Information om Level up! Matematik:

Välkomna till Level up! Matematik!
Ett interaktivt mattespel, där dina elevers mattekunskaper kombineras med spännande och roliga utmaningar. Spelet där alla är vinnare!

Övergripande info:

Level up! Matematik är uppdelat i 30 banor som är fördelade i 3 olika typer av spel.
På banorna stöter eleverna på roliga utmaningar där de levlar upp till olika figurer.
Det spelar ingen roll vilken bana eleverna spelar, alla avsnitt börjar med att de levlar upp till en figur (ni behöver således inte följa en viss ordning för att samla på er nya upplevlingsfigurer). Den enda ordningen ni behöver följa är att starta med klippet **Uppstart** och avsluta med klippet **Final,** utöver detta kan ni välja vilka banor ni vill, i vilken ordning ni vill**.**

Varje spel och bana sköter sig själv. Du behöver bara sätta igång en bana så kommer en video med tydliga muntliga och skriftliga instruktioner till eleverna som för banan framåt. Som lärare kan du vara beredd att pausa när/om det behövs under banornas gång i de olika spelen. Detta för att exempelvis ge eleverna mer tid eller om du önskar förklara något.

Instruktioner för att starta Level up! Matematik med din klass:

1. Läs igenom instruktioner för de olika spelen som följer lite längre ned.
2. Banorna i de olika spelen tar upp olika arbetsområden (exempelvis tiokompisar). Läs igenom **översikt banor,** för att få en överblick vad de olika banorna handlar om, så kan du smidigt väva in banorna i din undervisning inom ett specifikt område. Vi har delat in Level Up!:s banor efter årskurser (detta är bara en rekommendation och givetvis kan du som är lärare i en årskurs även testa banorna för andra årskurser.)
3. Skriv ut **Kartan.** (Kartan har tio platser för att klistra in figurer, spelar ni fler banor, skriv ut en till Karta). Sätt sedan kartan på en synlig plats i klassrummet och berätta att ni i Level Up! kommer att spela för att levla upp er till olika figurer och att denna karta är till för att samla figurer **(Figurkarta)** som klassen levlar upp till. För varje bana klassen spelar levlar de upp.
4. Visa videon **(Uppstart).**
5. Starta sedan er första bana (som du valt ut i förväg).
6. Efter banan är färdig, klipp ut figuren som ni levlade upp till **(Figurkartan)** och välj var på kartan ni vill klistra in den.
7. Nästa gång ni spelar, starta en ny bana och klipp ut samt klistra in den nya figuren på kartan.
8. När ni spelat alla banor ni önskar – se på **Final.**

Instruktioner för de olika spelen:

Challenge – Varje bana startar med att eleverna får en uppmaning att inom trettio sekunder inta en plats på golvet.
På varje bana får eleverna utmaningar där de ska säga efter/säga med en röst (exempelvis rabbla multiplikationstabell 3). Under tiden de säger efter rösten får de uppmaningar (exempelvis håll ett finger på huvudet och blunda medan du säger tabellen.) Uppmaningarna blir klurigare desto längre in i banan ni kommer.

Clues – Varje bana startar med att eleverna får en uppmaning att inom trettio sekunder hämta papper och penna till sina platser.
På varje bana får eleverna ledtrådar i fem nivåer. Efter varje nivå ska de skriva ner sin gissning. **Ett tips är att pausa efter att varje ledtråd är uppläst om du vill ge eleverna lite mer tid.**
Exempel, talområdet 1-20: ”Vilket tal tänker jag på?” Nivå 5 - Jag tänker på ett tal mellan 1 och 20 (eleverna får då skriva ner en gissning. De får ändra sin gissning vid nästa nivå om de önskar. (nivå 4 – talet är större än 7. osv.). I vissa av banorna går det att faktiskt med säkerhet komma på ett korrekt svar redan på nivå 5, medan eleverna i andra banor på de högsta nivåerna, med hjälp av sina kunskaper kan göra genomtänkta gissningar för att sedan desto fler nivåer (ledtrådar) som kommer, ska vara beredda på att reflektera över sina nya gissningar och se om de fortfarande stämmer. Det är oavsett, alltid okej att ändra sin gissning.

Focus - Varje bana startar med att eleverna får en uppmaning att inom trettio sekunder ställa sig upp. Sedan kommer en instruktion om ett digitalt kortspel och hur de ska spelas. Eleverna får i varje bana välja mellan två alternativ när ett antal kort vänds. När korten vänds dyker något upp. Exempel: – Ett antal kort kommer vändas med en matteuppgift. Klura på uppgiften och vad svaret kan vara. Efter ett tag kommer en signal. När du hör signalen (ljudsignal) ska du, om svaret på uppgiften som korten visar är mer 10, sätta dig på golvet. Om svaret är mindre än tio, ska ni hoppa på golvet. Ett tips är att efter instruktionen är sagd, pausa för att gå igenom de två alternativen eleverna har att välja mellan.

Gemensamt för alla spel är att alla är vinnare och klarar banorna.