

DEXI VILLE

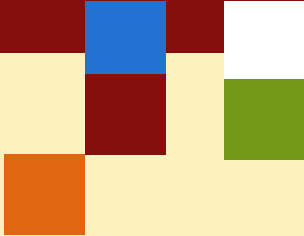
THE WORDCRAFT ADVENTURE



MINECRAFT
EDUCATION



PRINSPARETS
STIFTELSE



Lärarhandledning Dexi Ville

Vad roligt att du vill använda Minecraft Education-spelet “Dexi Ville”!

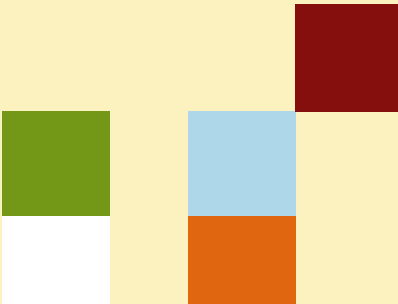
Vad roligt att du vill använda Minecraft Education-spelet "Dexi Ville"!

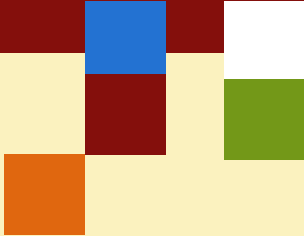
I detta handledningsmaterial hittar du som lärare bland annat:

- Beskrivning av vilka nyckelfärdigheter för läs- och skrivinlärning som tränas i spelet
- Förslag på introduktion med elever och kollegor
- Förslag på diskussionsfrågor
- Tips på kompletterande övningar att göra utanför spelet
- Förberedelser för dig som lärare

Det finns även en PowerPoint som du kan använda med dina elever: Den heter "Kom i gång med Dexi Ville" och finns att tillgänglig för nedladdning här.

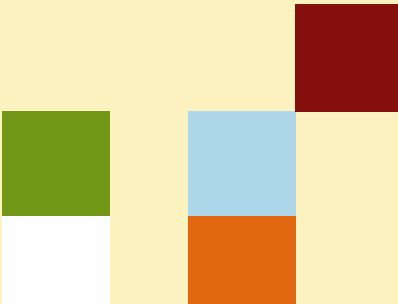
OBS! Dexi Ville är inte tänkt att vara ett läromedel, utan ett komplement till din undervisning. Dexi Ville används också med fördel i mindre grupper.





Innehållsförteckning

Bakgrund	1
Syfte och rekommenderad målgrupp	1
Koppling till läro- och kursplaner	2
Spelöversikt	2
Kom i gång	3
Förslag på introduktion för pedagoger	4
Förslag på introduktion för elever	6
Berättelsen om Dexi Ville	8
Om minispelen	9



Bakgrund

Initiativet till framtagandet av Dexi Ville kommer från Prinsparets stiftelse. Dexi Ville har vuxit fram ur spelet Det stora äventyret som under 2024 omarbetades för att bli tillgängligt i Minecraft Education.

Dexi Ville är ett spel utvecklat av [Prinsparets stiftelse](#) i samarbete med Minecraft Education, stöttat av Microsoft, Nordea och Kronprinsessan Margaretas Minnesfond. [RISE Research Institutes of Sweden](#) har varit stiftelsens pedagogiska partner i framtagandet av det kompletterande lärarhandledningsmaterialet. Granskning av dess innehåll har gjorts av specialpedagoger, logopeder, grundskolepedagoger och elever för att säkerställa att spelet lever upp till dess syfte och möter målgruppens behov i största möjliga utsträckning.

Syfte och rekommenderad målgrupp

Med Dexi Ville vill Prinsparets Stiftelse inspirera barn att läsa och räkna genom att göra det till en del av spelupplevelsen i Minecraftmiljö. Spelet är menat att stärka barnens självförtroende och upptäckarlust inom läsning, skrivande och matematik och av den anledningen finns här utmaningar som tränar såväl språkliga som matematiska förmågor.

