

Tilmelding til Spillet

For at kunne deltage i Spil For Livet, skal skolen være tilmeldt både selve Spil For Livet og Matematikkens Univers, idet spillet kun kan tilgås fra "Spil" menuen i Matematikkens Univers.

Den enkelte lærer tilmelder sin klasse fra www.matematikkensunivers.dk.

På forsiden er der i uge 45 en knap, hvor læreren logger ind med sit UNI-login og herefter får listet alle de klasser han/hun er tilknyttet. Læreren kan nu oprette en kode, som skal bruges af klassen til at spille spillet med.

Der klikkes på "Opret kode", for de klasser, der skal spille Spil For Livet. Når læreren har oprettet koder til de klasser, der skal spille, er der mulighed for at printe siden ud. Koden skal bruges til at logge ind til selve spillet på Spil For Livet. Er koden en gang oprettet, står den ud for klassens navn.

Der er på siden også mulighed for at se highscorelisten for klassen. Denne er dog først tilgængelig når spillene er afsluttede.

Problemer med tilmelding?

Problem

Jeg kan som lærer ikke logge ind på hverken Matematikkens Univers eller Tilmeldingssiden.

Årsag:

Skolen er ikke tilmeldt Matematikkens Univers og/eller Spil For Livet. Dette er en forudsætning for at kunne spille spillet.

Løsning:

Send en mail til Forlaget Matematik og tilmeld skolen til Matematikkens Univers og Spil For Livet

Problem:

Når jeg logger på tilmeldingssiden, for at tilmelde klasser, er der ikke listet nogen klasser jeg kan tilmelde.

Årsag:

Der er ikke sket en tilknytning mellem dig som lærer og dine klasser. Dette er fordi ingen af eleverne har været logget på Matematikkens Univers endnu.

Løsning:

Bed en elev fra den klasse du vil tilmelde om at logge på Matematikkens Univers med sit UNI-login. Nu eksisterer klassen i systemet. Nu skal klassen tilknyttes dig som lærer. Dette kan enten gøres af skolens administrator på Matematikkens Univers, eller af @ventures, som har udviklet programmet Matematikkens Univers og Spil For Livet. Send da en mail til Erik Nielsen (erni@aaabc.dk) med informationer om dit navn, hvilken skole du kommer fra, samt konkret hvilke klasser du ønsker at blive tilknyttet. HUSK: der kan KUN tilknyttes klasser til en lærer, hvis en elev fra klassen har været logget ind.

Forberedelse til spillet

Som forberedelse til spillet skal hver klasse vælge en repræsentant, som inden spilstart skal være logget ind på Matematikkens Univers. Det er den elev der fører musen og klikker på klassens vegne.

Vi anbefaler, at man kobler denne elevs pc på et IWB eller en projektor, så resten af klassen har mulighed for at deltage i spillet.

Klassen skal have papir, blyant og lommeregner klar til at løse opgaverne med, idet spillet indeholder udregningsopgaver. For at give spillerne den matematiske og naturfaglige baggrund for at spille spillet, er der udarbejdet et materiale, læreren kan bruge i sin forberedelse af klassen. I finder det på www.dkmat.dk, hvor der også ligger en facitliste til læreren

Spillet startes

Når klassens repræsentant torsdag den 15. november klokken 9 har logget ind på Matematikkens Univers, kan vedkommende starte Spil For Livet på klassens vegne. Dette gøres ved at klikke på "Spil" i Matematikkens Univers og herefter på Spil For Livet.

Nu skal eleven bruge den 6-cifrede kode, som læreren fik til klassen, da denne blev tilmeldt spillet.

Kun med den kode kan eleven logge på og klassen dermed spille spillet. Kun én elev fra samme klasse kan være logget på spillet og spille mod de andre skoler.



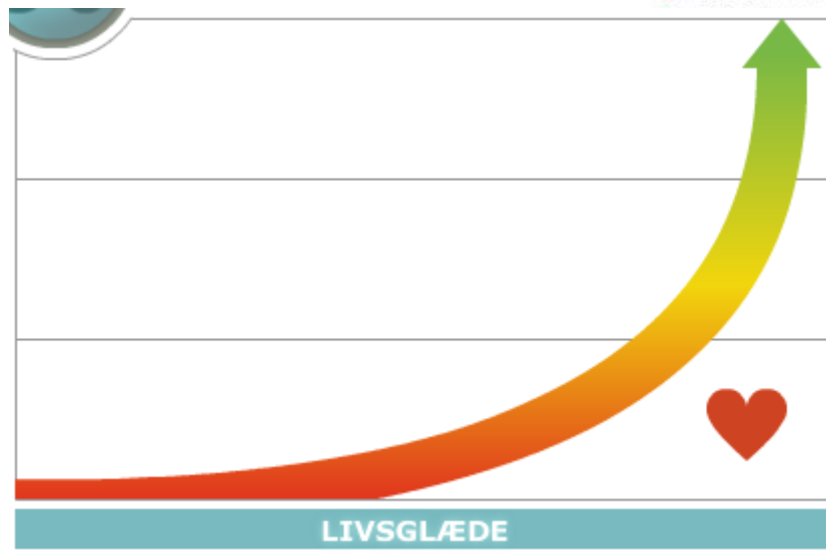
Lidt om spillet

Spil For Livet handler om drengen, Søren, som er blevet ludoman. Spillerne skal hjælpe ham med at komme ud af sit spilmisbrug og finde tilbage til livets gode værdier. Spil For Livet foregår over tre runder, som hver repræsenterer et emne Søren skal forholde sig til - i Friluft & motion, Relationer og Kost & Livsstil. Målet er at få Sørens Livsglæde til at stige ved at sende ham rundt på banen og svare på spørgsmål. I hver runde får klassen mulighed for at svare på 15 spørgsmål, som indeholder både matematik og dilemmaer omkring spil og ludomani. Rigtige svar placerer et fodaftryk på kortet, giver point og får Sørens Livsglæde til at stige.

