

## **King of Math junior**

### **Bildungspotential**

Dies ist ein Spiel mit mathematischen Aufgaben. Ziel ist es, in einem sozialen Ranking nach oben zu kommen, durch Lösen von mathematische Aufgaben und Rätseln in einer mittelalterlichen Umgebung. Die SpielerInnen können Sterne und Medaillen sammeln und die Ergebnisse von Freunden und Familie sehen. Die SpielerInnen können aus verschiedenen Kapiteln wählen (Zählen, Addition, Subtraktion...). Innerhalb eines Kapitels werden die Aufgaben (Operationen) immer schwieriger. In jeder Aufgabe haben die SpielerInnen vier mögliche Antworten, von denen eine richtig ist. Es gibt keine zeitliche Begrenzung für die Beantwortung der Fragen, so dass es für jüngere SpielerInnen einfacher ist. Sie erhalten eine Rückmeldung, wenn eine Antwort nicht korrekt ist und können es erneut versuchen.

Kinder üben spielerisch die Operationen in der Mathematik und lernen durch Wiederholung. Das Spiel kann im Schulunterricht oder für das Spielen zu Hause verwendet werden. Es gibt keine irreführenden Informationen oder Gewalt in diesem Spiel.

### **Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen**

Die SchülerInnen könnten sich in Zweiergruppen aufteilen. Jede Gruppe durchläuft ein Kapitel, das für die Lektion interessant ist. Der/die Lehrende geht einmal zu jeder Gruppe und schaut, ob es Probleme gibt und an welcher Stelle (mit welchen Operationen). Wenn es Probleme gibt, spricht der/die Lehrende sie an. Andernfalls fasst er/sie die Vorgänge für alle nach dem Spielen zusammen.