

2:a
utgåvan

8wonders®
Mathepotamia®

Ett spelbaserat system för matematikinlärning

En magisk värld där mattetrollkarlar föds!

Hur Mathepotamia fungerar

Mathepotamia förvandlar matematik till ett äventyr med 7 spellägen och 4 svårighetsnivåer, med Mathepotamia övningskort innehållande 440 uppgifter och ytterligare utmaningar från två 12-sidiga tärningar. Den stegvisa utvecklingen hjälper barn att bygga självförtroende inom addition, subtraktion, multiplikation och division samtidigt som lärandet hålls frustrationsfritt.

Enkla regler gör det lätt att komma igång, medan spelifieringselement uppmuntrar barn att förbli engagerade och njuta av processen. Ett slumpmoment i Klassiskt läge säkerställer att alla spelare - oavsett kunskapsnivå - har en rättvis chans att förbättras och vinna. Flera lägen och flexibla svårighetsnivåer gör att spelet kan växa med barnet, vilket gör det till en investering i långsiktigt matematiskt bemästrande. Utbildningsläget fördjupar förståelsen genom praktiskt lärande och hjälper barn att greppa matematiska koncept på ett bestående sätt.

Snabbstartsguide för Klassiskt läge

Välj kortlekar baserat på svårighet, förvara dem i lådor med öppen topp och lös uppgifter medan du flyttar spelpjäser enligt tärningsslag. Följ reglerna för specialfält.

Användning av spelplanen

Mathepotamias spelplan är dubbelsidig, utformad för att stödja både spellägen och Utbildningsläge:

- **Framsida (siffernät):** Har ett 10×10 rutnät med nummer från 1 till 100. Denna sida används i de flesta spellägena för att öva på additions-, subtraktions-, multiplikations- och divisionsuppgifter.
- **Baksida (multiplikationstabell):** Visar en 12×12 multiplikationstabell. Denna sida ger visuellt stöd för multiplikations- och divisionsuppgifter i specifika spellägen.

I Utbildningsläge kan spelare använda spelplanen för att fysiskt visualisera och öva på matematiska operationer som addition, subtraktion, multiplikation och division (se avsnittet om Utbildningsläge för detaljer).


I Spellägen fungerar brädet som det huvudsakliga spelområdet där spelarna flyttar sina spelpjäser medan de löser uppgifter.

Användning av övningskortet

Alla Mathepotamia övningskort är dubbelsidiga med matematikuppgifter på båda sidorna och svar längst ned på motsatta sidor. Korten är utformade för både spel och självständig övning, vilket hjälper till att bygga matematisk färdighet genom lärande i farten.

Det finns två typer av spellägen:





- **Kortbaserade spellägen:** Korten tillhandahåller matematikuppgifter och validerar svar. I dessa spellägen förvaras korten i lådan med öppen topp för att hålla uppgifterna dolda tills de dras.
- **Tärningsbaserade spellägen:** Korten används som poängmarkörer och för att ange spelomgångens längd (t.ex. 55 kort = 55 rundor). I dessa spellägen kan spelet avslutas baserat på ett överenskommet antal rundor eller när alla valda kort har använts.


Varje kort är markerat högst upp med svårighetsnivå till vänster och de spellägen det kan användas i till höger. Alla kort kan användas i  Klassiskt läge.



Svårighetsnivåer

Mathepotamia övningskort är organiserade i fyra kortlekar, där varje kortlek representerar en särskild svårighetsnivå:

-  Addition och subtraktion inom 20.
-  Addition och subtraktion inom 100, multiplikation och division inom 20, och operationer med total upp till 200.
-  Addition och subtraktion inom 200, multiplikation och division inom 12×12, och operationer med multiplar av 5.
-  Addition, subtraktion, multiplikation och division inom 1000.

 Spelkortlekar kan skraddarsys genom att välja specifika uppgifter från en enskild nivå (t.ex. fokusera endast på addition och subtraktion inom 10 från Nivå 1) eller kombinera uppgifter från flera nivåer (t.ex. multiplikations- och divisionsuppgifter från Nivå 2 och 3). Denna flexibilitet möjliggör en mer anpassad upplevelse baserad på spelarens kunskapsnivå eller inlärningsmål.