Kognitionsvetenskapen visar att språk och logiskt tänkande är nära sammankopplade. En starkt läsförmåga hjälper barnet att tolka textuppgifter och förstå matematiska begrepp i och med att både läsning och problemlösning aktiverar arbetsminnet.

Dexi Ville har som målsättning att väcka barnens vilja att upptäcka och lära mera på deras eget sätt. Spelet vill främja:

- Ökad läsvana: Genom att integrera läsning i varje utmaning främjas engagemang och nyfikenhet.
- Utökat ordförråd och läsflyt: Genom äventyr och spel lär sig barnen nya ord och förbättrar sin läshastighet.
- Ökad nyfikenhet och självkänsla: När barnen klarar läsutmaningarna växer deras nyfikenhet och självförtroende.
- Ökad förtrogenhet med siffror och räknesätt: När barnen arbetar med utmaningarna tränar de sitt arbetsminne och lär sig matematiska begrepp på ett lustfyllt sätt.
- Stärkt självförtroende kopplat till sin matematiska förmåga: Ett barn som spelar Dexi Ville ska känna räkneglädje och uppleva en känsla av att kunna ta sig an matematiken.

Spelet riktar sig primärt till barn i 8–10 års ålder, men kan användas både innan och efter det åldersspannet utifrån behov.

Koppling till läro- och kursplaner (Lgr22)

Spelet används med fördel som en kompletterande resurs som syftar till att stärka elevers tro på sin förmåga att läsa och räkna, snarare än som ett läromedel.

Kopplingar till läro- och kursplaner (Lgr22) finns dock givetvis.

När dina elever spelar Dexi Ville tränar de på ett lättsamt sätt sina färdigheter inom dessa områden:

- koppling mellan bokstavsljud och bokstav
- sammanfoga bokstavsljud till ord
- läsförståelse
- taluppfattning och tals användning
- problemlösning

Spelöversikt

Dexi Ville utspelar sig i en svenskinspirerad by som eleven utforskar och upptäcker. I byn finns ett antal utmaningar som handlar om den magiska kraften i att läsa, skriva och räkna och som spelare kommer du att möta flera hjälpsamma karaktärer som guidar dig runt.

När du kommer till byn möter du den vänliga igelkotten Dexi som älskar att läsa och som därför samlar på berättelser. I byn finns en magisk bok som kallas för "Den oändliga boken". Dexi ber dig om hjälp med att fylla boken med nya sidor, byn är nämligen full av berättelser som väntar på att upptäckas. Sidorna läggs till i boken när du löser de utmaningar som karaktärerna ger dig i spelet.

Kom igång

Instruktioner för nedladdning för Windows/Chromebook eller Android/Mac/Iphone eller iPad finns [här](#).

Är du och dina kollegor nya på Minecraft Education? Ingen fara, det finns gott om stöd att ta hjälp av.

Här finner du några bra resurser:

[Minecraft Educations eget utbildningsmaterial](#). Det mesta för både pedagoger, vårdnadshavare och elever.

[Minecraft Teacher Academy](#).

[Facebookgruppen Minecraft Teacher's lounge \(eng\)](#).

[Facebookgruppen Minecraft Education Sverige \(sv\)](#).



Förslag på introduktion för pedagoger

Syfte

Att komma i gång och bli trygga med spelet.

Förslagsvis avsätter ni ex ett arbetslagsmöte/APT i detta syfte så att ni kan utforska spelet tillsammans. En av er leder mötet och hjälper kollegiet i gång.

Förberedelser

Hjälp dina kollegor att få tillgång till spelet. Instruktioner för nedladdning för olika enheter (PC, Mac, Chromebook/iPad) finner du [här](#). Varje elev bör ha en egen enhet att spela på för bästa möjlighet att tillgodose individuella behov.

1.

Lär känna Dexi Ville tillsammans med dina kollegor

Börja med att beskriva Dexi Ville för dina kollegor. Berätta t. ex. om spelets syfte och målgrupp, om Den oändliga boken, uppdragen och om karaktärerna i byn.

Tips:

I presentationen "[Kom i gång med Dexi Ville](#)" hittar du en beskrivning av alla spelets karaktärer.

