
Lærervejledning til Den Øde Ø



CxD Aps - Child Experience Design

Åbyhøj – 2018®

Indholdsfortegnelse

1.0 DEN ØDE Ø – ET INTERAKTIVT ROBINSONADESPIL	3
1.1 HISTORIEN	3
1.2. DEN ØDE Ø OG ROBINSONADEFORLØBET PÅ EMU	3
1.3 MÅLGRUPPE	3
1.4 MATERIALER	3
1.5 DEN ØDE Ø - SOM KLASSESPIL ELLER HOLDSPIL?.....	4
1.5.1 Den øde ø som klassespil – 2 iPads	4
1.5.2 Den øde ø som holdspil – 3 iPads.....	4
1.6 TIDSRAMME.....	5
1.7 LÆRINGSMÅL.....	5
2.0 DEN ØDE Ø: SPIL, HYPER-, INTERAKTIV OG MULTIMODAL TEKST	5
3.0 INSTALLATION AF DEN ØDE Ø-SPILLET PÅ IPAD	5
4.0 TILSLUTNING AF IPAD TIL HOPSPOTS	5
5.0 SPIL SPILLET - SPILINTRO	7
5.1 LÆREREN INTRODUCERER DEN ØDE Ø-SPILLET FOR KLASSEN	7
6.0 OPRET ET NYT SPIL	7
6.1 FREMGANGSMÅDE	7
7.0 SPILLETS FORLØB	7
7.1 FREMGANGSMÅDE	7
8.0 SPILLETS OPBYGNING OG SPILLEREGLER	8
8.1 KAPITEL 1	8
8.2 KAPITEL 2	9
8.3 KAPITEL 3	10
8.4 OVERSIGT OVER DE 3 KAPITLERS SPILLEREGLER	11
9.0 DEN ØDE Ø-SPILLET – SOM ROBINSONADE FORLØB	14
9.1 FORMÅL: DEN ØDE Ø – EN DEL AF EN ROBINSONADE FORTÆLLING	14
9.2 DEN ØDE Ø – FRA FÆLLES MÅL TIL GENNEMFØRELSE AF SPILLET	14
9.3 UNDERVISNINGSAKTIVITET – ET SPIL I BEVÆGELSE.....	15
9.4 OMSATTE LÆRINGSMÅL – SIKRING AF LÆRINGEN	15
9.5 SÅDAN GENNEMFØRES FORLØBET.....	16
9.6 EVALUERING	17
10.0 DEN ØDE Ø-SPILLET OG FÆLLES MÅL I SAMFUNDSFAG (UVM)	17
10.1 FORMÅL: DEN ØDE Ø – SAMFUNDSFAG	17
10.2 DEN ØDE Ø ANVENDELIGHED I FORHOLD TIL SAMFUNDSFAGS FAGFORMÅL OG KOMPETENCEOMRÅDE	18
10.3 HOPSPOTS ANVENDELIGHED I FORHOLD FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL	18
11.3 SÅDAN GENNEMFØRES FORLØBET	21
11.4 EVALUERING.....	21

1.0 DEN ØDE Ø – ET INTERAKTIVT ROBINSONADESPIL

1.1 Historien

Den Øde Ø (2018) er et digitalt interaktivt læringsspil, til Hopspots, udviklet i samarbejde med spildesigner og fantasyforfatter Boris Hansen. Materialet rummer en Robinsonade-fortælling set fra en gruppe elevers synspunkt.

I spillet skal klassen med skib til en eksotisk lejrskole. Turen ender dog galt. Efter en kraftig storm forliser skibet, og eleverne strander på en øde ø. På øen udsættes eleverne for flere forskellige samfundsfaglige problemstillinger, som omhandler alt fra demokrati, lighed, overlevelsesstrategi, kriminalitetsbekæmpelse etc. Dette gøres ved hjælp af aktiv leg og medskabende storytelling.

Den Øde Ø foregår på iPads, som eleverne bruger til at læse og høre historien samt på Hopspots-brikkerne, der anvendes til fysiske samarbejds- og læringsøvelser.

På vores hjemmeside findes desuden supplerende arbejdsopgaver til spillet:

<https://www.hopspots.dk/da/den-oede-oe/>

1.2. Den Øde Ø og Robinsonadeforløbet på EMU

Den Øde Ø kan spilles som en del af det obligatoriske Robinsonadeforløb i 5.-6. klasse, der er beskrevet på EMU: <https://www.emu.dk/modul/robinsonade-0#>

Spillet kan i den forbindelse erstatte forløbets indledende læsning af Daniels Defoes roman *Robinson Crusoe* (1719) eller Robert Zemeckis Robinsonadefilm *Cast Away* (2000). Se mere herom i kapitel 9.

1.3 Målgruppe

Den Øde Ø henvender sig til elever på mellemtrinnet og til og med udskoling (4.-10. klasse). Spillet kan også med fordel anvendes i samfundsfag i udskoling (8.-10. Klasse).

Spillet er samtidig oplagt til temauger, hvor man kan arbejde på tværs af årgange og i en tværfaglig kontekst. Her kan det nævnes, at spillet også findes på engelsk, *The Island*. Hvorfor det er oplagt at lave et tværfagligt forløb mellem samfundsfag og engelsk for udskoling eller at spille *The Island* i engelsktimerne, hvor eleverne kan øve deres læse-, kommunikations-, diskussions- og argumentationsevner på engelsk.

1.4 Materialer

- Hopspots, med ladestationen og de 12 brikker
- 1 eller optimalt 2-3 iPads
- Hopspots-app'en som indeholder spillet *Den Øde Ø*
- Digitalt whiteboard/projektor (til klassespil)
- Supplerende arbejdsopgaver til *Den Øde Ø*: <https://www.hopspots.dk/da/den-oede-oe/>

1.5 Den Øde Ø - som klassespil eller holdspil?

Den Øde Ø kan spilles både som:

- Klassespil
- Holdspil

1.5.1 Den Øde Ø som klassespil – 2 iPads

Når klassen spiller Den Øde Ø som klassespil, følger den spillets kronologi. Klassen læser de 3 kapitler fortløbende og løser alle opgaver i fællesskab. Undervejs diskuterer klassen opgaverne og stemmer om en løsning. Der vælges løbende grupper, der kan sendes ud på ekspeditioner.

