

DEN FLYGANDE MATTAN - en matematisk resa

Matematik för årskurs 2 till 6

Den Flygande Mattan kompletterar serien med Sveriges mest sålda och använda matematikprogram.

Du möter ett spännande, lärande program, fullt med härlig grafik och musik och den talande Filuren som ger dig aktiv hjälp.



Resan

På Den Flygande Mattan reser du runt i Egypten på jakt efter din kompis. Mattan för dig runt mellan Nilen, Kairo, Öknen, Oasen, Pyramiderna och Sfinxen, där du möter olika temaområden inom matematik. Under din resa ställs du inför en mängd blandade matematiska problem, spel och klurigheter.

Matematik

Sex olika teman:
Talbegrepp, Klockan, Pengar, Almanackan, Geometri, Mätning.

Öva på:

Vardagsmatematik, addition, subtraktion, multiplikation, huvudräkning, klockan, datum, klurigheter, längdmätning, enheter, lurigheter, valutaväxling, prisberäkningar, matematiska spel.

Hjälp

Filuren finns hela tiden till hands. Han poppar upp då och då och ger dig aktiv hjälp när du får problem. Genom att klicka på Filuren kan du också få tips och ledtrådar.



Med Flying Manager

I Flying Manager följer du elevernas arbeten så att du kan se vilka uppgiftstyper som de har problem med. Du kan även se elevernas koder, var de befinner sig, förändra svårighetsgrad, slå på och av tal och musik o påverka utskriftsmöjligheterna.

Recensioner och omdömen

"De 9-åringar jag testade spelet på skrek av skratt!" *Datorn i utbildningen*

"En härlig efterföljare av Chefrens Pyramid för de yngre barnen. Innehåller problemlösning som i enkel och spännande spelform utmanar barnen." *Läromedelsguiden*

"We are very impressed with this game. Until we played it, we would not have believed that practicing math could be made into an interesting adventure for kids, one that is actually fun to play. But they've really done it!" *Mr Bill's Adventureland*

CHEFRENS PYRAMID - ett matematiskt äventyr

Matematik för årskurs 4 till 9

Chefrens Pyramid är Sveriges i särklass mest sålda matematikprogram och finns snart på Sveriges alla skolor.

I pyramidens olika gånger och rum möter du blandad matematik hämtad från mellan- och högstadiet. Chefren används även av såväl starka elever på lågstadiet, som svaga elever på gymnasiet.



Hjälp

Till varje rum finns en hjälpruta med tips, och hjälp som styr tankarna åt rätt håll, samt formler och samband som behövs för att lösa uppgiften.

Om du kör fast i ett rum så kan du klättra förbi rummet med hjälp av en repstege. Du har en repstege från start, i vissa rum kan du vinna fler.

Självklart kan du spara ditt läge och fortsätta på samma ställe vid ett senare tillfälle.

Matematik

Huvudräkning, de fyra räknesätten, geometri, överslagsräkning, procent, talbegrepp, klurigheter, enheter, diagram, lurigheter, olikheter, vardagsmatematik, matematiska spel.

Chefren 3

Den nya versionen av Chefren har gjorts mer lättillgänglig, speciellt för elever med läs- och skrivsvårigheter. Vi har lagt till fler rum - nu finns det totalt 70 stycken.

En kul nyhet är att du inne i programmet enkelt kan växla mellan olika språk. Kombinera matematik och språkinläring! På cd-skivan finns nu 10 olika språk.

Chefren Manager

I Chefren Manager följer du elevernas arbeten. Du kan se vilka uppgiftstyper som de har problem med. Du kan även se elevernas koder, vilket rum de befinner sig i, förlänga eller förkorta speltiden, slå på och av ljudet och påverka utskrifter.



Recensioner och omdömen

"De är helt vilda i Chefren - från 3:an till 9:an!" *Lindängsskolan, Malmö*

"Ungarna älskar Chefren - de vill ej gå ut på rasterna!" *Torpaskolan, Jönköping*

"Fem stjärnor av fem!" *KS- Nytt, Lärarnas rikssförbund*

"Om jag skulle plocka ut ett enda cd-spel för rekommendation skulle det vara matematiprogrammet Chefrens Pyramid!" *Datorn i Utbildningen*

CHEOPS PYRAMID - en matematisk utmaning

Matematik från årskurs 8 till gymnasiet

Via biblioteket i Skara hamnar du på botenvåningen i Cheops Pyramid. Det gäller att ta sig ut ur pyramiden. Du vandrar runt i pyramidens gånger och rum där du ställs inför matematiska problem, logiska spel, klurigheter mm.



