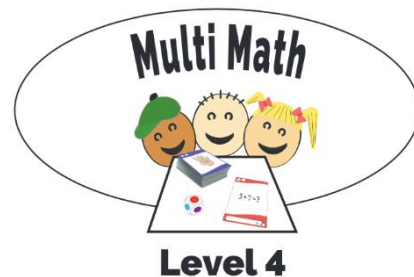


SPILLEVEJLEDNING

Level 4



Hvad er Multi Math?

Multi Math er et matematikspilkoncept uden tekst. Spillene træner deltagernes matematiske færdigheder og kompetencer. Samtidig skabes en social aktivitet, som bidrager til deltagernes 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 4 henvender sig til unge i alderen 12-16 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.
- 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.

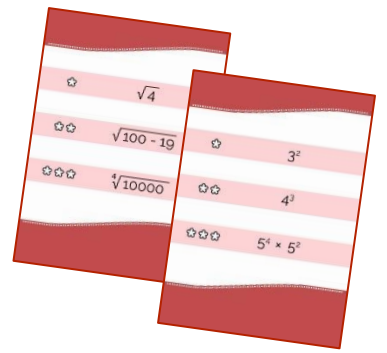
På level 4 er opgaverne udarbejdet med inspiration fra Fælles Mål 6.-9. Klassetrin. Spillet træner elevernes færdigheder inden for tal og algebra. Herunder er der særligt fokus på tal, regnestrategier og repræsentationer.

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

Rød:

Deltageren løser potens- eller rodopgaven på det niveau, som er valgt, inden spillet går i gang.

Opgavekortet træner de fire regningsarter forståelsen for rødder og potenser og tilhørende regneregler.



Blå:

Deltageren skal finde den samlede pris for de varer, som er vist ud for det niveau, som er valgt, inden spillet går i gang. Udregningen tager udgangspunkt i varernes pris og den procentvise rabat.

Opgavekortet træner elevernes evne til at udføre procentregning.

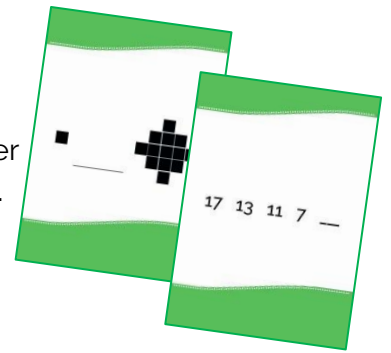
Der arbejdes med købmandsregning, hvilket gør matematikken hverdagsnært for deltagerne.



Grøn:

Deltageren skal gennemskue sammenhængen mellem figurer og talfølger og angive, hvilken figur eller hvilket tal, der mangler på den tomme plads.

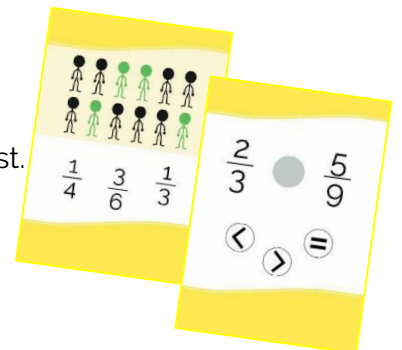
Her arbejdes med ræsonnements- og tankegangskompetencen samt deltagerens evne til at opdage systemer i figur- og talmønstre.



Gul:

Deltageren skal enten identificere den brøk, der tilsvare illustrationen øverst, eller indsætte det korrekte ($>$) lighedstegn mellem brøkerne øverst.

De gule kort træner deltagerens forståelse af brøker og størrelser.

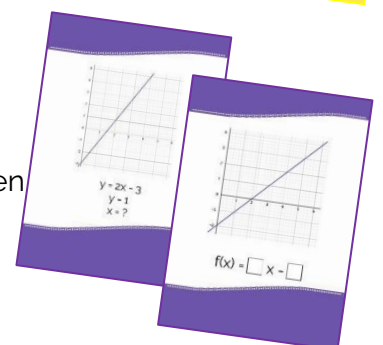


Lilla:

I de lila kort arbejdes med eleverne forståelse af grafer, funktioner og ligninger, og deltagerens repræsentationskompetence kommer i spil.

Der er to korttyper

1. Deltageren skal finde x- eller y-værdien ud fra grafen og ligningen
2. Deltageren skal finde funktionsforskriften ud fra grafen



Sort:

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

