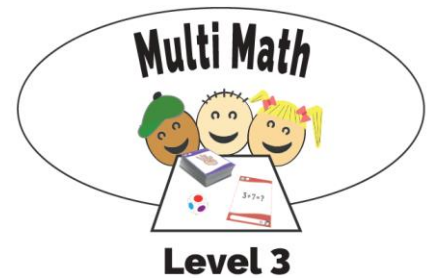


SPILLEVEJLEDNING

Level 3



Hvad er Multi Math?

Multi Math er et matematikspilkoncept uden tekst. Spillene træner deltageres matematiske færdigheder og kompetencer. Samtidig skabes en social aktivitet, som bidrager til deltageres udvikling gennem leg og bevægelse. Spillet er opdelt i niveauer og kan bruges til at differentiere i en inkluderende struktur.

Sådan spilles Multi Math:

Multi Math spilles af 2-5 personer. Level 3 henvender sig til børn i alderen 9-12 år. Multi Math kan spilles på hold eller individuelt.

Inden spillet startes, vælger alle deltagere deres eget niveau.

☼ er det letteste niveau, mens ☼☼☼ er det sværeste.

Det valgte niveau gælder gennem hele spillet, men der kan vælges et nyt niveau næste gang, der spilles.

- Spillet går i gang ved at en deltager slår med terningen og trækker et kort i den farve, terningen viser.
- På kortet får deltageren en opgave svarende til sit niveau.
(Se specifik præsentation af opgavekortene nedenfor eller eksempelkortene i nøgleringen)
- Opgaven løses, og det korrekte svar aflæses efterfølgende i bunden af kortet.
- Svares der korrekt, får deltageren kortet.
- Svares der forkert, lægges kortet tilbage i bunken.
- Turen går nu videre, og næste deltager slår med terningen.

Når spillet er slut, tælles kortene sammen, og deltageren med flest kort har vundet.

Opgavekort:

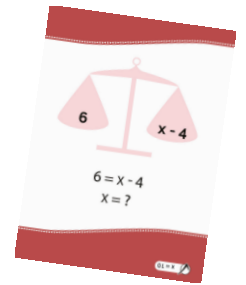
De seks farver indikerer seks forskellige opgavekort, som træner forskellige matematiske kompetencer og færdigheder.

På level 3 er opgaverne udarbejdet med inspiration fra Fælles Mål 4-6. Klassetrin. Spillet træner elevernes færdigheder inden for tal og algebra. Herunder er der særligt fokus på tal, regnestrategier og repræsentationer.

I spillet er der særligt fokus på deltageres repræsentations-, kommunikations- samt ræsonnement- og tankegangskompetencer.

Rød:

Deltageren skal finde "x", således at der er ligevægt mellem de to sider af lighedstegnet. Deltageren kan benytte vægten eller ligningen afhængigt af abstraktionsniveau. Opgavekortet har fokus på deltagerens forståelse af lighedstegnet, og der arbejdes med ligninger med uformel løsningsstrategi.



Blå:

Deltageren får et beløb, som er vist ud for deres niveau. Beløbet skal bruges til at sammensætte et køb af varer, som vist på billedet over. Opgavekortet træner addition og multiplikation samt problemløsningskompetencen. Der arbejdes med købmandsregning, som gør matematikken hverdagsnært for deltagerne.



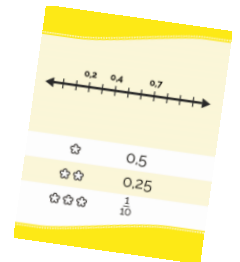
Grøn:

Deltageren skal gennemskue sammenhængen mellem tallene og angive, hvilket tal, der mangler på den tomme plads. Her arbejdes med ræsonnements- og tankegangskompetencen samt deltagerens evne til at opdage systemer i talmønstre.



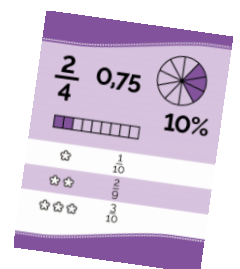
Gul:

Deltageren gennemfører opgaven ved at placere tallet korrekt på tallinjen øverst. Deltageren vælger det hele tal, brøk eller decimaltal, som er vist ud for deltagerens niveau. De gule kort træner deltagerens forståelse af talstørrelser og forskellige repræsentationer herunder hele tal, brøker og decimaltal. Jo højere niveau, desto mere kræver det af deltagerens forståelse af sammenhæng mellem repræsentationerne.



Lilla:

Deltageren skal finde den repræsentation som passer til deres brøk eller decimaltal ud for det valgte niveau. Der kan vælges mellem et cirkeldiagram, en brøk, procenttal, decimaltal eller en kasse. I denne opgavetype trænes deltagerens repræsentationskompetence samt deres færdigheder indenfor regning med brøker, decimaltal og procent.



Sort:

Deltageren skal ud fra et billede fortælle en historie, som indeholder et regnestykke. Regnestykket skal laves ud fra en af de fire regnearter, som er vist i øverste venstre hjørne. Her arbejdes med deltagerens kommunikationskompetence og deres evne til at se matematiske sammenhænge.