2.

Visa filmen "[Dexi Ville: The Wordcraft Adventure](#)" som tar er på en guidad tur genom byn.

Tips:

Visa gärna filmen för dina elever när du introducerar dem för Dexi Ville. Filmen innehåller inget tal, så den kan användas oavsett vilket språk dina elever föredrar. Du kan också välja språk i spelet genom att gå till Inställningar > Språk och välja det

3.

Låt dina kollegor ladda ner och starta spelet på sina egna enheter. Om ni är flera som inte har spelat Minecraft tidigare kan det vara en god idé att gemensamt gå igenom hur man utför de rörelser och interaktioner som spelet kräver. Det finns också ett omfattande [stödmaterial för pedagoger](#) som vill komma igång med Minecraft Education som du kan tipsa om.

4.

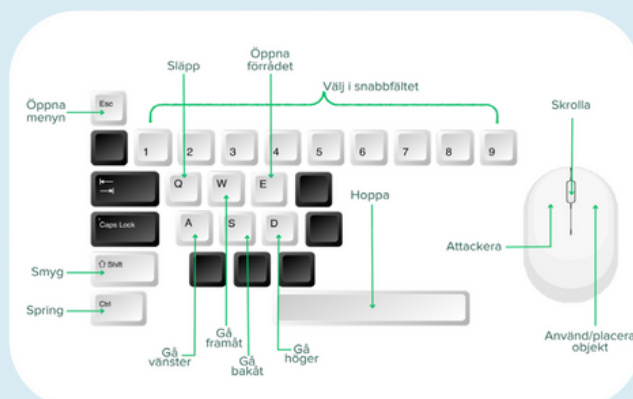
Väl inne i spelet, låt dina kollegor komma in i byn och säga hej till igelkotten Dexi. Spela er igenom ett minispel i taget och låt kollegorna sedan utforska byn på egen hand.

Tips: Vill du och dina elever använda spelets kreativa möjligheter, t. ex. genom att bygga hus i byn? Välj att skapa en ny värld istället för att välja Dexi ville världen. Se till så att det är inställt på spelläget 'Kreativt' i inställningsmenyn innan ni går vidare. Det här spelläget kan också vara till hjälp om du fastnar någonstans i spelet, till exempel om du faller ner i ett håll. Välj då "Kreativt" läge så är det möjligt att ta sig ur svårigheten och återgå till att spela.

OBS! Glöm inte att byta tillbaka till "Äventyr"-läget när du är tillbaka där du vill och behöver vara.

5.

Avsluta med en diskussion om hur ni på bästa sätt använder Dexi Ville för att möta just era elevers behov.



Förslag på introduktion för elever

Nu är det dags att låta dina elever lära känna Dexi Ville!

Kom ihåg att många elever har spelat Minecraft, men inte alla. En gemensam introduktion för att ge alla elever goda förutsättningar att lyckas är därför viktigt. Om du väljer att eleverna ska arbeta med spelet i mindre grupper, se då till att dela in grupper med elevernas Minecrafterfarenhet i åtanke.

Förberedelser

- Säkerställ att alla digitala enheter har spelet nedladdat. Varje elev bör ha en egen enhet att spela på då deras behov är individuella. Instruktioner finner du [här](#).
- Säkerställ att alla elever har tillgång till hörlurar. Spelet innehåller ljud och det är viktigt att eleven kan lyssna ostört på dessa.

Lär känna Dexi Ville tillsammans med dina elever

1.

Läs ” Berättelsen om Dexi Ville” högt för eleverna. Ställ frågor om det var några ord som de blev nyfikna på? Skriv dem på tavlan och prata om vad orden betyder. Berättelsen finns på sidan 8 i denna handledning.

2.

Visa trailern om [Dexi Ville: The Wordcraft Adventure](#)

Tips:

Använd gärna Powerpointen “[Kom i gång med Dexi Ville](#)” för att berätta mer om byns invånare, spelets karaktärer, som eleverna kommer att möta i spelet.



3.

