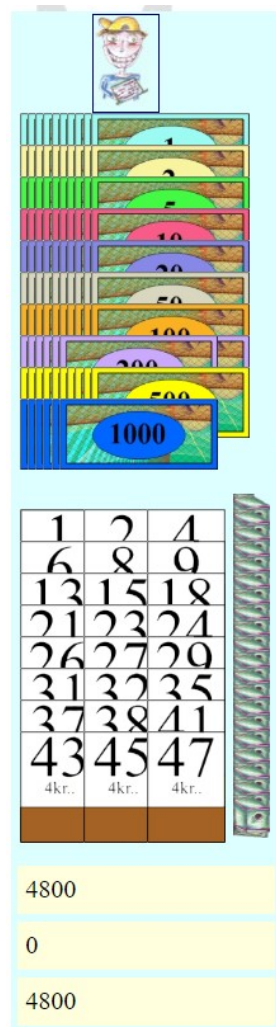


Bank til Matematikmatador

Matematikmatador er en form for matadorspil, hvor matematikken er i centrum og hvor spillets potentialer for matematisk læring udnyttes mest muligt.



Erik	Ida	Per	Sophia
1200	1200	1200	1200
0	0	0	0
1200	1200	1200	1200

Prøv lykken kortene er skiftet ud med matematikopgaver, der er tilpasset de yngste spilleres alderstrin.

Opgaverne svarer til 6-års alderen, men ved at spille sammen med en ældre eller en voksen, vil børn helt ned til 3-års alderen kunne få glæde af spillet. En vigtig tilgang til læring er at imitere, og det er netop denne form for læring spillet lægger op til, ved at lade børn helt ned til 3-års alderen spille med på denne måde. Børn begynder at opbygge et talbegreb fra to-års alderen, og det er ud fra denne viden grænsen er sat ved 3 år. Hver spiller får udleveret et begrænset antal pengesedler, der bruges til at vise den spiller, der bestyrer banken, hvilket beløb der skal betales eller modtages. Den, der bestyrer banken, taster så tallet ind i dette ret enkle regnskabsprogram, ved at flytte det rette antal pengesedler hen til det rigtige sted. Når spillerne skal modtage startbeløb, flyttes pengesedlerne ud på det felt, der er nedenunder spillerens navn. Der skal bruges flere forskellige seddeltypen til de fleste beløb, så der på den måde sættes fokus på deres forskellige værdier.

Sedlerne flyttes ved at der først klikkes på det felt de skal flyttes hen til og derefter klikkes der på de sedler, der skal flyttes.

Den samme fremgangsmåde bruges, når der skal flyttes ejendomskort eller huse.

Når alt er på plads, skal regnskaber afstemmes, og det gøres ved at klikke på tegningen af drengen med kuglerammen.

Programmet kan også bruges til at få en forståelse for de fire regnearter. Hvor mange penge får for eksempel hver af de fire spillere, hvis de skal dele 1000kr.?