Escape room: Den låste matematikbog: spilleregler

7.–9. klasse · Procent, ligninger, geometri, statistik, brøker, potenser, sandsynlighed

⏱ Spilletid 20–30 min · Spillere: hold på 3–4 · Brug: 7 poster, ledetråde, kodelås-ark, blyant

Sådan spiller I

1. Læreren hænger de 7 poster op rundt om i lokalet eller på gangen.
2. Hvert hold får et kodelås-ark. Læs fortællingen højt.
3. Holdene går til posterne i valgfri rækkefølge. Ved hver post vælger I opgave A (lettere) eller B (sværere).
4. Svaret er ét ciffer. Skriv det i feltet med postens nummer.
5. Sidder I fast, må I hente én ledetråd pr. post hos læreren (koster 1 minut ekstra).
6. Når alle 7 cifre er fundet, tjekker I tværsummen. Giver den 41, viser I læreren koden og løser Bodils sidste gåde.

Vælg sværhedsgrad

Grøn Læreren giver ledetråd A gratis ved hver post.

Gul Opgave A ved alle poster.

Rød Opgave B ved alle poster og ingen ledetråde.

Lang version (ca. 30 min)

Alle 7 poster med opgave B, og holdet skal skrive mellemregninger til hver post på bagsiden af arket.

Hurtig version (ca. 10 min)

Brug kun post 1–4 (4 cifre, tværsum 23).

mattenemt.dk · © 2026 Mattenemt.dk · Må kopieres til brug i egen undervisning