Rekommenderad inlärningsväg

Mathopotamia erbjuder ett strukturerat tillvägagångssätt för att utveckla viktiga matematiska färdigheter, från grundläggande operationer till avancerad problemlösning. Varje steg på vägen är utformat för att bygga färdigheter progressivt:

- **Utbildningsläge:** Introducerar nya koncept på ett vägledande och interaktivt sätt.
- **Övningskort:** Förstärker färdigheter i en avslappnad miljö för självständig övning.
- **Klassiskt läge:** Utmanar spelarna att tillämpa sina färdigheter i en spelifierad miljö.
- **Hastighetslägen:** Läger till tidspress och tävling för att förfina problemlösningshastighet och noggrannhet.

Denna progression säkerställer en smidig övergång från förståelse till bemästrande samtidigt som tidigare färdigheter repeteras och förstärks.

1. Utveckla additions- och subtraktionsfärdigheter

1.1. Introduktion till addition och subtraktion inom 10

Välj en delmängd av uppgifter från Nivå 1-kortleken (fokuserad på addition och subtraktion inom 10), fortsätt sedan genom *Utbildningsläge* → *Övningskort* → *Klassiskt läge* → *Hastighetsläge för addition och subtraktion (spelläge 3)*.

◊ Spelarna bygger självförtroende inom grundläggande addition och subtraktion.

1.2. Utöka till addition och subtraktion inom 20

Använd hela Nivå 1-kortleken för att öva på additions- och subtraktionsuppgifter, fortsätt genom *Utbildningsläge* → *Övningskort* → *Klassiskt läge* → *Hastighetsläge för addition med tärningar 2* → *Hastighetsläge för addition och subtraktion (spelläge 3)*.

◊ Spelarna utvecklar flyt i enkel aritmetik.

1.3. Avancera till addition och subtraktion inom 100

Välj uppgifter från Nivå 2-kortleken (fokuserad på addition och subtraktion inom 100), och fortsätt genom *Utbildningsläge* → *Övningskort* → *Klassiskt läge* → *Hastighetsläge för addition och subtraktion (spelläge 3)*.

◊ Spelarna stärker sin förmåga att arbeta med större tal.

2. Utveckla multiplikations- och divisionsfärdigheter

2.1. Introduktion till multiplikation och division inom 20

Välj uppgifter från Nivå 2-kortleken (fokuserad på multiplikation och division inom 20), fortsätt sedan genom *Utbildningsläge* → *Övningskort* → *Klassiskt läge* → *Hastighetsläge för multiplikation med visuellt stöd (spelläge 4)*.

◊ Spelarna bygger en stark grund inom multiplikation och division.

2.2. Bemästra multiplikation och division inom 12×12

Kombinera uppgifter från Nivå 2 och Nivå 3-kortlekarna (som täcker multiplikation och division inom 12×12), fortsätt sedan genom *Utbildningsläge* → *Övningskort* → *Klassiskt läge* → *Hastighetsläge för multiplikation med visuellt stöd (spelläge 4)* → *Slumpmässig multiplikation (spelläge 5)* → *Hastighetsläge för multiplikation utan visuellt stöd (spelläge 6)* → *Slumpmässig multiplikation utan visuellt stöd (spelläge 7)*.

◊ Spelarna utvecklar snabb återkallning av multiplikations- och divisionsfakta.

3. Bemästra avancerade operationer

3.1. Operationer inom 1000

Använd Nivå 4-kortleken för att öva på avancerade uppgifter, fortsätt genom *Övningskort* → *Klassiskt läge*.

◊ Spelarna blir skickliga på att hantera komplex aritmetik.



Spelare med tidigare kunskap om grundläggande färdigheter kan börja från vilken punkt som helst i inlärningsvägen där de känner sig säkra. Till exempel kan de börja med addition och subtraktion inom 100 eller multiplikations- och divisionsuppgifter, och hoppa över tidigare steg vid behov. Om du är osäker på var du ska börja hjälper *Mathopotamia Questbook: The Gateway of Wonders* - ett gratis övningshäfte utformat som ett spännande uppdrag - till att bedöma ditt barns färdigheter utan att de ens märker det. Du hittar nedladdningslänken i avsnittet *Ytterligare resurser*.

Spellägen

1 Klassiskt läge

Brädets sida	Framsida (Siffernätsida)
Komponenten	Kort (vald nivå), 1 tärning, spelpjäser
Fokus	Addition, subtraktion, multiplikation och division (komplexitet baserad på vald svårighetsnivå)

Hur man spelar

1. Spelarna placerar sina spelpjäser på 0 i början av spelet.
2. På sin tur drar spelarna ett kort från lådan med den valda nivån och försöker lösa uppgiften som visas på kortet.
3. Svaret ska ges högt. Spelarna kan kontrollera om svaret är korrekt genom att titta längst ned på kortets andra sida.
4. Om svaret är korrekt, kastar spelaren 1 tärning och flyttar sin spelpjäs framåt på brädet med det antal som visas på tärningen. Spelade kort bör placeras i en separat hög.
5. Den första spelaren som når eller flyttar bortom 100 (100+) vinner. Om alla kort från lådan har spelats och målet på 100 ännu inte har uppnåtts, blanda de spelade korten, lägg tillbaka dem i lådan och lös uppgifterna på kortens andra sida.