Der spilles med 2 iPads:

1. Klassen bruger én iPad til at læse historien og løse dilemmaer sammen i klasselokalet.
 - Tilslut evt. iPad til skolens digitale whiteboard.
2. Grupper bruger en iPad sammen med Hopspots til ekspeditioner

Det vil være en fordel, hvis ekspeditionerne foretages i et andet klasseværelse/på gangen udenfor – så det ikke forstyrrer klassen, som arbejder med scenarierne.

Hvis det er en lille klasse, er det muligt at bruge den samme iPad til både historien og ekspeditionerne. I så fald går man ud af spillet, når man kommer til en ekspedition og går ind i det igen, hvor man så vælger, at iPaden nu skal være "ekspeditions iPad".

Supplerende arbejdsopgaver

Læreren kan vælge at benytte de supplerende arbejdsopgaver til spillet: <https://www.hopspots.dk/da/den-øde-ø/>

1.5.2 Den Øde Ø som holdspil – 3 iPads

Når spillet afvikles som et holdspil, konkurrerer 2 hold indbyrdes mod hinanden. I så fald spilles der med 3 iPads. Se nedenfor.

Læreren deler klassen op i 2 lige store hold.

1. Hold 1 bruger en iPad til at læse historien og løse dilemmaer i deres Den Øde Ø-spil (tilslut evt. iPad til skolens digitale whiteboard/projektor)
2. Hold 2 bruger en iPad til at læse historien og løse dilemmaer i deres Den Øde Ø-spil (tilslut evt. iPad til skolens digitale whiteboard/projektor)
3. Begge hold bruger iPad nr. 3, når de sender en mindre gruppe ud på ekspeditioner. Den tredje iPad befinder sig sammen med Hopspots.

Det vil være en fordel, hvis ekspeditionerne foretages i et andet klasseværelse/på gangen udenfor – så det ikke forstyrrer holdene, når de arbejder med scenarierne.

Turnus ved holdspil

Hold 1 og Hold 2 læser historien og sender undervejs grupper på 4-6 elever ud til Hopspots.

Supplerende arbejdsopgaver

Læreren kan vælge at benytte de supplerende arbejdsopgaver til spillet: <https://www.hospots.dk/da/den-oede-oe/>

1.6 Tidsramme

Klassen kan spille et eller flere scenarier og ekspeditioner i *Den Øde Ø* og kan altid afbryde, gemme og genoptage spillet senere. Vil klassen spille hele spillet, bør læreren afsætte mindst 9 lektioner til det – og meget gerne mere, da det tager tid at spille og diskutere dilemmaerne.

1.7 Læringsmål

I afsnit 9.0 beskrives *Den Øde Ø*-spillet i forhold til Undervisningsministeriets obligatoriske Robinsonade-forløb. I afsnit 10.0 beskrives ift. fællesmålene i samfundsfag.

2.0 DEN ØDE Ø: SPIL, HYPER-, INTERAKTIV OG MULTIMODAL TEKST

Den Øde Ø er:

- **Et spil.** Det rummer en *spilverden* (æstetik, narrativ, rum), *spilmekanikker* (funktionaliteter, regler, navigation og mål m.m.) og *spildynamikker* (sociale praksisser som vidensdeling og samarbejde).
- **En hypertext.** Teksten består af en række tekstbidder (nodes), som eleverne kan tilgå via links. Tekstbidderne indgår ikke i et fast kronologisk forløb. Tværtimod skabes tekstens forløb undervejs gennem elevernes aktive opgaveløsning. To spil vil derfor sjældent blive identiske – og *Den Øde Ø* vil derfor kunne spilles over flere omgange.
- **En interaktiv tekst.** Undervejs i spillet drages eleverne ind i fortællingens rum og træffer narrative valg, der gør dem til aktive medproducenter af teksten.
- **En multimodal tekst.** Spillet er også en multimodal tekst, der kombinerer lyd, billede, grafik, tekst og tale.

3.0 INSTALLATION AF DEN ØDE Ø-SPILLET PÅ IPAD

Den Øde Ø-spillet er en del af en app, der downloades gratis i App Store: Hopspots. Spillet spilles på læremiddelet Hopspots udviklet af Child Experience Design. Du kan se mere om Hopspots her:

https://www.youtube.com/watch?v=4lCLd_XMuqU

4.0 TILSLUTNING AF IPAD TIL HOPSPOTS

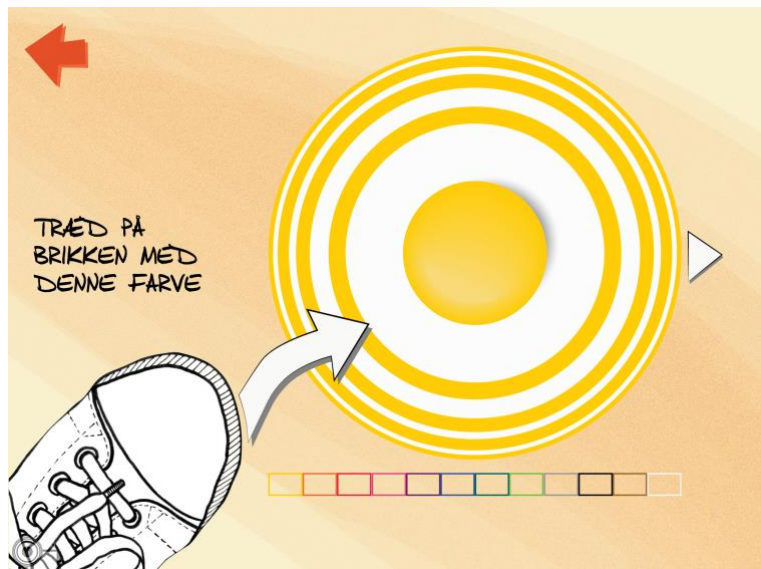
Når læreren har installeret appen Hopspots på iPad, tilsluttes iPaden til Hopspots ladestationen.

- Tilslut iPaden til Hopspots ladestationens lille hvide stik.
- Tænd ladestationen - drej den runde træknap mod højre, så der kommer lys i ladestationen.
- Start appen og log ind. Sørg for at have Bluetooth og lyden tændt på iPaden.