Starta spelet på din enhet för att hjälpa eleverna att komma i gång. Visa gärna att det går att få all skriven text uppläst genom att klicka på ikonerna med en bok.

4.

När alla elever har startat spelet är det dags att utforska: Låt äventyret börja!

Tips:

Vill du och dina elever använda spelets kreativa möjligheter, t. ex. genom att bygga hus i byn? Ändra i så fall spelläget till 'Kreativt' i inställningsmenyn. Det här spelläget kan också vara till hjälp om du fastnar någonstans i spelet, till exempel om du faller ner i ett hål. Välj då "Kreativt" läge så är det möjligt att ta sig ur svårigheten och återgå till att spela. OBS! Glöm inte att byta tillbaka till "Äventyr"-läget när du är tillbaka där du vill och behöver vara.



Berättelsen om Dexi Ville

Det sägs att tiden står stilla i Dexi Ville – men det är inte sant. Här händer alltid något! Mitt bland röda hus, skuggiga björkar och slingrande skogsstigar ligger en by där äventyret bor bakom varje hörn. Det är en plats där fantasin får springa fritt, där berättelser växer mellan träden och där alla, precis alla, får vara med. När du kommer till byn möts du av Dexi, en glad liten igelkott som hälsar dig välkommen med ett stort leende och säger: "Hej, välkommen till vår by!"

Bredvid Dexi ligger Den Oändliga Boken, en bok som inte har några sista sidor än. Den fylls varje gång du hjälper någon av vännerna i byn. För att hitta äventyren visar Dexi dig en karta, där du ser alla de magiska platserna: teatern, ån, ladan, gruvan, runstenen och marknaden.

I Dexi Ville bor vänner som alla har något de är bra på och något de kämpar lite extra med. Du får hjälpa dem med kluriga läs- och räkneuppdrag, och varje gång du lyckas, växer Den Oändliga Boken. Ju fler sidor du samlar, desto fler berättelser blir det.

Vill du följa med Dexi och alla vänner på äventyr?
Du behövs – och allt börjar nu

De sex minispelen

Eleverna bör få en meningsfull spelupplevelse, uppskattad tid till detta är ca en lektion. Givetvis skiljer sig denna tidsangivelse åt beroende på elevgruppens behov samt hur du som lärare väljer att lägga upp arbetet. Se det som en fingervisning. Stöd för att introducera spelen för dina elever finner du i PowerPointen "Kom igång med Dexi Ville". Här finns material som beskriver byn Dexi Ville, karaktärerna i byn och de platser och utmaningar som eleverna kommer att möta.



Hacka ordet



Plats: Gruvan
Guide: Ugglan Barak

Presentation av karaktären Barak finns i Powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville".

Presentation av karaktären Barak finns i Powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville".

I det här spelet kommer eleverna att presenteras för en bild på ett föremål. Uppgiften är att samla in de bokstäver som behövs för att skriva ordet, samt placera dem i rätt ordning.

Ex: När en MOROT visas ska du bryta bokstäverna M, O, R, O och T och placera dem under bilden i rätt ordning så att de bildar ordet morot. Man får försöka så många gånger man vill.

I spelet tränar eleverna på ett lustfyllt sätt sina färdigheter i att koppla samman bokstavsljud och bokstav.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Var det några ord som var svåra att skriva? Vilka?
- Vilka ord mötte vi i gruvan? Samla dessa på tavlan eller på annan bra plats.

Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.

Övning 1: Ljudbokstavsbingo

Skapa bingobrickor med olika bokstavskombinationer. Läs upp ord högt och be eleverna identifiera och markera ordets begynnelsebokstav på sina brickor.

Anpassning:

Välj ord med ljudenlig/ljudstridig stavning utifrån dina elevers behov.

Övning 2: Ljudmemory

Skapa ett memoryspel där varje kort har en bokstav eller bokstavskombination och motsvarande ord som börjar med den bokstaven. Eleverna ska para ihop bokstäverna med de matchande orden genom att säga orden högt. Ex Ett "lätt" kort kan ha en bild på ett päron och bokstaven p och ett "svårt" kan ha en bild på en stjärna och bokstavskombinationen -stj.

