

## **MaTris**

Tal og symboler skal tælles, ganges, divideres og så videre. Og de rigtige tal skal findes på tastaturet. Når tiden er gået, venter en omgang Tetris. *MaTris* er sjov træning af den logiske tankegang.

Når *MaTris* er installeret, kan du finde det via **Start**-menuen i **Programmer**. Vælg **MaTris**. Programmet ligger også som henvisning på skrivebordet.

Når **MaTris** er startet, ser du først et lille vindue formet som en diskette. Vælg sprog ved at klikke en enkelt gang på et af flagene. Klik derefter på **OK**.

Nu skal du igennem en kort indstilling af spillet. Det foregår alt sammen i et vindue med overskriften **Settings**.

Først skal du indtaste navn på spilleren. Klik på **Next**.

Så skal du vælge type øvelse. Der er otte at vælge imellem:

**Count** = Tælleøvelse

**Addition** = Lægge tal sammen

**Multiplication** = Gange tal

**Addition+Subtraction** = Lægge tal sammen og trække fra

**Addition with symbol** = Tælle og lægge sammen uden tal, men med symboler

**Subtraction** = Trække tal fra hinanden

**Multiplication+Division** = Gange og dividere

Vælg en af dem ved at klikke en enkelt gang.

Klik **Next**.

Alt efter hvilken øvelse du har valgt, skal du indstille forskellige ting.

Hvis du har valgt øvelsen med symboler, skal du nu vælge de symboler, du vil bruge. Du bestemmer selv, hvor mange forskellige ved at klikke en enkelt gang på dem, som du vil have. Klik på **Next**.

Hvis du har valgt **Addition** og/eller **Subtraction**, skal du nu vælge den maksimale værdi, der må optræde. Klik på **Next**.

Hvis du har valgt **Multiplication** eller **Division**, skal du nu udvælge de faktorer/divisorer, som du synes, at dit barn bør træne mest.

Når du har gjort en af de tre ovenstående ting, skal du bestemme antallet af spørgsmål i hver øvelse.

I **Number of exercises per game** bruger du pilene op og ned. Minimum 10 øvelser pr. spil.

Du kan også nøjes med en tidsbegænsning pr. spil. Brug **Seconds per game**.

Som det sidste skal du bestemme, om du vil tillade hjælp til løsningerne i spillet. Det gør du i **Allow solution help**. I **Write logfile** kan du lave en logfil, så du hele tiden kan følge med i barnets resultater. Det gør du ved at klikke på **Show logfile**. **Delete logfile** sletter resultatlisten.

Klik **OK**.

Nu går den valgte øvelse i gang, og du ser en lille tavle, hvorpå opgaverne står. Indtast svaret, og tast Enter på tastaturet. Når øvelsen er færdig, kommer automatisk et spil *Tetris*.