- Hvis iPaden ikke er blevet brugt sammen med Hopspots før, skal I fortælle iPaden, hvilke farver brikkerne har ved at gå op appens "Indstillinger" og vælge "Farveparring"



- Når I har valgt "Farveparring", så tråd på brikkerne i den rækkefølge, skærmen viser.



- I kan nu vælge spillet *Den Øde Ø* i Hopspot-appen og starte et nyt spil dér ved at udfylde med titel (og evt. billede) og trykke "fortsæt".



5.0 SPIL SPILLET - SPILINTRO

5.1 Læreren introducerer Den Øde Ø-spillet for klassen

Inden spillet beslutter læreren, om spillet skal afvikles som et klassespil eller et holdspil (se s. 4).

Instrukser

Spillet er meget intuitivt opbygget. Men vi anbefaler stadig altid, at læren prøver spillet lidt af, før det fremvises til klassen. Dette vil kunne gøres på 30 minutter.

1. Læreren starter med at fortælle eleverne, at de skal spille det interaktive læringsspil *Den Øde Ø*.
2. Læreren fortæller også, at spillet er udviklet af spildesigner og forfatter Boris Hansen.
3. Læreren eller en elev oplæser "start"-teksten og fortæller, at *Den Øde Ø* er en Robinsonade-fortælling. I spillet skal klassen med skib til en eksotisk lejrskole. Turen ender dog galt. I en storm forliser skibet, og klassen strander på en øde ø. På øen skal klassen arbejde sammen - og træffe svære valg for at overleve og komme hjem. For at nå i mål i spillet skal klassen løbende løse opgaver ved hjælp af iPad og Hopspotsbrikker.
4. Læreren fortæller eleverne, at spillet er udfordrende og at det vigtigt at koncentrere sig om fortællingen, for at opgaverne bedst kan løses.

6.0 OPRET ET NYT SPIL

6.1 Fremgangsmåde

1. Opret et nyt spil ved at trykke på *Den Øde Ø*-ikonet i Hopspots-appen og åbne spillet. (se også ovenfor under 4.0).
2. Giv jeres spil en **titel** og et evt. et **billede**. Spillet gemmer selv de valg, som eleverne træffer løbende. Så de kan forsætte på hvilket som helst tidspunkt.

7.0 SPILLETS FORLØB

7.1 Fremgangsmåde

1. Klassen læser først forfatter Boris Hansens introduktion til kapitel 1 på iPad.
2. Læreren gennemgår herefter spillets opbygning og spilleregler for klassen. Spillet består af:
 - 3 fortløbende kapitler.
 - Hvert kapitel har 13 scenarier – 4 faste scenarier, 8 tilfældige scenarier og 1 kapitelafrunding. De tilfældige scenarier er forskellige fra gang til gang, så på den måde er oplevelsen anderledes næste gang du spiller historien.
 - Hvert scenarie indeholder 4 trin, som skal læses og løses af en gruppe:
 1. Scenarie
 2. Dilemma

3. Træf valg
4. Konsekvensen af et valg

- Mellem hvert andet scenarie skal en gruppe på 4-6 elever sendes ud på *ekspeditioner* (læs mere om ekspeditionerne længere nede).

8.0 SPILLET'S OPBYGNING OG SPILLEREGLER

Den Øde Ø er opbygget af en række faste scenarier, som man skal igennem, en række tilfældige scenarier, som udvælges på baggrund af de valg man træffer i spillet, og hvert af de 3 kapitler i spillet indeholder en kapitelafrunding. Imellem scenarierne skal man også ud på ekspeditioner.

Fast scenarie	Tilfældigt scenarie	Kapitelafrunding
---------------	---------------------	------------------

For at give et overblik over historiens forløb er herunder et kort resumé af de faste scenarier, som eleverne med sikkerhed vil opleve samt oversigter over, hvornår de finder sted. Derudover vil de også komme igennem 8 andre scenarier per kapitel, som skifter fra gang (de tilfældige).

8.1 Kapitel 1

13 scenarier												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Ankomst til øen				Lejren splittes				Uventet besøg			Den anden lejr	

Scenarie 1: Ankomst til øen

I har været på lejrtur på Hawaii. Det ene øjeblik sejlede I på åbent hav med kurs hjemad efter en uge i de varme lande. I glædede jer til at se jeres familier igen, og I talte om alt det, I havde oplevet. Men så lød der et brag fra skibets maskineri. Pludselig var der vand overalt ... I er strandet på en Øde Ø. Hvad er det første I gør? Samler mad, lærer hinanden at kende eller udforsker øen?

Scenarie 5: Lejren splittes

Der er to i lejren, som leder gruppen - Sebastian og Kira. De er blevet uenige om, hvad der skal ske. Sebastians og Kiras diskussion er langsomt blevet til et skænderi. De er tæt på at fare i totterne på hinanden. "Jeg stemmer for at flytte lejren ind i bugten", siger Sebastian. "De, der er enige, er velkomne til at tage med." Gruppen skal vælge, om den vil blive sammen med Kira eller flytte lejren og gå med Sebastian.

Scenarie 9: Uventet besøg

En dag kommer I tilbage til lejren efter at have samlet brænde i junglen hele dagen. Allerede på afstand kan I se, at noget er galt. Mange af jeres ting er forsvundet. Flere soveposer, noget værktøj og de læskærme, I har bygget, er væk. I står over for et svært valg.

Den anden lejr har taget mange af jeres ejendele, fordi den mener, at I hele tiden har haft mere end den. Det er svært at sige, om den har ret. Lige nu skal I tage stilling til, om I vil gå med til den anden lejrs forslag. I kan købe jeres ting tilbage, hvis I giver den anden lejr halvdelen af jeres madrationer.

Scenarie 12: Den anden lejr

En dag kalder Martha hele jeres lejr sammen midt på stranden. I stiller jer i en kreds omkring hende og lytter til, hvad hun har at sige: "Tiden er inde til at tage vores ting tilbage."

