

Äventyrsspelet Matematica

Evelina Andersson är lärare i IT-ämnen på John Bauergymnasiet i Uppsala.

Alexander Alsenholt är matematik- och naturräddeslärare på John Bauergymnasiet i Uppsala.

Thomas Ericsson arbetar som IT-lärare på John Bauergymnasiet i Uppsala.

Inledning

Äventyret Matematica är ett Internetbaserat spel utvecklat i Flash som har till syfte att roa spelaren samtidigt som denne ställs inför matematiska övningar kopplade till kursen Matematik A på gymnasiet.

Äventyret Matematica

Användarna kommer åt spelet via dess webbplats med hjälp av sin personliga inloggning som medför att tidigare spel kan återupptas. Väl inne i spelet möts man av en världskarta med olika matematiska områden, till exempel Numeriska skogen som är den första nivån i Äventyret Matematica. Innan spelaren får kasta sig ut i äventyret måste den först besöka sin hemby i Matematica där invånarna erbjuder olika uppdrag och tjänster.



I byn får spelaren uppdrag från byns älderman och inne i matematikstugan erbjuds en genomgång av vilka matematiska färdigheter man måste ha för att klara sig igenom det väntande uppdraget i den Numeriska skogen. Det är också viktigt att besöka den snälla häxan i magistugan för att ladda upp med formler och annat nyttigt. I restaurangen fyller man upp sin energi genom att köpa mat och dryck, och vill man köpa sig ett bra vapen så görs det hos smeden i hans smedja.

I Numeriska skogen styr spelaren sin karaktär med hjälp av datorns piltangenter. Man stöter på fiender av olika slag såsom levande skelett, drakar och demoner. För att besegra dessa gäller det att svara rätt på frågorna man får. Vid seger utfaller ibland belöningar i form av extra liv eller guld som man kan handla för inne i byn. Själva bataljscenen består av frågor med alternativsvar där endast ett är rätt. I sann rollspelsanda bygger man upp sin ”erfarenhetspoäng”, styrka och liv.



Litteratur

L. Alfredsson, m.fl.: *Matematik 4000 Kurs A Grön*, Natur & Kultur, Stockholm, 2007.

Holmström & Smedhamre: *Matematik Grund*, Liber, Stockholm, 2008.