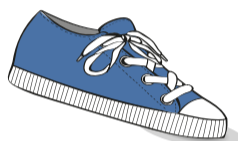


Kom i gang med Lakridsmanden



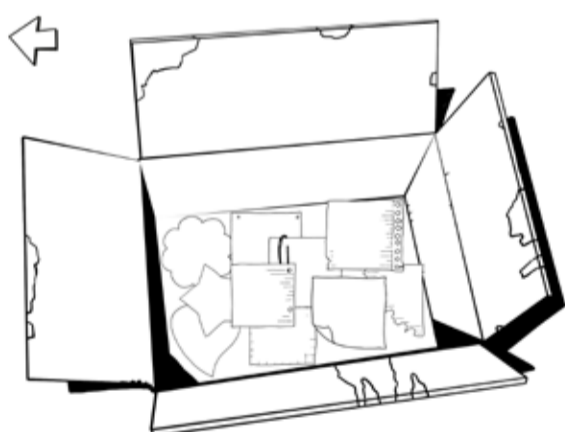
Lakridsmanden er et danskfagligt spil rettet mod 5.-9.klasse. Med denne interaktive fortælling kan man lave danskundervisning på en ny måde: Nu skal man ikke bare læse med øjnene, men også med ørerne og kroppen. Tag på opdagelse i Louis Jensens univers om Lakridsmanden. Ved hjælp af de interaktive brikker hopper man sig rundt i byen, hvor man oplever Lakridsmanden gennem ordlege, spil og oplæsning. Udviklet med støtte fra Undervisningsministeriet.

Sådan spiller du



- 1 Start ved at oprette et nyt spil, indsætte en titel og et billede.

- 2 Lyt til spillets introduktion.



- 3 I kassen kan man se forskellige notater med vigtige og afgørende spørgsmål. Hjælp med at løse mysteriet ved at finde svarene. Vælg et af notaterne. Der er 10 forskellige notater. Hver af dem har forskellige opgaver, man skal udføre.

Notater

- Hotel
- Lakridsmanden
- Linda
- Lykkeposer
- Den Gule Bus
- De 3 Lysende mænd
- Bibliotekaren
- Jørgen
- Den Sortklædte Kvinde
- En Fjern Galakse: "Djævlens maske"



Opgavetyper (se uddybning på næste side):

Sammensatte ord/sætninger
Mega Mastermind
3 på striben

- ④ Nu skal I cykle hen til det sted, der står på notatet.
Læg Hopspots-brikkerne ud på gulvet, som vist på iPad'en. Husk at bruge brikkerne i de rigtige farver. I skal samarbejde om at cykle.

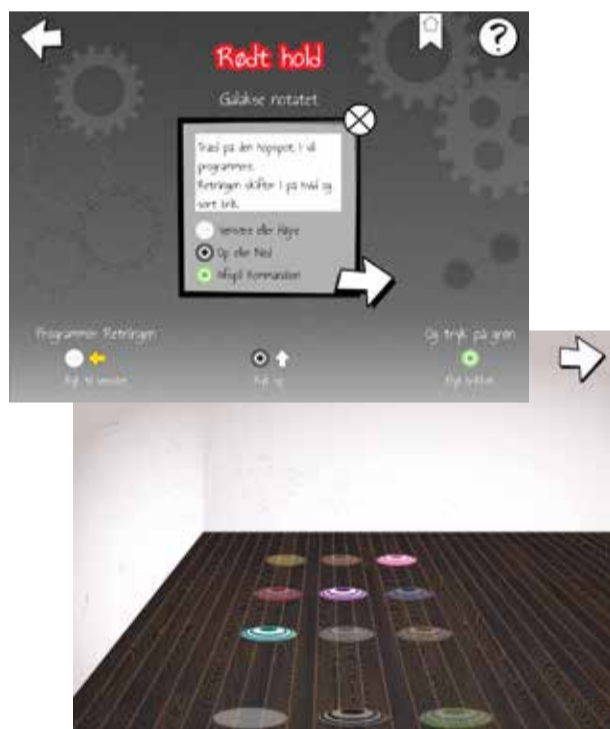
Gruppen deles op i 4:

1. Holder øje med iPad'en og fortæller de andre, hvilken retning de skal køre.
2. Holder hjulet i gang ved at træde på de brikker, der lyser. Der er 3 hastigheder, som der automatisk skiftes imellem.
3. Styrer ringeklokken (grøn) og ringer på den, når der er forhindringer og når I er fremme ved målet.
4. Styret: Denne person sætter cykelturen i gang ved at træde på den midterste brik. Han eller hun sørger for, at cyklen ikke vælter. Når en brik lyser rød, skal man træde på den modsatte brik. Når brikkerne lyser grøn, kan man vælge retning - højre, venstre eller ligeud.