Scenarie 13: Kapitelafslutning

I sniger jer ind på den anden lejr. Men lejren er der ikke. Den er væk. Nogen har ridset noget ind i barken. En pil. Den peger op ad stranden. Nu hvor I lytter efter, er det som om, lyden kommer fra en anden retning. En buldren, der er så lav, at man næsten kun kan fornemme den i vinden. I barken under pilen er der også snittet noget andet. Et ord. HJÆLP.

8.2 Kapitel 2

13 scenarier												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Tre måneder senere				Lauras historie				Lauras mærke			Angreb	

Scenarie 1: Tre måneder senere

Det er tre måneder siden, at jeres lejr blev splittet i to. Den ene halvdel forsvandt sporløst under dramatiske omstændigheder. Der skal vælges en leder. Derefter dilemmaet: Laura er blevet væk. Hvad gør I?

Scenarie 5: Lauras historie

Laura kommer tilbage. På Lauras arm sidder det fysiske bevis på, at der skete noget med hende i den fjerne ende af øen. Et mønster af tynde hvide ar danner tilsammen en trekant af buede linjer. Og i midten noget rundt og rødt, der ligner en stivnet bloddråbe. Skal I sætte alt ind på sikkerhed, eller skal I finde ud af at komme væk fra øen?

Scenarie 9: Lauras mærke

Den stivnede bloddråbe i midten af det arrede mønster på hendes arm pulserer med et mørkt lys. Måske er hele lejren i fare på grund af Laura. I så fald er der en simpel løsning: I kan måske redde jer selv ved at sende Laura væk. Hvad gør I?

Scenarie 12: Angreb

Noget fremmed er på vej. Det er jeres tidligere lejrfæller. En af jeres tidligere lejrfæller åbner munden og svarer med en skurrende stemme: "Vi har drømt", siger han. "Nu kan vi aldrig vågne op igen."

Richard ved tydeligvis ikke, hvad han skal sige. "Men ...", stammer han. "Er der ikke noget, vi kan gøre for at vække jer?" Der kommer intet svar. Forsamlingen begynder at vakle frem mod jer, og I gør klar til kamp. Resultatet afhænger af sikkerheden.

Scenarie 13: Kapitelafslutning

Det er en uge senere. Slaget mod jeres gamle venner, der var blevet til noget uigenkendeligt, er ikke længere det eneste, man snakker om i lejren. Livet er ved at vende tilbage til noget, der minder om normalt. Noah fra byggeholdet stiller sig en dag midt i lejren med en stor papirrulle under armen. Folk stimler sammen med stor interesse. På papirrullen har han lavet en arbejdstegning. Han vil nemlig have gruppen til at arbejde sammen om at lave en båd, der kan få dem væk fra øen.

8.3 Kapitel 3

13 scenarier												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
En måned senere				Lauras minder				Før stormen			Hvad vil vi?	

Scenarie 1: En måned senere

Noah har haft travlt med at vælge et hold arbejdere, der skal hjælpe ham med at føre en plan ud i livet. Han føler sig overbevist om, at I kan lave den båd, han har tegnet. Det første valg, I skal træffe, er hvor mange folk, I vil give Noah til bygningen af båden.

Scenarie 4: Lauras minder

En dag kommer Laura til jer og siger, at minderne fra tiden, da hun var væk fra lejren, er begyndt at vende tilbage. Hun siger, at hun så et sted på den anden side af øen - et sted, som hun kom forbi, mens 'de' kaldte på hende. En strand. Skal vi sende nogen ud for at undersøge, hvad Laura har set? Og bliver det mere eller mindre farligt, hvis vi sender en stor gruppe afsted i stedet for en lille?

Scenarie 9: Før stormen

Der er noget i luften. En følelse af noget farligt i horisonten. Noah sidder over transceiveren fra det nødstedte militærskib. Pludselig kommer der lyd fra den: "Dette er patruljefartøjet Absalon."

Stemmen kommer fra en voksen mand, men den er næsten ved at drukne i hvæsende støj.

"Send os jeres koordinater", siger han. "Så kommer vi og samler jer op." "Vi kender ikke vores koordinater."

Hvis I bruger jeres nødblus, så er besætningen på Absalon ikke den eneste, der vil finde ud af, hvor I befinder jer. Vælger I stadig udsende nødbluset?

Scenarie 12: Hvad vil vi?

Endelig kommer angrebet. Spejderne fortæller, at det ikke kun er tanketomme og zombieagtige mennesker, der er på vej gennem skoven denne gang. Det er også mareridtsagtige skabninger, øens sande indbyggere, med lysende blå øjne og hviskende stemmer, der lyder som vinden i trækrønerne. Dette er vores sidste valg.

1. Opgiv at forsvare lejren. Sæt alt ind på at færdiggøre båden.

2. Opgiv at færdiggøre båden. Sæt alt ind på at forsvare lejren.

Scenarie 13: Flugten

Spillets afsluttende scenarie indeholder forskellige slutninger, alt efter om skibet Absalon er bygget lidt eller meget færdigt eller ligger ud for kysten.

8.4 Oversigt over de 3 kapitlers spilleregler

Gældende fra kapitel 1

Madforråd

Eleverne skal hele tiden sørge for at have rationer nok. De begynder spillet med 50 rationer/madpoint, og i slutningen af hvert scenarie mister de 7 til konsumtion. Hvis lejren på et tidspunkt konsumerer sin sidste ration, udløses et særligt scenarie, som giver mulighed for at rette op på problemet, men kun én gang. Hvis situationen opstår igen, er spillet tabt og man skal starte forfra.

Alternativt kan der scrolles ned og gives et "hemmeligt" ekstra liv til holdet/klassen.

Humør

Humørpointene i lejren er et udtryk for, hvor godt eleverne har formået at sørge for varme, tag over hovedet og opfyldelse af forskellige behov. Lejrens humør kan påvirke de scenarier, spillet udvælger hen ad vejen.

Hvis humøret er lavt, handler scenarierne i højere grad om utilfredshed og interne konflikter, hvilket kan komme i vejen for at udforske øen og andre konstruktive tiltag.

Lejrens humør er altid mellem 0 og 100, og begynder på 50. For hver runde/scenarie der går i spillet, mister lejren 7 humørpoint. Afhængig af de valg, de træffer i spillet, påvirkes deres humørpoint og de kan enten miste eller få mere.