Anpassning:

Du kan göra kort med olika svårighetsgrad genom att inkludera/exkludera till exempel sj-ljud, tj-ljud och utifrån dina elevers behov.

Övning 3: Ordbyggnad med magnetbokstäver

Använd magnetbokstäver på en whiteboard eller ett kylskåp.

Säg ett ord som eleverna ska skriva med hjälp av magnetbokstäverna. Du kan även använda en bild som visualiserar ordet.

Elevernas uppgift blir att sätta magnetbokstäverna i rätt ordning för att skriva det ord som läraren visar. Eleverna får gärna hjälpas åt och säga bokstavsljuden högt medan de arbetar.

Mata och mätta

Presentation av karaktären Hopper finns i Powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville".

I spelet presenteras eleven för ett skrivet ord. Uppgiften är att mata rätt djur som motsvarar det ord som visas. Ex. Ordet ANKA visas. Eleven läser ordet och går fram till ankan och ger den mat.

I spelet tränar eleven sin läsfärdighet på ett avdramatiserat, lustfyllt sätt.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Vilka djur mötte vi i ladan? Skriv ner namnen på dessa på en gemensam plats.
- Var det några ord som var svåra att läsa? Vilka, i så fall? Vad gjorde dessa ord svåra?



Plats: Ladan
Guide: Kaninen Hopper

Övning 1: Ordparning med rörelse

Sprid ut stora lappar med skrivna ord på golvet. Säg ett av orden högt. Eleverna ska hitta lappen som matchar ordet och utföra en enkel rörelse (t.ex. hoppa, klappa händerna) innan du läser nästa ord.

Anpassning:

Välj svårighetsgrad på orden (ljudenligt/ljudstridigt et.c.) utifrån dina elevers behov.

Övning 2: Ordmatchning

Skapa kort med ord på ena sidan och matchande bilder på andra sidan. Du behöver göra två kort av varje så att de går att para ihop. Eleverna ska matcha orden med bilderna genom att placera dem bredvid varandra.

Anpassning:

Välj svårighetsgrad på orden (ljudenligt/ljudstridigt et.c.) utifrån dina elevers behov.

Övning 3: Ljudanalys

Ge eleverna kort med enkla ord och be dem dela upp orden i sina ljudkomponenter. Till exempel, ordet "banan" delas upp i ljuden "b", "a", "n", "a" och "n".

Anpassning:

För att göra spelet svårare, inkludera ord med konsonantkluster, ex. ord som "björn", "bord" och "strand".

Övning 4: Ljudanalys

Ge eleverna meningar med enkla ord och be dem identifiera och skriva ned de ord de känner igen eller kan läsa/ljuda.

Anpassning:

Skapa meningar som består av både enkla och mera komplexa ord. Det utmanar både de som är i början av sin läsutveckling, samt de som har kommit längre.

Vilken dag... Men vilken dag?

Presentation av karaktären Luna finns i Powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville".



Plats: Teatern
Guide: Vargen Luna

I det här spelet berättar Luna om sin dag. Elevens uppgift är att komma ihåg vad Luna berättade och placera bilder som representerar aktiviteterna i rätt ordning.

Ex. Luna berättar att hen borstat tänderna, läst en bok och fiskat. Eleven tar bilderna av en tandborste, en bok och ett fiskespö och placerar dem i rätt ordning.

I spelet tränar eleverna sitt arbetsminne på ett lekfullt sätt.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Hur många saker kunde du komma ihåg utan att fråga Luna en gång till?
- Vad gjorde Luna under sin dag? Skriv orden för de aktiviteter Luna ägnade sig åt under dagen på en gemensam plats.

Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.

Övning 1: Ordlistan

Presentera en kort lista med ord för eleverna att studera under en begränsad tid (till exempel 1 minut). Sedan tar du bort listan och ber dem skriva ned så många ord de kan komma ihåg.

Anpassning:

Använd bilder för elever som är i början av sin läs- och skrivutveckling och skrivna ord för de som kommit lite längre. Du kan också lägga till flera ord för att öka svårighetsgraden.

