

# Et nyt spil til **GunneR**



**Navn:** \_\_\_\_\_

# Dilemma

Gamle Gunner elsker at spille spil med sine børnebørn. Gunner er farveblind, og han ser i det hele taget ikke så godt mere. Derfor er det et stort problem for ham at se, hvad en terning viser, og han kan slet ikke kende forskel på brikkerne, fordi det kun er farverne, der er forskellige.

Gunner kan godt lide at spille spil, hvor det er held der afgør, om man vinder eller taber. Man må gerne kunne blive belønnet eller straffet undervejs.

Gunner har svært ved at koncentrere sig i mere end 20 minutter om et spil.

Hvilke brætspil kender DU - og ville de være gode for Gunner?

Navn på spillet	JA	NEJ

# *Kom Først*

START				MÅL

# Tanker om **≡≡≡ Kom Først ≡≡≡**

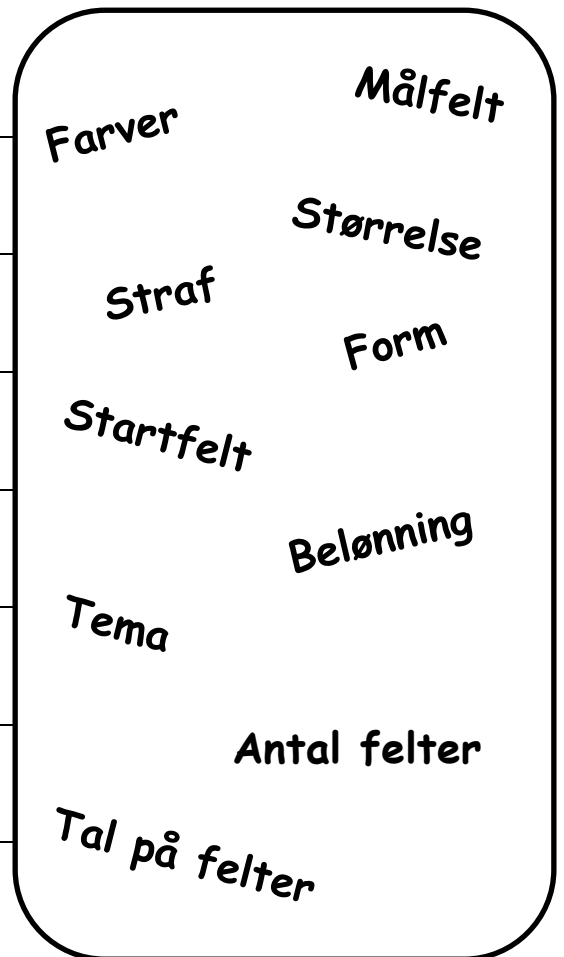
Hvad ville Gunner være glad for?:

Hvad ville Gunner være ked af?:

Ideer til at lave spillet sjovere og bedre for Gunner.

# Spillepladen

I skal designe en spilleplade til Gunner. I skal tage hensyn til hans udfordringer og ønsker. Skriv i stikord, hvad I har af overvejelser. Brug ordene i boksen som inspiration:



# Spillepladen

Snak med din makker. Hvilke ting kan I blive enige om skal med på spillepladen.

Tegn hver jeres skitse af spillepladen, hvor I husker, hvad I er blevet enige om.

A large, empty rounded rectangular box with a black outline, intended for drawing a game board. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the page.

# Spilleregler

Snak sammen med din makker og aftal, hvilke spilleregler jeres spil skal have. Skriv stikord.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Hvad skal man kunne få i belønning og straf. Skriv 3-5 ved hver:

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

# Microbit

1) Hvilke tal skal man kunne slå med microbitten?

