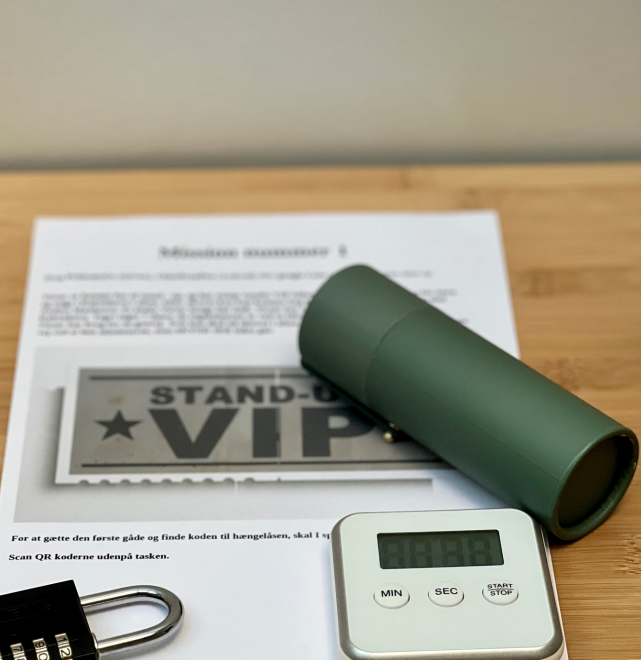




SPILMANUAL

TIL SPILLET GENVEJEN

1.1 INTRODUKTION

Indhold

I nedenstående tekst finder du en introduktion til spillet, en beskrivelse af hvorledes du anvender dette spil og agerer gamemaster. Ligeledes finder du løsninger til de forskellige missioner samt teksten til de ledetråde, der er indtalt på QR koderne gennem hele spillet.

MÅLGRUPPE

Elever fra 4. -6. klasse, der er udfordret af ordblindhed.

SPILLETS VARIGHED

Ca. 60 minutter, men spilletiden kan variere fra gruppe til gruppe. Det er vigtigt, at alle grupperne når i mål, da dette giver den største succesoplevelse. Afsæt derfor enten en tidsbuffer eller vær opmærksom på at give flere ledetråde til de grupper, der trænger til en ekstra hjælpende hånd. Se mere information under afsnittet "1.2 Gamemaster".

ANTAL MISSIONER

Spillet indeholder 7 missioner.

ANTAL ELEVER

Hvert spil kan rumme 4-5 elever.

Formålet med spillet

- At eleverne får en teambuilding oplevelse.
- At eleverne får en succesoplevelse.
- Herunder en succesoplevelse med at anvende hjælpemidlerne Prizmo Go (I phone), Claro ScanPen (Android) og Google Lens, til at løse gåderne i spillet. Således at eleverne fremadrettet vil være mere motiverede for at tage disse hjælpemidler i brug og ikke mindst, at eleverne bliver i stand til at vælge mellem de forskellige hjælpemidler.

Spillet hedder *Genvejen*, og det er et billede på, at anvendelsen af hjælpemidler gør elevernes vej gennem skolesystemet kortere og mindre besværlig. Storytelling i - og omkring spillet har følgende pointer:

- Du er mere end din ordblindhed
- Der er mange veje til målet
- Selvom du møder modstand, kan du komme igennem det

Spillets forudsætning:

Spillet forudsætter, at eleverne har et basalt teknisk kendskab til anvendelsen af Prizmo Go (iPhone), Claro ScanPen (Android) og Google Lens. Specifikt at eleverne er bekendte med, hvorledes de scanner tekster, anvender oplæser funktionen, og hvordan tekster bliver oversat fra andre sprog. Eleverne skal tilligemed downloade disse apps inden spillet påbegyndes. Yderligere erfaringer med at anvende disse apps samt vælge imellem dem får eleverne gennem spillet.



1.2 GAMEDMASTER

Før spillet

- Inddel eleverne i grupper af 4-5 elever.
- Sørg for at hver gruppe har minimum en mobiltelefon med internet til rådighed.
- Sørg for at hver gruppe har en blok papir og en kuglepen til rådighed (dette er ikke med i spillet).
- Sørg for at grupperne kan sidde uden at forstyrre hinanden i hver deres grupperum. Spillet kræver kun et bord til rådighed.
- Introducer eleverne til spillet (se introduktionen til venstre).
- Sæt minuturet i alle taskerne i gang umiddelbart inden elever får udleveret spillet.
- Uret skal sættes, så eleverne har en spilletid på 60 minutter.
- Sæt hængelåsen på tasken og lås.