Övning 2: Följ instruktioner

Ge eleverna en serie instruktioner för en uppgift, till exempel "ta upp pennan, rita en cirkel och skriv ditt namn i mitten". Eleverna ska följa instruktionerna utan att titta på eller lyssna på dem igen.

Anpassning:

Gör övningen svårare/lättare genom att anpassa antalet instruktioner.

Övning 3: Ordföljdspussel

Presentera en kort, skriven mening för eleverna. Dela sedan upp den i ord och blanda orden. Eleverna ska ordna orden i rätt ordning för att återskapa meningen.

Anpassning:

Gör övningen lättare/svårare genom att variera längden på de meningar som används.

Nappa på bokstaven

Presentation av karaktären Björn finns i Powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville".

I det här spelet presenteras eleverna för en bokstav. Deras uppgift är att matcha den bokstav som Björn visar med den bild som har denna bokstav som begynnelsebokstav.
Ex: Bokstaven M visas. Eleven väljer bilden med ett MOLN.

I spelet tränar eleverna på ett lustfyllt sätt sina färdigheter i att koppla samman bokstavsljud och bokstav.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Vilka saker visade Björn oss vid dammen? Skriv orden på en gemensam plats.
- Vilka bokstäver såg vi? Samla andra ord som börjar på samma bokstav.

Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.



Plats: Ån
Guide: Björnen Björn

Övning 1: Bokstavsbingo med bilder

Spela bingo där elevernas bingobrickor har bokstäver. Läs upp ord högt och låt eleverna markera begynnelsebokstaven för det ord de hör.

Anpassning:

För att göra övningen svårare kan du använda ord med ljudstridig stavning i början av ordet, ex "hjälpa" eller "tjur".

Övning 2: Bokstavsmemo med bilder

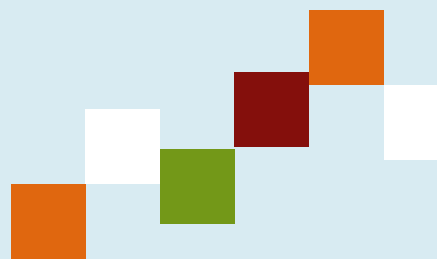
Skapa ett memoryspel där varje kort har antingen en bokstav eller en bild. Eleverna ska para ihop varje bokstav med rätt bild genom att hitta matchande kort

Övning 3: Bokstavspyssel med bilder

Skapa 2-bitarspyssel där varje bit har en bokstav eller en bild. Eleverna ska matcha bokstavspysselbitarna med den motsvarande bilden för att komplettera pusslet.

Anpassning:

Använd bokstavskombinationer, ex -tj eller -sj för att göra övningen svårare



Tokiga torget

Presentation av karaktären Barak finns i Powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville".



I det här spelet träffar eleven ugglan Barak som behöver hjälp att förbereda marknadsstånden. Uppgiften är att fördela ett visst antal varor jämnt mellan flera stånd.

Plats: Marknaden

Guide: Ugglan Barak

Ex: Det finns 12 kålhuvuden och 3 marknadsstånd. Elevens uppgift är att dela upp varorna så att varje stånd får lika många. Antalet varor och stånd kan variera och ibland vara ojämnt, vilket gör att eleverna kan möta begreppet "rest" i de svårare nivåerna.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Hur visste du hur många varor som skulle ligga i varje stånd? Förklara hur du tänkte.
 - Vad gjorde du när varorna inte gick att dela upp jämnt? Hur löste du det då?
- Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.

Övning 1: Vem får mest?

Ge eleverna två olika fördelningar att jämföra, t.ex. "Sami delade 15 frukter på 3 stånd. Nour delade 16 frukter på 4 stånd." Fråga: "Vem fick flest varor i varje stånd?" Du kan t.ex. använda knappar, sudd eller klossar för att förenkla för eleverna att pröva olika strategier.

Anpassning:

Gör övningen lättare/svårare genom att använda mindre/större tal, eller genom att lägga till en bildstödstruktur där eleverna först placerar ut föremål för att visualisera.

