidare till spelare 1 som gör samma sak.
4. Spelare 1 och 2 fortsätter att göra ovanstående tills någon lyckas få 100, någonting (100,...) i räknarens fönster.

# 1.6 Räkna med miniräknare

## Avrundning:

När man avrundar använder man inte likhetstecknet, = utan avrundningstecknet,  $\approx$ , som betyder ”ungefär lika med”.

Vi tänker oss att vi ska avrunda talen 2573 och 4567 till närmaste 10-tal.

Tiotalssiffran kallas då för avrundningssiffran.

Siffran efter avrundningssiffran avgör hur vi ska avrunda.

# 1.6 Räkna med miniräknare

2573 → avgör hur vi ska avrunda  
↓  
avrundningssiffra

Om siffran efter avrundningssiffran är 0, 1, 2, 3 eller 4 avrundas talet nedåt. Avrundningssiffran ändras inte. 2573 avrundas alltså till 2570.

4567 → avgör hur vi ska avrunda  
↓  
avrundningssiffra

Om siffran efter avrundningssiffran är 5, 6, 7, 8 eller 9 avrundas talet uppåt. Avrundningssiffran ökar ett steg. 4567 avrundas alltså till 4570.

# 1.6 Räkna med miniräknare

Vi gör några exempel:

Avrunda 276,237 till:

a) hundratal  $\approx 300$

hundratalssiffran blir avrundningssiffran

b) heltal  $\approx 276$

entalssiffran blir avrundningssiffran

c) tiondelar  $\approx 276,2$

tiondelssiffran blir avrundningssiffran

d) hundradelar  $\approx 276,24$

hundradelssiffran blir avrundningssiffran