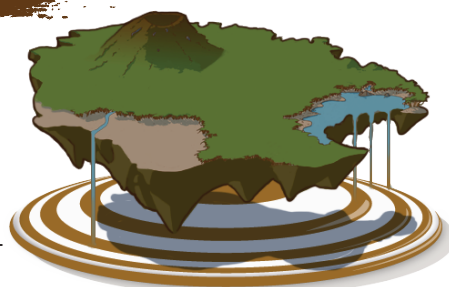


Kom i gang med Den Øde Ø



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, som fx 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. Lyt efter den store bølge, hvis I fanger fisk, imens den skyller ind, så mister I fangsten. Undgå at fange barracudaen, som spiser jeres fangst.



Udforskningsspil

Vælg et sted på kortet, I vil udforske. Når I kommer frem, vil I først høre en beskrivelse af stedet. Derefter 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. Tryk på én brik for at høre, hvilket ord der ligger på den. Tryk to gange for at melde ordet ind og tryk derefter på brikken med grønt lys for at se, om handlingen var rigtig. 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.



- ⑥ Når I kommer tilbage til lejren efter ekspeditionerne, overfører I pointene ved at trykke på det lille skilt med "Ekspedition" til højre for det næste scenarie, som nu er klar til jer i lejren. På den måde tilfører I pointene fra ekspeditionerne til oversigten over point i lejren.
- ⑦ Hvis I træffer de rette valg og får point, 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!