Övning 2: Rita och räkna ut fördelningen

Presentera en kort textuppgift som liknar spelet. Ex: “Barak har 20 tomater. Hen vill fördela dem jämnt mellan 4 stånd.” Eleverna ritar de fyra stånden och ritar tomater på varje för att se lösningen visuellt.

Anpassning:

Gör övningen svårare genom att variera antalet varor eller stånd för att låta eleverna möta begreppet rest (t.ex. 19 tomater ska fördelas på 4 stånd).

Övning 3: Byt plats på varorna

Placera ut ett antal föremål i olika “stånd” (t.ex. tre skålar med olika antal knappar: 4, 6 och 8). Elevernas uppgift är att flytta varor mellan skålarna så att alla får lika många. De ska dokumentera hur många de flyttar och visa att det blev rätt.

Anpassning:

Gör övningen lättare/svårare genom att börja med stånd som nästan redan är jämnt fördelade eller med större skillnader. Öka svårigheten genom att införa ett stånd extra eller begränsa hur många flyttar som får göras.

Räkna i gåtor



Presentation av karaktären Luna finns i powerpointen "Kom i gång med Dexi Ville".

Plats: Runstenarna
Guide: vargen Luna

I det här spelet möter eleverna vargen Luna som älskar att lösa mattegåtor. Elevernas uppgift är att räkna ut hur många föremål som blir kvar eller behövs, och hämta rätt antal grönsaker.

Ex: "Jag har 4 äpplen och ger bort 1." Eleven lägger 3 äpplen i lådan bredvid Luna.

Frågor att diskutera när eleverna spelat färdigt:

- Vilka siffror använde vi i spelet? Samla in och skriv dem i storleksordning.
- Vilket räknesätt använde vi mest? Var det addition (att lägga till) eller subtraktion (att ta bort)? Hur märkte du det?
- Hur kan du visa en av gåtorna med klossar eller genom att rita? Välj ut en av gåtorna.

Som en introduktion till spelet kan du göra någon eller flera av övningarna nedan, innan ni börjar att spela.

Övning 1: Räkna och bygg med föremål

Låt eleverna använda konkreta material (t.ex. klossar, knappar eller plastfrukter) för att skapa en egen mattegåta liknande de i spelet. Exempel: “Du har 5 päron och äter upp 2. Hur många har du kvar?”

Anpassning:

Gör övningen lättare/svårare genom att uppmana eleverna att ändra antalet föremål som används eller minska/öka antalet steg i berättelsen.

Övning 2: Gissa gåtan

Beskriv en situation, muntligt eller med bilder, där något händer med ett antal saker. Låt en del av händelseförloppet vara okänt och be eleverna att räkna ut vad som saknas. Exempel: “Luna har några äpplen. Hen ger 2 till Hopper och har då 3 kvar. Hur många hade Luna från början?”

Anpassning:

Gör övningen lättare/svårare genom att justera vilket tal som är okänt – början, förändringen eller resultatet.

Övning 3: Mattespel med tärning

Eleverna slår en tärning två gånger. Den första siffran visar hur många saker Luna har, den andra visar hur många hon ger bort. Eleverna ska skriva eller rita vad som händer och räkna ut hur många som blir kvar.

Anpassning:

Gör övningen lättare/svårare genom att använda en tiosidig tärning, eller lägga till ett tredje slag för att visa att Luna också får fler saker.

Lycka till!

DEXI VILLE

THE WORDCRAFT ADVENTURE

MINECRAFT
EDUCATION



PRINSPARETS
STIFTELSE

Dexi Ville är ett spel skapat av Prinsparets Stiftelse i samarbete med Minecraft Education, stöttat av Microsoft, Nordea och Kronprinsessan Margaretas Minnesfond. Spelet är utvecklat av Shapescape och RISE har varit samarbetspartners i utvecklingen av lärarhandledningen.



Microsoft

Nordea

Stiftelsen
Kronprinsessan Margaretas
Minnesfond

RI
SE
Research Institutes
of Sweden



Shapescape