Genom att lösa uppgifterna klättrar du genom pyramidens våningar. Ditt mål är att ta dig ut genom en öppning i pyramidens topp. Uppgifterna är maximalt varierade och kommer att hålla dig fångad i timmar. Cheops skiljer sig från Chefren på så sätt att man kan vandra fritt runt på varje våning. Cheops passar även för vuxna matematiker!



Rekordtabellen

I vissa rum sparas de bästa resultaten i en rekordtabell. Tabellen är gemensam för alla användare.

Pyramidplanen våning 1: årskurs 8-9 våning 2: A-kursen våning 3: B-kursen våning 4: blandat



Biblioteket

Kör du fast kan du gå till biblioteket och slå i den matematiska uppslagsboken. Den innehåller mängder av matematisk information, förklaringar, animeringar och bilder.



Matematik

Huvudräkning, geometri, vardagsmatematik, procent, ekvationer, klurigheter, diagram, bråkräkning, potenser, sannolikhetslära, funktioner, trigonometri, talsystem, matematiska spel.

SPEEDY huvudräkningsprogrammet



1. LEKTIONER
Lektionerna består av enkla genomgångar på hur man kan tänka vid huvudräkning. Tips, tricks och lathundar! Välj först någon av de fyra räknesätten och sedan en lektion.



2. TRÄNA
Välj räknesätt och metod: Bubblan - Blocket - Blandaren - Lathunden!
Här kan man träna på multiplikationstabellen i lugn och ro.



3. KVALA
Det gäller att klara vissa gränser och tider för att kvala in till tävlingarna. Välj gren: Time Out, Stress eller Race. Dina bästa resultat sparas i rekordtabellerna. Gränserna bestäms av läraren/föräldern i Speedy Manager.



4. TÄVLA
Välj om du vill tävla mot dina egna sparade resultat eller mot dina kamrater. Tävla i nätverket eller via Internet! Barnbarnen kan tävla mot farfar på distans!



KÖRKORTET
Under resans gång skaffar sig eleven körkort. I körkortet antecknas alla resultat och då man klarat lektioner och kval är man berättigad att börja tävla.



REKORDLISTORNA
För varje gren och för varje bana skapas en rekordlista.
MER ...
information och en demoversion finns på www.alega.se.

SPEEDY MANAGER

Med Speedy följer programmet Speedy Manager där läraren/föräldern kan se hur eleverna lyckas i de olika momenten, se deras koder och deras bästa resultat. I Speedy Manager kan man ställa in färger, ljud, skrivare och svårighetsgrader i tävlingar och kval.



**Du får 2 program då du beställer!
Ett till dig själv och ett till din kompis!**

Priser

Alla programmen i denna broshyr har samma pris. Priserna nedan gäller per program. Beställ Speedy - nu får ni 2 Speedyprogram till priset av ett!

Privatlicens:	
Enanvändare	350 kr
	inklusive moms
Undervisningslicens inklusive Manager:	
Enanvändare	560 kr
5 - pack (fem cd):	2 100 kr
10 - pack (tio cd):	3 400 kr
Nätverkslic hel skola, beroende på antal elever..	4 400 - 7 400 kr
Hyresavtal hel skola, beroende på antal elever...	890 - 2 000 kr/år
Hyresavtalet i detalj finns på vår hemsida	
Extra cd vid nätverkslicens, max 15 st/skola	280 kr
Uppslagsboken Chefren, häfte 50 sidor	150 kr
	exklusive moms

Nätverkslicens:

Skola med nätverkslicens installerar programmet på serverns hårddisk. Det är möjligt att göra en mängd inställningar, tex stänga av ljud, reglera maxtid, utskrifter, hjälptexter och svårighetsgrad. Utrymme på hårddisken vid nätverksinstallation är för: Den Flygande Mattan ca 400 MB, Chefrens Pyramid 150 MB, Cheops Pyramid 350 MB, Speedy 44 MB..