Hvis humøret på et tidspunkt rammer 0, udløses et særligt scenarie, som giver mulighed for at rette op på problemet, men kun én gang.

Alternativt kan der scrolles ned og gives et "hemmeligt" ekstra liv til holdet/klassen.

Gældende fra kapitel 2

Ressourcer og bygninger

Ressourcer bruges til at bygge bygninger med. Lejren starter med 30 ressourcer. I modsætning til de andre pointtyper modtager lejren som udgangspunkt 10 ressourcepoint i slutningen af hver runde.

I løbet af spillet udbygger I jeres lejr med bygninger, der giver jer forskellige fordele eller adgang til særlige scenarier.

I hver runde - når ekspeditionen sendes ud - kan I købe en ny bygning til jeres lejr. Det kræver blot, at I har råd til den og at I trykker jer ind på kortet i øverste højre hjørne. I får en liste over bygninger, der kan bygges (venstre side). Hver gang I bygger en bygning, streges den fra listen og føjes til lejren. Derefter mister I det antal ressourcer, som bygningen kostede.

Sikkerhed

Ud over mad, humør og ressourcer er der også en fjerde pointtype, nemlig sikkerhed. På et tidspunkt vil I finde ud af, at I ikke er alene på øen. Sikkerhedspointene fortæller jer, hvor trygge I kan føle jer i lejren, og hvor godt beskyttet I er mod dét, der, udover jer selv, befinder sig på øen.

Lejrens sikkerhed begynder på 0 og ændrer sig ikke fra runde til runde. I kan dog forbedre lejrens sikkerhed ved at bygge bygninger eller træffe bestemte valg i scenarierne. Omvendt kan lejrens sikkerhed også falde, hvis I ikke vælger at prioritere den. Hvis sikkerheden er lav, kan der opstå farlige situationer undervejs i spillet.

Gældende fra kapitel 3

Kapitel 3 kræver, at I har gennemført kapitel 1 og 2 i spillet. Kapitel 3 handler om elevernes flugt fra øen, så der er ikke længere fokus på at etablere en lejr, ligesom der var i kapitel 2. Kapitel 3 introducerer derfor følgende ændringer:

Der kan ikke bygges bygninger

Båden

Der er nu en udvej i sigte. Nogle af lejrboerne er begyndt at bygge en båd, der måske kan få jer væk fra øen. Det kræver dog, at I prioriterer bygningen af båden i løbet af kapitlet. Båden er 0% færdig fra begyndelsen, og der tilføjes fra starten ikke noget per runde. I må undervejs i kapitlet være på udkig efter måder at sætte gang i bådebyggeriet på.

Båden kan ikke blive mere end 100% færdig, mens hvis den står færdigbygget inden kapitlets slutning, kan der stadig ske ulykker, der bringer båden ned under 100% igen. Derefter må lejren atter prøve at få båden op på 100%.

Ekspeditioner

- Mellem hvert andet scenarie skal en gruppe på 4-6 elever sendes ud på ekspeditioner

Ekspeditionstyper

- **Der er 2 ekspeditionstyper i spillet.**

1. MADSPIL OG HUMØRSPIL

2. UDFORSKNINGSSPIL

1. MADSPIL OG HUMØRSPIL

Opgaven

I spillet skal en gruppe på 4-6 elever fange så mange fisk på 5 minutter som muligt. En fisk fanges ved at træde på 3 ens lysmønstre efter hinanden.

Brikker

1. Læg brikkerne op i en cirkel som vist på billedet.



Spilleregler

1. Hver type fisk har sit eget lysmønster/lysfarve.
2. Fang 3 ens fisk ved at træde på det samme lysmønster 3 gange i træk.
3. Gruppen skal samarbejde om at træde på brikker med det samme lysmønster. Hvis de starter med at træde på 1 gang på grøn og så skifter til gul, så får de ikke den grønne, da der skal trædes 3 gange på grøn for at man fanger torsken, som grønt lys repræsenterer.
4. Undgå at træde, mens "den store bølge" skyller ind – det kan I høre på lyden fra højtaleren.
5. Undgå Barracudaen, mens I fanger fisk. Hvis I fanger den, mister I jeres fangst.

Der er forskellige temaer for mad- og humørspil, men reglerne er de samme.

2. UDFORSKNINGSSPIL

Opgaven

I spillet skal en gruppe på 4-6 elever høre fortælleren fortælle om et sted på øen og derefter kombinere ord til en sætning, der giver mening og gør det muligt for gruppen at udføre en handling i spillet.

Brikker

1. Læg brikkerne på gulvet med en passende afstand mellem sig.
2. Træd på de 6 brikker, gruppen vil spille med. Der kommer lys i de brikker, I aktiverer.

Spilleregler

1. I klassen vælger gruppen et sted på kortet, som den vil udforske.
2. Gruppen tager ud til Hopspots
3. Gruppen hører først fortælleren fortælle om stedet på øen, den er taget til.
3. Kombinér derefter flere ord til en sætning, der giver mening/den handling I vil udføre.
4. Træd 1 gang på en brik for at få læst et ord op.
5. Træd 2 gange hurtigt efter hinanden på en brik for at vælge ordet og melde det ind til iPaden. Brikken låses.

6. Vælg ordene i den rækkefølge, I ønsker, for at kunne danne sætningen.
7. Træd på den grønne brik for at tjekke, om sætningen er rigtig.
8. Hvis sætningen er rigtig, udføres handlingen og I kommer videre i spillet.
9. Hvis sætningen er forkert, må I prøve igen at lave en ny sætning. I har 3 forsøg til at lave en rigtig sætning.
10. I spiller i alt 4 runder på det sted I er taget til, så I skal lave 4 rigtige sætninger for at gennemføre udforskningen.
11. Når udforskningen er gennemført vender gruppen tilbage til klassen.

