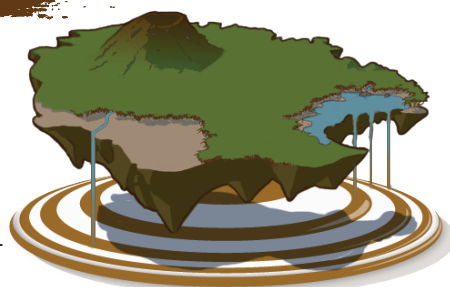


Kom i gang med Den Øde Ø



Den Øde Ø er et interaktivt Robinsonade-spil til 4.-9. kl., der kombinerer en introduktion til samfundsfaglige problemstillinger med aktiv leg og storytelling. Som strandede skibbrudne på en øde ø skal børnene tage stilling til en række dilemmaer og udfordringer for at overleve. Spillet foregår på to iPads: en lejr- og en ekspeditions-iPad. På den ene læses historien og valgene træffes, og den anden befinder sig ved Hopspots, hvor brikkerne bruges aktivt til fx at fange fisk og udforske øen.

Sådan spiller du



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

Tip! Man kan med fordel dele klassen op i to grupper og spille på flere iPads.

Tip! I kan altid gå ud af spillet og fortsætte, hvor I slap senere.

- 2 Læs spillets introduktion til kapitel 1.



- 3 Der er tre kapitler i spillet, som hver indeholder en række dilemmaer og udfordringer, som I skal tage stilling til sammen. Efter I har læst introduktionen til kapitel 1, møder I det første af scenarierne. Alle scenarierne indeholder 4 trin som skal læses og løses sammen:
 1. Scenarie
 2. Dilemma
 3. Træf valg
 4. Konsekvensen af jeres valg

- ④ Når I har klaret det første scenarie, kommer I videre til næste runde. Scenarierne er altid opbygget som forklaret under punkt 3. Imellem flere af scenarierne skal man sende en ekspedition afsted til Hopspots.



- ⑤ **Ekspeditionerne**
I ekspeditionerne skal man sende en gruppe ud til Hopspots, hvor de enten kan skaffe mad- eller humørpoint, eller udforske øen.

Tip! Lav nye ekspeditionsgrupper på 4-6 spillere hver gang, så alle prøver ekspeditionerne.

Mad- og Humørspil

Mad- og humørspillene er opbygget på samme måde, så som eksempel forklares fiskespillet her. Læg brikkerne op i en cirkel. Hver type fisk har sin egen farve lys. Fang fisk ved at træde på den samme farve/type lys tre gange i træk. Undgå den store bølge, hvis I fanger fisk, imens den skyller ind, så mister I fangsten og lige sådan skal I undgå barracudaen, som spiser jeres fangst. De forskellige mad- og humørspil udføres alle sammen som beskrevet her.



Udforskningsspil

I udforskningsspillet skal I først vælge et sted på kortet, I vil udforske og der skal I høre noget om stedet og tage stilling til hvilken handling, I vil udføre. Først hører I en beskrivelse af det sted, I befinder jer og så skal I tage stilling til, hvilken handling I vil udføre. Handlingen vælger I ved at kombinere de ord, I finder på brikkerne til en sætning, der giver mening.



Når I er klar til at sammensætte ordene, trykker I to gange på en brik, for at melde ordet ind. Når I har meldt ordene ind i ønsket rækkefølge, trykker I efterfølgende på den grønne brik for at se om handlingen, I har lavet, er rigtig og kan udføres. Hvis I har lavet den rette handling, kommer I videre i spillet, hvis ikke må I prøve igen. Man har tre forsøg i hver runde.

Tip! Man kan godt nøjes med én iPad. Ved at gå ud af spillet og gå ind i det igen, kan man vælge om iPad'en skal være Lejr- eller Ekspeditions-iPad.

- ⑥ Hvis I træffer de rette valg, fortsætter spillet med dilemmaer og ekspeditioner, der skal løses, igennem alle tre kapitler. Pas på I ikke rammer 0 point i mad og humør og pas på sikkerheden, for ellers dør I. Måske klarer I det og overlever alle udfordringerne på øen for at komme til afslutningen af spillet. Det vil kun tiden og jeres indsats vise. Held og lykke! Og træf nu nogle kloge valg!