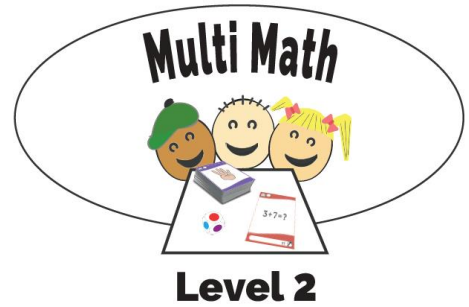


SPILLEVEJLEDNING

Level 2



Hvad er Multi Math?

Multi Math er et matematikspilkoncept uden tekst. Spillene træner deltagerens matematiske færdigheder og kompetencer. Samtidig skabes en social aktivitet, som bidrager til deltagerens 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 2 henvender sig til børn i alderen 5-10 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.

De røde, blå og gule opgavekort er opdelt i niveauer, idet der arbejdes med:

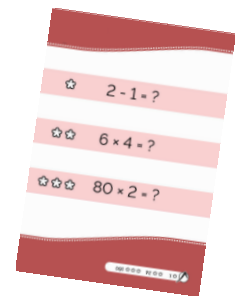
- ✿ Addition og subtraktion med tallene 1-10.
- ✿ ✿ Addition med tallene 1-20. Multiplikation, subtraktion og division med tallene 1-10.
- ✿ ✿ ✿ Alle regningsarter med tallene 1-10 samt tiere.

Enkelte opgavekort falder uden for denne inddeling, primært i de blå opgavekort.

Rød:

Deltageren besvarer regnestykket på det niveau, som er valgt, inden spillet går i gang. Svaret kan aflæses i bunden af kortet.

Opgavekortet træner de fire regningsarter i form af addition, subtraktion, multiplikation samt division.



Blå:

Deltageren skal finde den samlede pris for de varer, som er vist ud for deres niveau. Opgavekortet træner addition og multiplikation samt problemløsningskompetencen. Der arbejdes med købmandsregning, hvilket gør matematikken hverdagsnært for deltagerne.



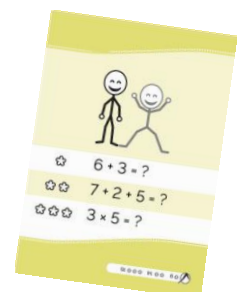
Grøn:

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



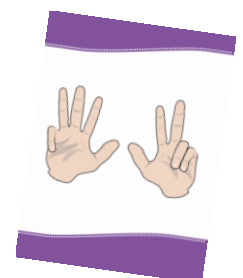
Gul:

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. 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. Det kan være regnestykker inden for alle fire regnearter. Her arbejdes med deltagerens kommunikationskompetence, deres evne til at se matematiske sammenhænge