9.0 DEN ØDE Ø-SPILET – SOM ROBINSONADE FORLØB

Selve spillet, *Den Øde Ø*, er opbygget efter samme skabelon, som er kendetegnet ved bogen *Robinson Crusoe* (Daniel Defoe). Derfor kan *Den Øde Ø* erstatte Filmen *Cast away* (Robert Zemeckis), som det anbefales på EMU. En skabelon, som også er kaldet Robinsonadebroen, som er listet op her:

1. Forlis og stranding (spillets start)
2. Stranding på en øde ø. De første dage (Spillets kapitel 1)
3. Livet på øen – opbygning af en ny dagligdag/samfund (Spillet kapitel 1 og 2)
4. Farlige oplevelser (Spillets kapitel 2 og 3)
5. Forberedelse på en hjemrejse (Spillets kapitel 3)
6. Redning (Spillets afslutning)

9.1 FORMÅL: DEN ØDE Ø – EN DEL AF EN ROBINSONADE FORTÆLLING

- At eleverne selv stifter bekendtskab med en robinsonade genren gennem at opleve og dramatisere en robinsonade i et interaktivt læringspil
- At eleverne kan arbejde aktivt med dagbogsgenren
- At eleverne kan fremføre argumenter, lytte og samarbejde
- At skabe et større sammenhold i klassen
- At få bevægelse ind i undervisningen

9.2 DEN ØDE Ø – FRA FÆLLES MÅL TIL GENNEMFØRELSE AF SPILET

De nedestående er taget fra Fællesmål for *Robinsonade*-forløbet. Efterfølgende vil der argumenteres for, hvorfor vi mener Fællesmål opfyldes ved en gennemførelse af *Den Øde Ø*.

Kompetenceområde	Kompetencemål
Fremstilling	Eleverne kan udtrykke sig i skift, tale, lyd og billede i formelle situationer

Færdigheds- og vidensområder	Kompetencemål
Eleven kan udarbejde dramatiske og interaktive produkter	Eleverne kan udpege karakteristiske træk ved genren robinsonade.
Eleven har viden om virkemidler i drama og dokumentar på film, i tv og på nettet.	Eleverne kan udarbejde et indlæg til klassens fælles robinsonade i skrift, tale, billede eller lyd med afsæt i robinsonadebroen.

9.3 UNDERVISNINGSAKTIVITET – ET SPIL I BEVÆGELSE

Hopspots bygger på filosofien, at læring forbedres gennem bevægelse, motivation, samarbejde og indlevelse. Derfor er disse også grundpillerne i undervisningsaktiviteten for *Den Øde Ø*.

Spillet vil guide eleverne – såfremt de overlever igennem hele spillet - igennem robinsonadebroens 6 stadier. Samtidig vil eleverne blive trænet i: Sætningsopbygning, dialog, samarbejde og demokratisk forståelse.

Det er oplagt, at eleverne efter spillets afslutning individuelt eller i mindre grupper udarbejder en dagbog om forløbet. Denne dagbog kan udformes, som du/de selv ønsker det.

Vi foreslår dog, at dagbogen bliver lavet som fx:

- En hjemmeside – fx på Google Sites, kan fx indeholde camp videoer, nyheder fra *Den Øde Ø*, avisartikler osv.
- Video-dagbog (kan laves via iPad og iMovie)
- Tidslinje (kan laves med udgangspunkt i *Robinsonadebroen*)
- Skuespil (tag fx udgangspunkt i en udvalgt del af *Robinsonadebroen*)
- "Traditionel" dagbog. Det er denne arbejdsopgaverne vender sig imod

9.4 OMSATTE LÆRINGSMÅL – SIKRING AF LÆRINGEN

Det nedestående kommer fra EMUs hjemmeside.

	Tegn på læring
Eleverne kan udpege karakteristiske træk ved genren robinsonade.	Niveau 1 Eleven udpeger enkle genrekendetegn. Niveau 2 Eleven udpeger flere genrekendetegn. Niveau 3 Eleven udpeger flere genrekendetegn og peger på konkrete eksempler i en kendt fortælling.
Eleverne kan udarbejde et indlæg til klassens fælles robinsonade i skrift, tale billede eller lyd med afsæt i robinsonadebroen.	Niveau 1 Eleven udarbejder et indlæg til en udvalgt del af robinsonadebroen. Niveau 2 Eleven udarbejder et indlæg til en udvalgt del af robinsonadebroen. Indlægget fortælles af en jeg-fortæller i dagbogsform og indeholder nogle af de elementer, som er typiske for en dagbog. Niveau 3 Eleven udarbejder et indlæg til en udvalgt del af robinsonadebroen. Indlægget fortælles af en jeg-fortæller i dagbogsform og indeholder flere af de elementer, som er typiske for en dagbog.

9.5 SÅDAN GENNEMFØRES FORLØBET

Spillet fører eleverne igennem læringsforløbets faser. Dog skal underviseren selvfølgelig facilitere forløbet, således at eleverne guides hensigtsmæssigt igennem den enkelte lektion. I nedstående tabel gennemgås lektionernes forløb:

Underviserens opgave	Elevernes opgave
<p>Lektion 1</p> <p>1. Start med at fortælle eleverne, at de skal til at spille en <i>Robinsonade</i>-fortælling – og hvad genrens kendetegn er. Tag evt. udgangspunkt i fortællingen om <i>Robinson Crusoe</i>.</p> <p>2. Fortæl eleverne om robinsonadebroen – og dens 6 faser. Gør det klart, at robinsonadebroen er anvendt i opbygningen af <i>Den Øde Ø</i>.</p> <p>3. Tal med eleverne om dagbogsgenren. En dagbog begynder altid med dato og overskrift. Den fortælles i jeg-form og oftest i datid. Giv eleverne konkrete eksempler på ting, en dagbog typisk indeholder:</p> <ul style="list-style-type: none">- Angivelse af tid og sted- Beskrivelser af stedet- Beskrivelser af små og store ting, man har oplevet – de kan være sjove, triste, spændende, dejlige, skræmmende osv.- Tanker og følelser om de ting man har oplevet- Beskrivelser af humør og følelser – og hvorfor jeg-personen har det sådan- Citater - ord nogen har sagt	<p>1. Eleverne lytter til underviserens beskrivelse af robinsonade og dagbog.</p> <p>2. Eleverne kan evt. genfortælle (2 og 2) fortællingen om <i>Robinson Crusoe</i> med støtte fra robinsonadebroen.</p> <p>3. Eleverne kan evt. udfylde opgave 1 med huskesedlen.</p>
<p>Lektion 2-4</p> <p>1. Starter spillet op – og guider eleverne igennem Kapitel 1.</p> <p>2. Når eleverne er færdige med kapitel 1 udleveres opgave 2 (Flaskepost).</p>	<p>1. Eleverne tager henholdsvis på ekspedition eller diskuterer scenarierne indtil de har gennemført 1. Kaptitel.</p> <p>2. Efter gennemført kapitel 1 løses opgave 2 – Flaskepost.</p> <p>3. De hurtige kan tildeles en opgave med at skrive en rejsedagbog fx. Denne kan de arbejde med løbende.</p>
<p>Lektion 5-6</p> <p>1. Starter spillet op – og guider eleverne igennem Kapitel 2.</p> <p>2. Når eleverne er færdige med kapitel 2 udleveres opgave 3 (skriv om den dramatiske begivenhed).</p>	<p>1. Eleverne tager henholdsvis på ekspedition eller diskuterer scenarierne, indtil de har gennemført 2. Kaptitel.</p> <p>2. Starter med opgave 3.</p>
<p>Lektion 7-8</p> <p>1. Starter spillet op – og guider eleverne igennem</p>	<p>1. Eleverne tager henholdsvis på ekspedition eller diskuterer</p>