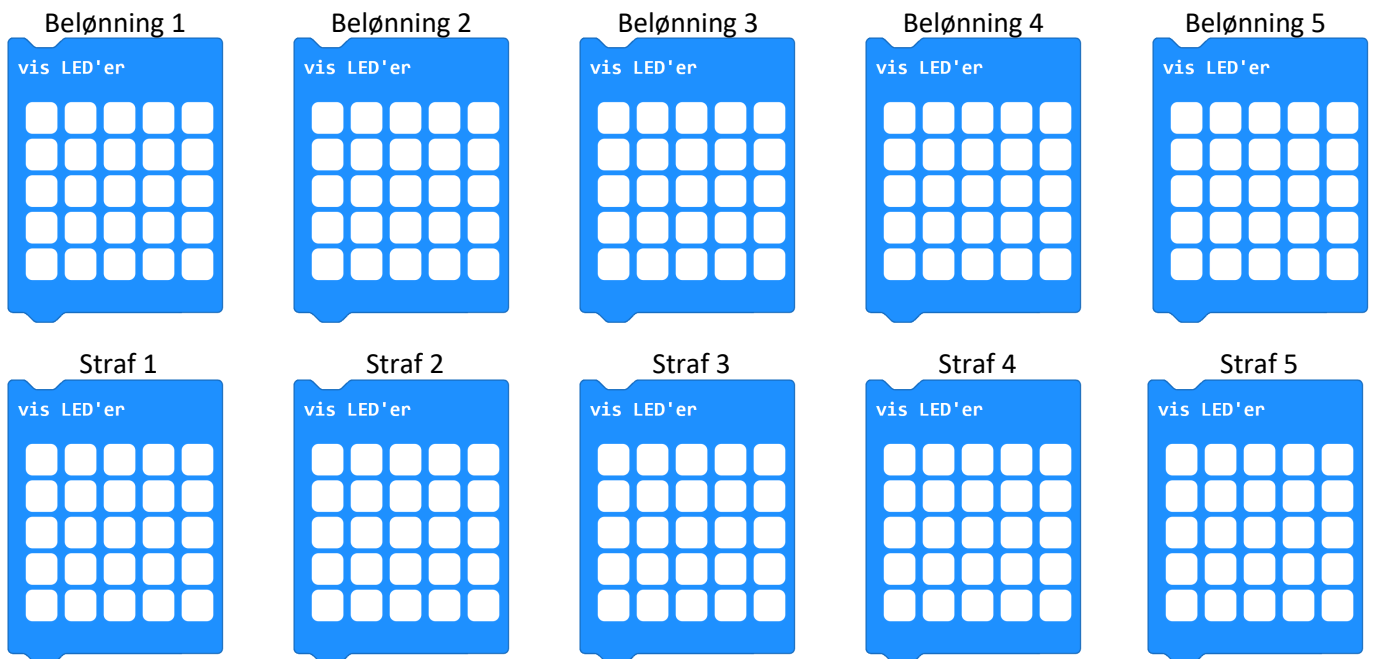
---

2) Hvorfor?

---

---

3) Hvad skal microbitten vise ved belønning og straf?



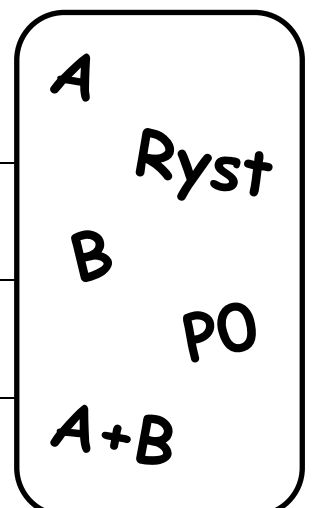
4) Hvilke funktioner skal bruges på microbitten, og hvad skal de bruges til?

---

---

---

---





# Microbit

I skal nu programmere jeres microbit på:

[makecode.microbit.org](https://makecode.microbit.org)

Man kan programmere en terning sådan her:

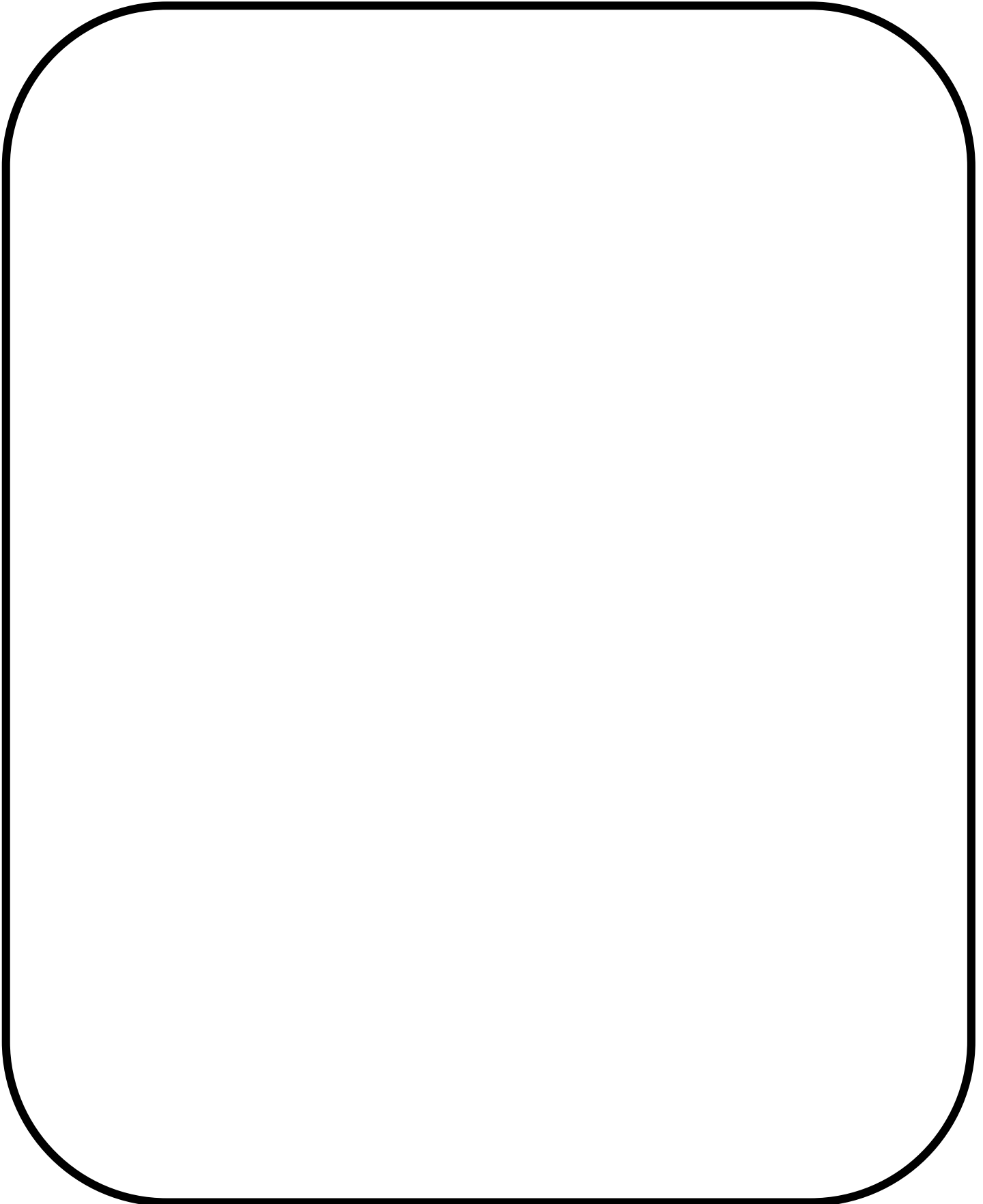


Overvej:

- Skal jeres tal se anderledes ud?
- Skal man kunne se på microbitten, at den er ved at slå?
- Skal terningen nulstilles, når den er slået?

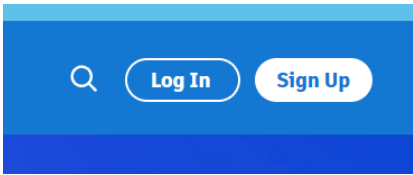
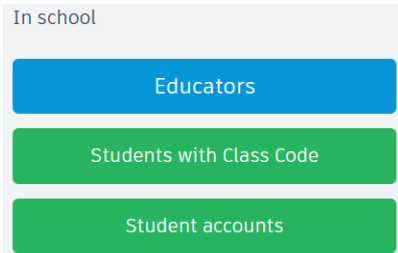
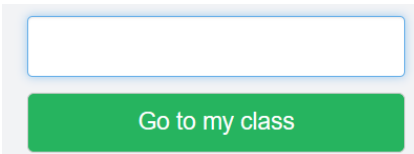
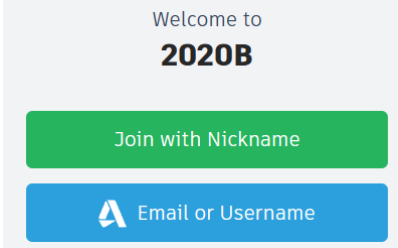
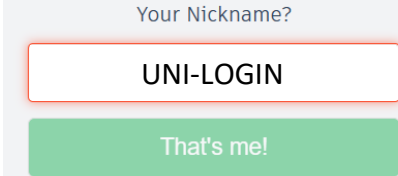
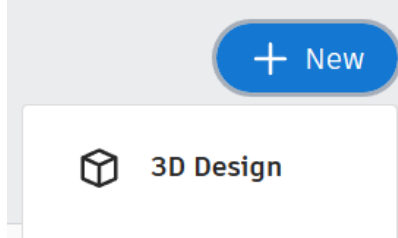

# Tinkercad

Hvordan skal jeres spillebrikker se ud. Tegn skitser. HUSK - Gunner skal tydeligt kunne mærke forskel på dem.



# Tinkercad

Du skal nu på Tinkercad og designe dine spillebrikker. Følg vejledningen:

Gå på "Tinkercad.com" Klik "Log in"	
Klik "Students with Class Code"	
Skriv din klassekode " _____ "	
Klik "Join with Nickname"	
Skriv dit "Uni-Login"	
Klik på "+New" Klik på 3D Design	
Kald dit design for "Spillebrikker"	

HUSK disse krav:

- 1) Lav figurer med Basic Shapes
- 2) De skal bestå af mindst to figurer
- 3) De må højst være 15x15x25 (Længde x Bredde x Højde)

# Evaluering

Spil jeres spil og svar på spørgsmålene:

Hvad er I mest tilfredse med ved jeres spil?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Hvad ville I lave om, hvis I fik tid til det?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Hvad var sværest at lave?

---

---

Hvad var sjovest at lave

---

---

Byt spil med nogle kammerater og spil deres spil.

Nævn to ting, som var godt ved deres spil

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_