Systemkrav:

Pentium, 32 MB ram, minst 32 000 färger. Windows 98/NT/2000/ME/XP, ljudkort.



Speedy årskurs 1 - 99

Den Flygande Mattan årskurs 2 - årskurs 6

Chefrens Pyramid årskurs 5 - årskurs 9

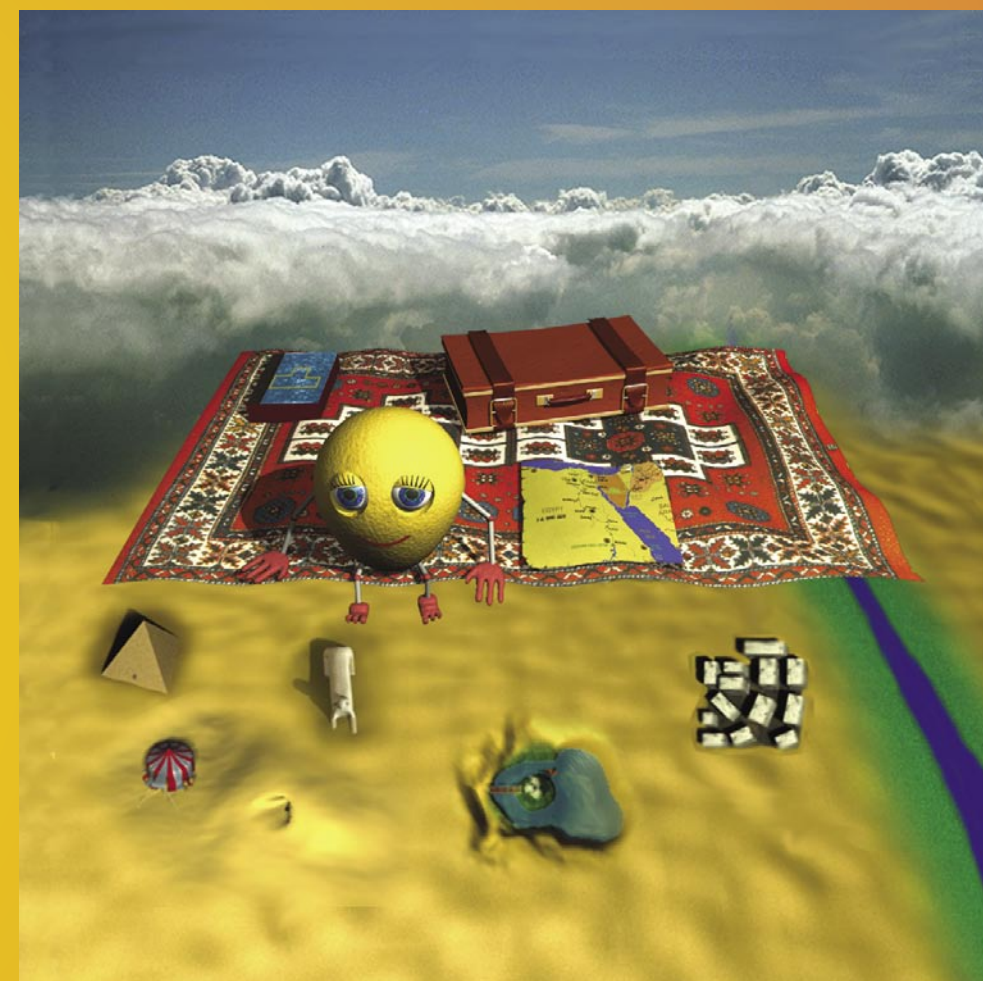
Cheops Pyramid årskurs 8, 9, A- och B-kurs på gymnasiet



ALEGA Skolmateriel AB
Vasagatan 4, 532 32 Skara
tel. 0511-104 11 fax. 0511-104 19
www.alega.se alega@alega.se

PYRAMIDMATEMATIK

Välkommen in i matematikens underbara värld!



Matematik för alla åldrar

Läroprogram som bygger på en spelidé

Sveriges mest sålda matteprogram, producerade av Alega Skolmateriel AB.