Kapitel 3. 2. Når eleverne er færdige med kapitel 2 udleveres opgave 4 (Redningen) til de elever, som har brug for hjælp med skrive (i forhold til opgave 3).	scenarierne, indtil de har gennemført 2. Kapitel. 2. Arbejder videre med opgave 3 (Den dramatiske begivenhed). 3. Arbejder evt. med opgave 4 (Redningen).
Lektion 9-10 1. Sætter eleverne i gang med at skrive/færdiggøre deres dagbøger.	1. Skriver dagbøger.
Lektion 11-12 1. Lytter til elevernes fremlæggelse af deres dagbog.	1. Henholdsvis lytter og fremlægger dagbøger.

9.6 EVALUERING

Efter forløbet er gennemført kan evalueringen ske med baggrund i de opstillede læringsmål og tegn på læring.

Evaluering kan eksempelvis tage udgangspunkt i, om det lykkedes eleverne at holde sig indenfor rammerne af robinsonadebroen i deres dagbøger. Fortælles der i datid? I hvor grad er elevens indlæg produceret som en dagbog. Hvilke niveauer af læringsmålene arbejdede eleven.

10.0 DEN ØDE Ø-SпилLET OG FÆLLES MÅL I SAMFUNDSFAG (UVM)

I det følgende vil der argumenteres for anvendeligheden af *Den Øde Ø* i samfundsfag for udskolingen. Dette gøres ved tage udgangspunkt i Undervisningsministeriets Fælles Mål for Samfundsfag efter 9. klasser¹.

Hvis det ønskes, at spille *Den Øde Ø* i samfundsfag – eller som tværfagligt forløb med samfundsfag², arbejder selve spillet kun indenfor "færdighedsmålene" i Fælles Mål. Der er dog også udarbejdet ekstraopgaver, hvor igennem vidensmålene behandles. Disse mål kan findes her:

<https://www.emu.dk/grundskole/samfundsfag/faelles-mal>

10.1 FORMÅL: DEN ØDE Ø – SAMFUNDSFAG

Klassen skal for at "overleve" foretage en lang række demokratiske beslutninger. Beslutninger som har konsekvenser for muligheden for at overleve på *Den Øde Ø* – men også betydning for det samfund, der opbygges. Af den grund udsættes klassen for en lang række forskellige dilemmaer/scenarier. Hvordan klassen løser disse har både en kortsigtet og langsigtet konsekvens for deres mulighed for at overleve. Disse dilemmaer/scenarier omhandler alt fra: Pressefrihed, ideologisk samfundsopbygning, udnyttelse af arbejdskraft, strafudmåling, dyrevelfærd, samarbejde med "de fremmede" på øen, kriminalitetsbekæmpelse etc. Klassen/samfundets overlevelse afhænger udelukkende af de valg, som træffes i løbet af spillet.

¹ <https://www.emu.dk/grundskole/samfundsfag/faelles-mal>

² Spillet kan eksempelvis spilles i et tværfagligt forløb med engelsk – spil da udgaven på engelsk, kaldet *The Island*.

Eleverne vil i spillet blive trænet i:

- Aktiv deltagelse i en demokratisk proces.
- Arbejde med kritisk tænkning overfor samfundets værdigrundlag – både det danske samfund og de værdier, der etableres i deres eget samfund på den øde ø.
- Forståelse for hvordan elevens egne valg påvirker det samfund, de er en del af.
- Argumentere for demokratiske grundværdier.

10.2 DEN ØDE Ø ANVENDELIGHED I FORHOLD TIL SAMFUNDSFAGS FAGFORMÅL OG KOMPETENCEOMRÅDE

Den Øde Ø er særdeles velegnet til at blive spillet i samfundsfag, hvis man ser nærmere på fagets fagformål, som ses nedenfor. Her er fremhævet de aspekter, som særligt trænes i *Den Øde Ø*.

- Eleverne skal i faget samfundsfag opnå viden og færdigheder, så de kan tage reflekteret stilling til samfundet og dets udvikling. *Eleverne skal opnå kompetencer til aktiv deltagelse i et demokratisk samfund.*
- Stk. 2. Eleverne skal opnå forudsætninger for *udvikling af kritisk tænkning og et værdigrundlag, så de kan deltage kvalificeret og engageret i samfundet.* Eleverne skal opnå forståelse af, *hvordan mennesker både påvirkes af og kan påvirke samfundet*, og de skal kunne forstå hverdagslivet i et samfundsmæssigt perspektiv.
- Stk. 3. Eleverne skal forholde sig til *demokratiske grundværdier og spilleregler med henblik på deres egen deltagelse i samfundet.*

Det er især indenfor kompetenceområderne: *"Politik"* og *"Sociale og kulturelleforhold"*, at eleverne dygtiggøres. Disse har henholdsvis kompetencemålene: *"Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger"* og *"Eleven kan tage stilling til og handle i forhold til sociale og kulturelle sammenhænge og problemstillinger"*.

10.3 HOPSPOTS ANVENDELIGHED I FORHOLD FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL

Nedestående oversigter viser, hvilke samfundsfaglige kompetencer eleverne især træner i spillet *Den Øde Ø*. Efter hvert læringsmål har vi i kursiv forklaret, hvor og hvordan klassen træner kompetencen i spillet.