Spelare med olika nivåer kan spela tillsammans genom att använda separata kortlekar, vilket gör spelet anpassningsbart för familj- eller grupp miljöer med olika färdighetsnivåer, som barn i olika åldrar eller vuxna. För mycket unga spelare kan uppgifter på Nivå 1 begränsas ytterligare till problem inom 10. För ett kortare spel kan spelarna komma överens om ett mål som 30, 50 eller 70, baserat på deras preferenser.

Specialfält

Spelarna kommer att stöta på fälla- och bonusrutor längs vägen.



Isdrake. Fryser en motståndare i en omgång.



Elddrake. Flytta en motståndare 3 steg bakåt.



Sköld. Skyddar spelaren från is- och elddrake.



Bro. Flytta framåt upp till 5 platser.



Labyrint. Flytta 3 steg bakåt.



Träsk. Hoppa över en tur.

Om en spelare landar på ett specialfält under sin tur, eller flyttas dit av en motståndare, måste de omedelbart följa fältets regler. Dessa regler ger strategiskt djup till spelet, vilket gör det mer engagerande för spelarna. Till exempel, om en spelare flyttas till elddraken av en motståndare, måste de flytta den eller en annan motståndare 3 steg bakåt..

Specialfält är unika för detta spelläge och gäller inte i andra spellägen.

Lagspelsläge

- Bilda 2 lag med 2 spelare i varje.
- Lagmedlemmar får inte ge varandra tips/svar.
- Laget vinner när båda spelarna når 100.

2 Hastighetsaddition med tärningar

Brädets sida	Framsida (Siffernätsida)
Komponenter	2 tärningar, kort (för poängräkning och rundspårning), spelpjäser
Fokus	Grundläggande addition med resultat upp till 24

Detta spelläge är idealiskt för mycket unga spelare som precis börjar lära sig matematik. En mer kunnig deltagare kan assistera som guide och hjälpa till att validera svar.

Hur man spelar

1. På sin tur kastar spelarna två tärningar och adderar de rullade talen för att hitta resultatet.
2. Den första spelaren som placerar sin spelpjäs på rutan med det korrekta resultatet och meddelar det högt vinner omgången och tar ett kort för att hålla reda på poäng.
3. Spelaren med flest kort i slutet vinner.

3 Hastighetsaddition och -subtraktion

Brädets sida	Framsida (Siffernätsida)
Komponenter	Kort (additions- och subtraktionsproblem), spelpjäser
Fokus	Addition och subtraktion inom 100 med tidspress

Detta spelläge är utformat för att stärka färdigheter i huvudräkning inom addition och subtraktion under tidspress. Det uppmuntrar spelare att snabbt bearbeta siffror och fatta beslut samtidigt som de tävlar mot andra.

Hur man spelar

1. På sin tur drar spelarna ett kort och löser additions-/subtraktionsproblemet.
2. Den första spelaren som placerar sin spelpjäs på rutan med det korrekta resultatet och meddelar det högt vinner omgången och tar kortet.
3. Spelaren med flest kort i slutet vinner.

4 Hastighetsmultiplikation och -division

Brädets sida	Baksida (Multiplikationstabellsida)
Komponenter	Kort (multiplikations- och divisionsproblem), spelpjäser
Fokus	Grundläggande multiplikation och division med visuellt stöd

Detta spelläge är utformat för att introducera spelare till multiplikations- och divisionsuppgifter med visuellt stöd från multiplikationstabellen. Det hjälper spelare att bygga självförtroende och noggrannhet i att lösa grundläggande multiplikations- och divisionsproblem.

Hur man spelar

1. På sin tur drar spelarna ett kort och löser multiplikations- eller divisionsproblemet.
2. Den första spelaren som placerar sin spelpjäs på rutan med det korrekta resultatet på multiplikationstabellen och meddelar det högt vinner omgången och tar kortet.
3. Spelaren med flest kort i slutet vinner.

