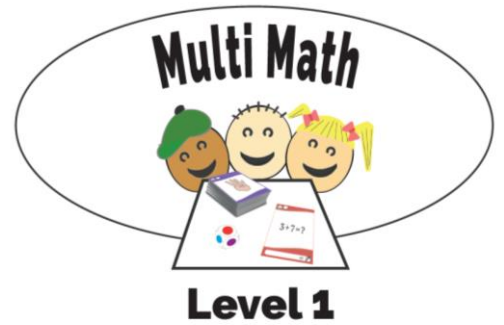


SPILLEVEJLEDNING

Level 1



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.

Sådan spilles Multi Math:

Multi Math spilles af 2-5 personer. Level 1 henvender sig til børn i alderen 4-6 år.

Multi Math kan spilles på hold eller individuelt.

- Spillet går i gang ved at én deltager slår med terningen og trækker et kort i den farve, terningen viser.
- På kortet får deltageren en opgave.
(Se præsentation af opgavekortene nedenfor eller eksempelkortene i nøgleringen)
- Opgaven løses, og 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 1 trænes deltagernes færdigheder inden for addition og mængdebestemmelse. Derudover arbejdes der med deltagernes regnestrategier samt deres evne til at se mønstre og sammenhænge.

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

Rød

Deltageren skal ud fra tre muligheder nederst på kortet udpege det element, der mangler på den tomme plads i rækken ovenfor. Opgavekortet træner evnen til at opdage systemer i figur- og talmønstre.

Blå

Deltageren skal finde den samlede pris for varerne nederst på kortet. Opgavekortet træner hovedregning indenfor addition. Der arbejdes med købmandsregning, hvilket gør matematikken hverdagsnært for deltagerne.

Grøn

Deltageren skal finde den figur som mangler på pladsen med spørgsmålstegnet. Der skal sammenlignes figurer lodret og vandret for at finde en sammenhæng og et system. Her arbejdes med ræsonnements- og tankegangskompetencen samt deltagerens evne til at opdage systemer i figurmønstre.

Gul

Deltagerens opgave er at udføre et antal bevægelser svarende til regnestykkets resultat. Bevægelsen er illustreret på billedet. Regnestykket kan regnes inden eller løses, imens bevægelserne udføres. De gule kort træner på en legende måde deltagerens regnestrategier indenfor addition. Der fokus på processen frem for resultatet.

Lilla

På kortet ses et billede af fingre eller figurer, og deltageren skal hurtigst muligt danne sig et overblik og fortælle, hvor mange fingre/figurer der er. I denne opgavetype trænes deltagerens repræsentationskompetence samt deres evne til at mængdebestemme.

Sort

Deltageren skal ud fra billedet fortælle en historie, som indeholder antal eller regnestykker. Der kan også fokuseres på deltagerens anvendelse af forholdsord. Her arbejdes med deltagerens kommunikationskompetence, deres evne til at se matematiske sammenhænge samt deres viden om forholdsord.