KOMPETENCEOMRÅDE	KOMPETENCEMÅL	FÆRDIGHEDSMÅL	VIDENSMÅL
POLITIK: DEMOKRATI		1. Eleven kan identificere demokratiformer og andre styreformer. 2. Eleven kan diskutere demokratiske muligheder for deltagelse i	1. Eleven har viden om demokrati og andre styreformer. 2. Eleven har viden om demokratiopfattelser.

		<p>demokratiet.</p> <p><i>Selve spillet bygger på, at eleverne skal deltage i en demokratisk proces for gennemfører spillet.</i></p>	<p><i>Til denne del findes opgaven: Demokrati og styreformere.</i></p>
<p>POLITIK: Det politiske system, retsstat og rettigheder</p>	<p>Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger.</p>	<p>1. Eleven kan redegøre for politiske beslutningsprocesser i Danmark og forholdet mellem stat, region og kommune.</p> <p>2. Eleven kan diskutere sammenhænge mellem demokrati og reststat (fx rettigheder og pligter for borgere i Danmark, borgernes retssikkerhed i et demokrati og menneskerettigheder mv.)</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Den anden lejr, Prisen for sikkerhed, Fælder og Frivilligt arbejde", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om det politiske system og beslutningsprocesser i Danmark.</p> <p>2. Eleven har viden om demokrati og retsstat fx grundloven.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Kriminalitet og straf.</i></p>
<p>POLITIK: POLITISKE PARTIER OG IDEOLOGIER</p>	<p>Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger</p>	<p>1. Eleven kan identificere ideologisk indhold i politiske udsagn og beslutninger.</p> <p>2. Eleven kan analysere den aktuelle parlamentariske situation og partiernes indbyrdes placering.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Fordeling af arbejde, Følg lederen?, Daggy, Toilettepapir, Det daglige arbejde og Særbehandling", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om politiske ideologier og grundholdninger.</p> <p>2. Eleven har viden om politiske partier, deres grundholdninger og mærkesager.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Ideologier.</i></p>

KOMPETENCEOMRÅDE	KOMPETENCEMÅL	FÆRDIGHEDSMÅL	VIDENSMÅL
<p>ØKONOMI: ØKONOMISK VÆKST OG BÆREDYGTIGHED</p>	<p>Eleven kan tage stilling til økonomiske problemstillinger og handle i forhold til egen økonomi og samfundsøkonomien.</p>	<p>1. Eleven kan redegøre for problemstillinger og muligheder vedrørende bæredygtighed og økonomisk vækst.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Uventet besøg, Søen, Al mad er god mad, Naboerne, En Glædelig opdagelse og Evnen til tale", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om bæredygtighed og økonomisk vækst</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Bæredygtighed.</i></p>

KOMPETENCEOMRÅDE	KOMPETENCEMÅL	FÆRDIGHEDSMÅL	VIDENSMÅL
<p>SOCIALE OG KULTURELLE FORHOLD: SOCIALISERING</p>	<p>Eleven kan tage stilling til og handle i forhold til sociale og kulturelle sammenhænge og problemstillinger</p>	<p>1. Eleven kan redegøre for socialgrupper og fællesskabers rolle i socialiseringen.</p> <p>2. Eleven kan analysere sociale grupper og fællesskabers betydning for socialisering og identitetsdannelse.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Ankomst til øen, Lejren splittes, Tre måneder senere, Fritid og Fangst", som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om socialisering.</p> <p>2. Eleven har viden om socialisering og identitetsdannelse.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Kultur og sociale forskelle.</i></p>
<p>SOCIALE OG KULTURELLE FORHOLD: KULTUR</p>		<p>1. Eleven kan diskutere kulturs betydning for individer og grupper.</p> <p>2. Eleven kan analysere konkrete eksempler på globale, kulturelle fænomener.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: "Festligheder i</i></p>	<p>1. Eleven har viden om kultur og kulturbegrebet</p> <p>2. Eleven har viden kulturel globalisering.</p>

		<i>lejren, Fritid, Korsang, Bange for fremtiden, Helbred og Glædesstund”, som alle behandler emnet.</i>	<i>Til denne del findes opgaven: Kultur og sociale forskelle</i>
SOCIALE OG KULTURELLE FORHOLD: SOCIAL DIFFERINTERING		<p>1. Eleven kan analysere sociale forskelle med begreber og socialdifferentiering.</p> <p>2. Eleven kan beskrive sociale ulighed i Danmark og i verden med begreber og data.</p> <p><i>I spillet mødes eleverne af scenarierne: Lejren splittes, Den usynlige fare og Særbehandling”, som alle behandler emnet.</i></p>	<p>1. Eleven har viden om social differentiering.</p> <p>2. Eleven har viden om beskrivelse og måling af social lighed og ulighed.</p> <p><i>Til denne del findes opgaven: Kultur og sociale forskelle.</i></p>

11.3 Sådan gennemføres forløbet

Du kan vælge at gennemføre forløbet på 7 lektioner eller 10 lektioner.

- Ved 7 lektioner spilles *Den Øde Ø uden* ekstra opgaverne (2. Lektioner per kapitel). 1 lektion af de 7 går til refleksion over valg, der er truffet i scenarierne og evaluering.
- Ved 10 lektioner udvælges tre ekstra opgaver. Disse opgaver udføres før starten på hvert kapitel. (3. Lektioner per kapitel). 1 lektion af de 10 går til refleksion over valg, der er truffet i scenarierne og evaluering.
 - Vi vil foreslå ekstra opgaverne *Demokrati og styreformer, Kriminalitet og Straf* samt *Kultur og Sociale Forskelle*, som gives før spillets kapitel 1.
- Du kan læse om opsætning og igangsættelse af spillet i kapitel 4-6.

11.4 Evaluering

Efter forløbet er gennemført kan evalueringen ske med baggrund i de opstillede læringsmål og tegn på læring. Dette kunne eksempelvis være, hvor godt klassen har håndteret dét at indgå i demokratisk proces, og hvordan og i hvilken grad eleverne har brugt samfundsfaglige udtryk i deres argumentation.