5 Hastighetsmultiplikation med tärningar

Brädets sida	Baksida (Multiplikationstabellsida)
Komponenter	2 tärningar, kort (för poängräkning och rundspårning), spelpjäser
Fokus	Dynamisk multiplikation inom 12×12 -området

Detta spelläge är utformat för att träna spelare i att lösa slumpmässiga multiplikationsproblem med hjälp av visuella ledrådar från multiplikationstabellen. Det betonar noggrannhet och hastighet samtidigt som det introducerar dynamisk problemlösning genom tärningsslag.

Hur man spelar

1. På sin tur kastar spelarna två tärningar och multiplicerar de rullade talen för att hitta resultatet.
2. Den första spelaren som placerar sin spelpjäs på skärningspunkten mellan de två rullade talen och högt meddelar det korrekta resultatet vinner omgången och tar ett kort för att hålla reda på poäng.
3. Spelaren med flest kort i slutet vinner.

6 Avancerad hastighetsmultiplikation och -division

Brädets sida	Framsida (Siffernätsida)
Komponenter	Kort (multiplikations- och divisionsproblem), spelpjäser
Fokus	Mental multiplikation och division utan visuella hjälpmedel

Detta spelläge är utformat för att utmana spelare med multiplikations- och divisionsproblem utan visuella hjälpmedel. Det stärker förmågan till huvudräkning och förbereder spelare för avancerade aritmetiska uppgifter.

Hur man spelar

1. På sin tur drar spelarna ett kort och löser multiplikations-/divisionsproblemet.
2. Den första spelaren som placerar sin spelpjäs på rutan med det korrekta resultatet och högt meddelar svaret vinner omgången och tar kortet.
3. Spelaren med flest kort i slutet vinner.

7 Avancerad hastighetsmultiplikation med tärningar

Brädets sida	Framsida (Siffernätsida)
Komponenter	2 tärningar, kort (för poängräkning och rundspårning), spelpjäser
Fokus	Avancerad mental multiplikation med slumpmässiga problem

Detta spelläge är utformat för att träna spelare i att snabbt återkalla multiplikationsresultat från minnet. Det fokuserar på hastighet och mental smidighet och erbjuder ett sista steg i att bemästra multiplikationsfärdigheter som utvecklats i tidigare spellägen.

Hur man spelar

1. På sin tur kastar spelarna två tärningar och multiplicerar de rullade talen för att hitta resultatet.
2. Den första spelaren som placerar sin spelpjäs på rutan med det korrekta resultatet och högt meddelar svaret vinner omgången och tar ett kort för att hålla reda på poäng. Om resultatet är 100 eller högre placerar spelaren sin spelpjäs på 100.
3. Spelaren med flest kort i slutet vinner.



Primtal är markerade med blått på frambrädets sida för att hjälpa spelare att känna igen tal som endast kan bildas genom att multiplicera 1 med sig själva. I spelläge 6 och 7 gör detta visuella hjälpmedel det möjligt för spelare att snabbt identifiera tal som är mindre vanliga som multiplikationsresultat, vilket gör det lättare att hitta korrekta svar.

Utbildningsläge

Detta läge hjälper dig att förstå matematiska operationer genom att fysiskt flytta spelpjäser på spelplanen. Addition och subtraktion övas på framsidan av spelplanen, medan multiplikation och division övas på baksidan. Illustrerade exempel finns längst bak i manualen. Så här använder du det för olika räknesätt:

Addition

För att lösa en additionsuppgift, börja med att placera spelpjäsen på startnumret. Flytta pjäsen nedåt i rader för att lägga till tiotal och horisontellt för att lägga till ental.

Till exempel, för att lösa $58 + 28$: Börja på 58, flytta 2 rader ner (lägg till 20) till 78, sedan 8 steg åt höger för att hitta svaret: 86.

Subtraktion

För att lösa en subtraktionsuppgift, börja på det högre talet. Flytta pjäsen uppåt i rader för att ta bort tiotal och åt vänster för att ta bort ental.

Till exempel, för att lösa $55 - 39$: Börja på 55, flytta 3 rader upp (ta bort 30) till 25, sedan 9 steg åt vänster för att hitta svaret: 16.

Multiplikation

För att lösa en multiplikationsuppgift, placera en spelpjäs på det första talet i vänster kolumn och en annan på det andra talet i översta raden. Flytta dem mot varandra tills de möts vid produkten.

Till exempel, för att lösa 6×7 : Placera pjäserna på 6 (vänster) och 7 (överst), flytta dem mot varandra för att hitta produkten: 42.

Division

För att lösa en divisionsuppgift, placera pjäsen på divisorn i vänster kolumn av multiplikationstabellen. Flytta åt höger tills du når täljaren, och sedan uppåt till översta raden för att hitta svaret.