HIGHSCORE		
PLADS	NAVN	KLASSE
1	Testskolen	Testklas

Spillets gang

Der spilles på tre forskellige baner hver med 30 felter. Når I klikker på et felt, sender I Søren hen til det felt, så han kommer væk fra sin computer og opdager andre værdier end spil. Dette udløser et spørgsmål, og svarer I rigtigt, vises et fodaftryk på feltet. Det er antallet af fodaftryk og dermed rigtige svar, som tæller mest, når vi skal finde en vinder! Selvom der er 30 felter på hver spilleplade, har I kun 15 gåture at gøre godt med per runde. Dvs. 15 forsøg til at svare rigtigt, få et point og få Sørens Livsglæde til at stige. Hver af de tre spilleplader er åben i 60 minutter ad gangen, og I har 90 sekunder til at svare på hvert spørgsmål. Klarer I det ikke indenfor tiden, fortsætter I med de point, I har nået at samle sammen. BEMÆRK, at de 90 sekunder først starter, når I har åbnet et spørgsmålvindue, og ikke mens I rykker. Nogle af spørgsmålene er dilemma spørgsmål, hvor rigtigheden af en besvarelse kan gradbøjes. I kan derfor opnå 5, 10 eller 15 point for en rigtig besvarelse.



Klassen med FLEST point og den korteste svartid har vundet turneringen. Man skal være dygtig for at vinde, men som i ethvert spil er her også plads til at være heldig – eller det modsatte. Når I undersøger et felt i spillet, kan der ske forskellige ting, som påvirker jeres tid. Som regel får I kun et spørgsmål, men på nogle af felterne gemmer sig små begivenheder, som kan have både gode og dårlige udfald. Begivenhederne giver enten en bonus eller en straf til jeres tid – uanset om der svares rigtigt på det efterfølgende spørgsmål eller ej! I tilfælde af at I rammer en begivenhed, tæller de 90 sekunder først, når I har trykket "OK" og åbnet selve spørgsmålet.

Forældresnak **Tid -2**

Søren beslutter sig for at fortælle sine forældre, at han har et spilleproblem. De får en god snak, hans forældre støtter ham, og med familiens opbakning bliver det nu lidt nemmere for Søren. Dette felt og tilhørende spørgsmål giver dig en tidsbonus på 2 sekunder.

Tryk "ok" for at gå videre... **OK**

Hold øje med de andre klasser

Mens spillet er i gang, kan I løbende følge med i jeres egen pointscore i forhold til de 5 nærmeste klasser. Highscorelisten nederst i højre side bliver opdateret hver gang, en klasse besvarer et spørgsmål. Den highscoreliste I ser under spillet, viser kun et lille udsnit, og stillingen kan ændre sig meget i løbet af spillet. Når I har gennemført en spillerunde og kommer tilbage til spillets startmenu, kan I åbne et link til den store highscoreliste. Linket åbner i et nyt vindue, så I kan til enhver tid vende tilbage til spillets menu og starte en ny runde. Lad derfor være med at lukke menuvinduet. Spillets tre runder skal tages i rækkefølge, men I har mulighed for at starte en ny runde, så snart I er færdige med en. Det betyder, at highscorelisten kan ændre sig meget i løbet af spillet. Læg mærke til, hvor mange spil en klasse har gennemført. Selvom en klasse fører pointmæssigt med tre gennemførte spil, kan I jo sagtens nå at hente dem, hvis I selv kun har gennemført et eller to spil.

Hvem vinder spillet?

Når klokken er 12.00 slutter Spil For Livet og resultatet på highscorelisten gøres endeligt op. Klasser, som på dette tidspunkt ikke har nået at gennemføre alle tre spillerunder, må klare sig med de point, de har nået at samle indtil nu. Vinderen er den klasse, som har svaret rigtigt på flest spørgsmål mellem 1 og 45. I tilfælde af lighed mellem antal rigtige svar, bruges svartiden (altså den tid I har brugt per spørgsmål) til at afgøre konkurrencen. Skulle det vise sig, at der stadig er dødt løb, vil der blive trukket lod om den endelige vinder. God fornøjelse med spillet og held og lykke i kampen!



HIGHSCORE LISTE

NR	SKOLE	KLASSE	ANTAL SPIL	POINT	TID
1	Vodskov skole	7a	●●●	45	15
2	Stjær friskole	8c	●●●	45	350
3	Herregårdsskolen	3c	●●●	44	1280
4	Nr. Snede skole	7a	●●●	45	7893
5	Bakkedalskolen	5a	●●	28	12780
6	Svendborg Kommuneskole	9b	●●	27	1423
7	Søgårdskolem	7a	●	14	4540
8	Klackenborg Skole	8c	●	13	5670
9	Gøglerskolen	3c	●	13	6400
10	Tirstrup skole	7a	●	11	7893
11	Skelstrup skole	5a	●	6	8900
12	Taberskolen	10b	●	2	1100