⑤ Opgaverne

Der er tre forskellige opgaver i Lakridsmanden-spillet, Sammensatte ord/sætninger, 3 på stribet og Mega Mastermind.



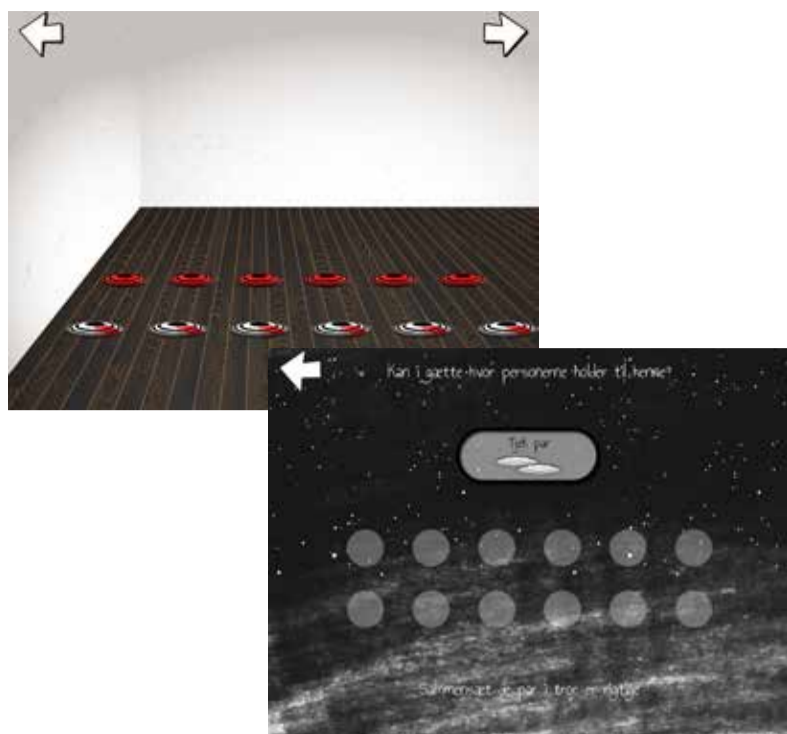
3 på stribet

I skal vælge en brik, der skal flyttes. Lyset på den valgte brik kan nu programmeres til at flytte sig. På retningsbrikkerne kan man fastsætte, hvilken retning lyset kan flyttes. På den ene er retningen højre eller venstre og på den anden er retningen op eller ned. Træd på retningsbrikkerne for at indstille, hvad de gør. Det er altid højre-/venstre-brikken, der kommer først. Når retningen er valgt, skal I trykke på afspil-brikken. Lyset på den valgte brik bevæger sig derefter, som programmeringen siger. Den skubber lyset på de andre brikker foran sig. Hvis et lys skubbes ud over kanten, så dukker det op på den anden side. Den gruppe der først får 3 på stribet vinder runden. Vinderne får læst den hemmelige sætning højt. I spiller tre runder.

Sammensatte ord/sætninger

Læg hopspots-brikkerne på gulvet. Den grønne lægges for sig selv. Når I trykker én gang på en brik, afspilles et ord. Når I er klar til at lave et sammensat ord/en sætning, trykker I to gange på en brik for at vælge den. Sørg for at vælge ordene i rækkefølge. Når I har hele det sammensatte ord/hele sætningen, trykker I på den grønne brik, som sender ordet/sætningen til iPad'en. I får at vide, om ordet er godkendt eller ej. Forsæt til I har lavet 5 ord/sætninger. Skriv dem ned og tryk derefter på pil frem.





Mega Mastermind

Find et par der passer sammen. Brikkerne lyser enten fast eller blinker, når der bliver trådt på dem. Opdel brikkerne i to rækker ved siden af hinanden, så hver række indeholder en bestemt type brik. Der er nu 6 sæt af brikker, som hver udgøres af en af hver type brik. Læg parrene overfor hinanden. Tryk på skærmen for at teste, om de matcher. Træd derefter på parrene efter hinanden og til sidst vil I få besked om, hvor mange der er korrekte. Det er lettest, hvis en eller to personer vælger et par ad gangen. Husk at lytte til brikkens lyd inden du trykker på en ny brik. Prøv jer frem.

⑥ Gentag trin 3 - 5 indtil I er færdige med alle notater.

⑦ Nu skal I lave jeres egen slutning. Tryk på rød knap for at optage og husk at tage et foto.



⑧ Giv jeres slutning en titel og gem den ved at tilføje stikord/emner. Vælg hvem I vil dele jeres slutning med.

⑨ Der er fire andre slutninger: En lykkelig, en overraskende, en forfærdelig og en uventet og mærkelig slutning. I kan kun vælge at høre en af de fire slutninger.