Till exempel, för att lösa $81 \div 9$: Börja på 9 (vänster), gå åt höger tills du når 81, och sedan uppåt för att hitta svaret: 9.



Du kan också använda Mathepotamia-övningskort på en vald nivå för att öva på specifika räkneuppgifter. Det är inget måste – men det hjälper dig att strukturera lärandet.

Ytterligare resurser

Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders

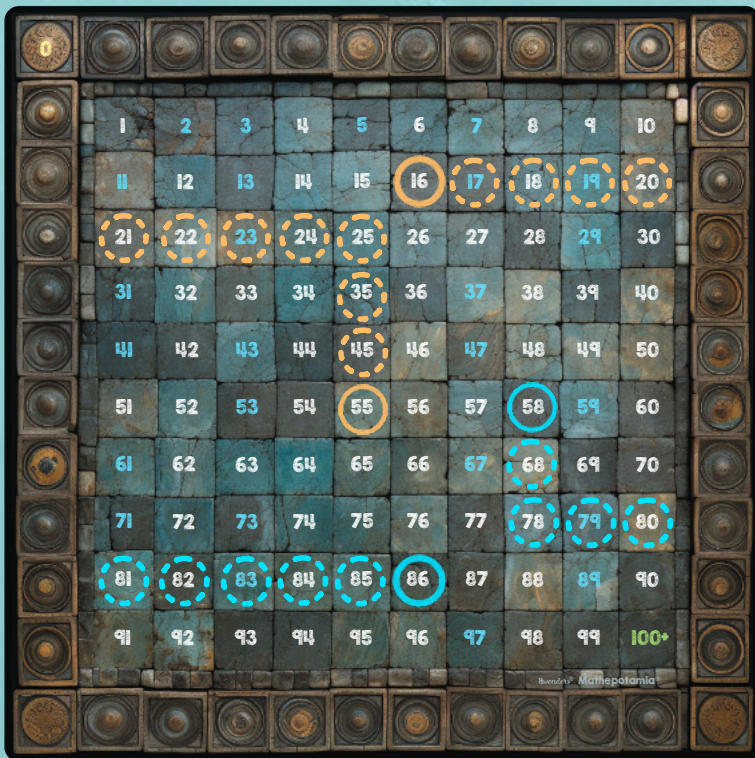
Ett roligt och magiskt sätt att bedöma ditt barns mattekunskaper – utan att de ens märker att de testas! Allt sker genom ett spännande äventyr. Ladda ner det gratis på www.mathepotamia.com/quest eller skanna QR-koden.



Letar du efter den senaste versionen av manualen eller fler språk?

Besök www.mathepotamia.com/manuals.

Vi önskar dig en spännande resa genom Mathepotamia – där siffror blir äventyr, utmaningar bygger självförtroende och lärande känns som magi!



$58 + 28 = ?$
 $58 \downarrow 2 \rightarrow 8 \gg 86$

$55 - 39 = ?$
 $55 \uparrow 3 \leftarrow 9 \gg 16$



$6 * 7 = ?$
 $6 \rightarrow, 7 \downarrow \gg 42$

$81 \div 9 = ?$
 $9 \rightarrow 81 \uparrow \gg 9$

SV

Gå med i Mathepotamias Hjälteklubb!

Väntar du fortfarande på det där ögonblicket när matematiken äntligen faller på plats för ditt barn?

Oavsett om det är en gnista, ett genombrott eller bara ett litet steg framåt — din berättelse är viktig.

Att dela din berättelse kan hjälpa dig att se hur långt du har kommit — och visa andra familjer att de inte är ensamma.

Gå med i vår exklusiva Hjälteklubb och dela med dig av vad du har upplevt hittills.

Varje månad får några familjer särskilda belöningar — vårt sätt att säga tack.

Skanna QR-koden nedan eller besök:
www.mathepotamia.com/heroes

EN

Join the Mathepotamia Heroes Club!

Are you still waiting for that moment when math finally “clicks” for your child?

Whether it’s a spark, a breakthrough, or just a small step forward — your story matters.

Sharing your story can help you see how far you’ve come — and let other families know they’re not alone.

Join our exclusive Heroes Club and share what you’ve experienced so far.

Each month, a few families receive special rewards — just our way of saying thanks.

Scan the QR code below or visit:
www.mathepotamia.com/heroes



8wonders® **Mathepotamia**®

© 2025 8wonders GmbH. All rights reserved.

Langhansstraße 28
13086 Berlin
Germany

www.mathepotamia.com

info@mathepotamia.com



1 - 4



30'



5+