Under spillet

- Gå rundt blandt grupperne og sikre dig at eleverne ikke er kørt fast.
- Spillet indeholder ledetråde, men hvis de ikke er tilstrækkelige, er løsningerne vedhæftet, som du kan anvende ved behov.
- Husk det er vigtigt, at alle grupperne når i mål, da dette giver den største succesoplevelse. Afsæt derfor enten en tidsbuffer eller vær opmærksom på at give flere ledetråde til de grupper, der trænger til en ekstra hjælpende hånd.

Efter spillet

- Lav gerne en evaluering med eleverne fx:
Hvad fik I ud af at spille? Hvordan fungerede hjælpemidlerne? Hvordan gik samarbejdet? Hvad var den største udfordring?
- Pak spillene sammen ud fra pakkevejledningen således at spillene er klar til brug næste gang.

INTRODUKTION TIL ELEVER

"I skal nu have en helt særlig oplevelse. I skal spille et Escape Game. Dette spil handler om at løse gåder og arbejde sammen. For at løse gåderne og få teksterne læst op SKAL I bruge følgende hjælpemidler:

Prizmo Go (I phone), Claro ScanPen (Android) og Google Lens. I har minimum en mobiltelefon til rådighed under hele spillet. Prøv de forskellige apps og brug derefter de hjælpemidler der giver bedst mening for jer. I skal skiftes til at scanne teksterne, så alle i gruppen får erfaringer med hjælpemidlerne. Det er således ikke meningen, at I skal læse teksterne uden brug af hjælpemidler!

I vil blive inddelt i små grupper. Hver gruppe får et spil, en blok papir og en kuglepen. I skal løse gåderne i numerisk rækkefølge. Dvs. begynd med mission 1, herefter mission 2 osv. Alle i gruppen SKAL arbejde på samme mission. I spillet skal I være kreative og tænke ud af boksen og frem for alt arbejde sammen. Alt hvad I skal bruge til at løse gåderne er i tasken. I har Ca. 60 minutter til at komme i mål. Spillet indeholder en række ledetråde, I kan bruge efter behov. Hvis I oplever at sidde fast, kan I kontakte gamemaster, som vil gå rundt mellem grupperne under hele spillet.

Husk at have det sjovt! "

1.3 LØSNINGER OG LEDETRÅDE

LØSNING MISSION 1

1 9 7 5

LEDETRÅDE MISSION 1

Turi indeholder denne lydfil:

“Koden til hængelåsen er årstallet på Anders Matthesens fødselsdag”

Viri indeholder denne lydfil:

LØSNING MISSION 2

1 2 7

LEDETRÅDE MISSION 2

Turi indeholder denne lydfil:

“Undersøg rygsækken, måske finder I lys i mørket”

Viri indeholder denne lydfil:

“ Brug snoren til at måle én rute ad gangen. Bagefter måler I snorens længde med målebåndet. På kortet står, hvordan I omregner cm til min. Husk at arbejde sammen - opgaven kræver flere hænder på samme tid”

LØSNING MISSION 3

Victor kommer i tanke om, at han har gemt tallene til koden i sin pung.

LEDETRÅDE MISSION 3

Turi indeholder denne lydfil:

“ Victor går ud på toilettet for at samle sig og tjekke sit hår. Kig i rygsækken måske gemmer der sig noget, I kan bruge”

Viri indeholder denne lydfil:

“ Brug Prizmo Go, Claro ScanPen eller Google Lens til at få læst denne tekst op. Husk at samarbejde er vejen frem”

LØSNING MISSION 4

5 3 4 8 0

LEDETRÅDE MISSION 4

Turi indeholder denne lydfil:

“ Tænk ud af boksen og byt rundt på den almindelig talrækkefølge”

Viri indeholder denne lydfil:

“ 5 er det første tal i koden”

LØSNING MISSION 5

1 4

LEDETRÅDE MISSION 5

Turi indeholder denne lydfil:

“John er fra England, Lan er fra Kina, Erik er fra Norge”

Viri indeholder denne lydfil:

“Edith er fra Ungarn, Alberta er fra Italien og Pierre er fra Frankrig”

1.4 LØSNINGER OG LEDETRÅDE

LØSNING MISSION 6

27

LEDETRÅDE MISSION 6

Der er ingen ledetråde til denne mission

LØSNING MISSION 7

0202

De sidste to puslespilsbrikker er gemt i nøgleboksen. Koden er de sidste 4 tal af Victors telefonnummer. Victors telefonnummer står inde i rygsækken. Eleverne skal samle puslespillet og scanne QR koden, der viser en afsluttende film.

LEDETRÅDE MISSION 7

Turi indeholder denne lydfil:

“Prøv at samle puslespillet hvis ikke I allerede har gjort det!

Viri indeholder denne lydfil:

“Hov, der mangler to puslespilsbrikker. For at finde brikkerne skal I åbne nøgleboksen. Koden er de sidste 4 tal i Victors telefonnummer. Kig I rygsækken for at finde Victors telefonnummer.