

TRUNKY & FRIENDS





INNHold

Introduksjon	3
Slik bruker du Trunky-spillene i klasserommet	3
Introduksjon av spillet for elever	3
Målgruppe	3
 Undervisningselementer	 4
Kognitive ferdigheter	4
Faglige ferdigheter	4
 Gjennomgang av spillet	 5
Fiskespillet	5
ABC	6
123	6
Dr. Oddball	7
Memory	7
Puslespill	8
 Teknisk hjelp	 9

INTRODUKSJON

Denne brukerhåndboken er utformet til bruk med undervisningsspillene i Trunky-serien. Trunkys univers er hovedsaklig utviklet til bruk i SFO og på grunnskolenivå opptil 3. klassetrinn. I denne brukerhåndboken er det gitt nødvendig informasjon hvordan spillet best mulig kan brukes til undervisning i norsk, engelsk og matematikk fra klassetrinnene 0 til 3. Formålet med lærerveiledningen er å gi læreren støtte til å bruke spillene i klasserommet.

Basert på tidligere erfaring og adskillige prisvinnende spill til barn og unge, kan Trunkys Univers utgjøre en forskjell for elevenes motivasjon og læring. Trunky-spillserien benytter elementer fra spillmedia for å skape et underholdende magisk barneunivers med mye læring.

Slik bruker du Trunky-spillene i klasserommet

For å forberede deg, anbefaler vi at læreren spiller spillene før bruk. Dette for å vurdere hvilke spill som passer til klassens nivå, samt for å bedre kunne avgjøre hvor mye tid som må settes av for hvert spill.

Introduksjon av spillet for elever

Før elevene begynner å spille spillet, anbefaler vi at du som lærer først danner deg et overblikk over spillet som er valgt. Vi anbefaler at du forbereder en introduksjon av spillet for elevene. Dersom klasserommet er utstyr som interaktivt whiteboard (f.eks. SmartBoard eller Proetheon) eller en projektor, kan du spille av deler av spillet mens elevene ser på.

Før spillet starter må elevene få vite hvilke oppgaver de skal fullføre, dette både under spillet og etter spillet.

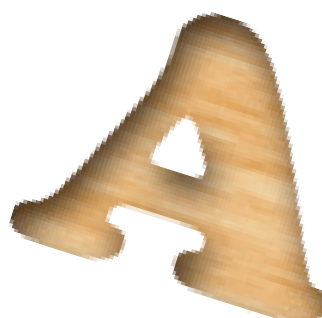
Læreren bør forberede elevene ved å forklare hva som kommer til å skje og hvordan de skal spille spillene, dette for at det skal være artig og lærerikt.

Gi informasjon om hvordan det skal gjennomføres (arbeid i grupper eller alternativt alene), samt hvordan man spiller de valgte spillene.

Det er en fordel at læreren gjør det klart hvor lenge elevene skal spille.

Målgruppe

Spillet er utformet for og prøv ut på barn i SFO og opptil 3. klassetrinn på grunnskolenivå.



Undervisningselementer

Trunkys Univers består av 6 spill. Hvert spill fokuserer på forskjellige læringsområder.

Spillene er utviklet som en pakkeløsning, dvs. at hvert spill består av en ny øvelse, som berører bestemte faglige mål fra SFO opptil 3. klassetrinn på en morsom og annerledes måte. Følgende områder dekkes:

Kognitive ferdigheter

Hukommelse- og konsentrasjonsevne: Trenes opp gjennom klassiske spillformater

- *Memory-spillet*
- *Puslespill*

Farge- og formgjenkjenning: Trenes opp gjennom klassiske øvelser

- *Fiskespill*
- *Puslespill*

Motoriske ferdigheter

- *Alle spill*

Faglige ferdigheter

Matematikk

- *Lær tallene fra 1-20 (Fiskespillet)*
- *Lær pluss og minus (Dr. Oddball)*
- *Tren på pluss og minus (123-spillet)*

Norsk

- *Lærer og øver på alfabetet (Fiskespillet & ABC)*
- *Stavelseøving av de mest utbredte ordene (ABC-spillet)*

Engelsk

- *Lærer og øver på alfabetet (Fiskespillet & ABC)*
- *Lærer tallene (123 & Fiskespill)*
- *Øver staving (ABC-spillet)*
- *Utvider ordforrådet (ABC-spillet)*



gjennomgang av spillet

Her gir et overblikk over hvert enkelt Trunky-spill, samt innblikk i hvordan spillet fungerer, hvilke læringselementer som er avgjørende, samt hvordan elevene kan ha det gøy mens de spiller.

Vi gir også mulighet for å leke videre i universitet etter spillet. Klasseundervisningen blir en del av den samme læringsprosessen, som elevene har vært en del av i spillene. Hvert spill har forskjellige elementer og her kan du bruke ideene våre eller dine egne, på denne måten kan du forbedre læringselementene.



Fiskespillet

Fang dem, mens du kan. I Trunkys Fiskespill skal elevene fange fiskene når de åpner munnen, hvis ikke blir de skremt bort og man må prøve på nytt. Spillet er designet for en enkeltspiller eller for to spillere på en gang, noe som øker konkurransen. Spillet har forskjellige spillvarianter, dette gjør at du kan bruke det til både bokstaver, tall og farger. Samtidig er det mulig å bytte språket til engelsk, dermed kan du trene på engelske bokstaver, farger og tall.

Spillvarianter:

Velg mellom dansk og engelsk

1. Bokstaver, STORE (ABC)
2. Bokstaver, små (abc)
3. Tall (1-20)

Muligheter for videre spilling:

Fiskespillet er bra for motoriske egenskaper, og det kan derfor «kopieres» inn i andre spill.

Elevene kan lage deres egen dam ved å ligge på gulvet. Sett en stol i midten, denne stolen tilhører «fiskeren» i spillet.

Elevene på gulvet har et skilt på magen, som fiskeren skal strekke fiskestangen til. Hvis fiskeren gjør det feil, ruller «fiske-eleven» seg på magen og fiskeren må prøve igjen hos en annen fisk.

ABC

Barna navigerer Trunky gjennom den magiske skogen, mens de unngår hindringer ved å hoppe fra side til side. Finn så de riktige bokstavene til et ord og se hvor glad Trunky blir. Spillet inneholder over 150 ord som brukes ofte i det norske språket og bedrer barns lesing, staving og gjenkjennelse av bokstaver. Spillet kan endres til engelsk, slik at det ovenstående også kan brukes til å øve seg på engelsk.

Spillvarianter:

Velg mellom dansk og engelsk

1. Bokstaver, STORE (ABC)
2. Bokstaver, små (abc)
3. Enstavelsesord
4. Tostavelsesord
5. En- og tostavelsesord

Muligheter for fortsatt spill:

I ABC-spillet får elven erfaring med staving. Spillmekanismen kan gjenskapes i klasserommet ved å opprette «bokstaskogen» (der spillet finner sted) med elevene.

Elevene skal stå med bokstaver rundt om i lokalet (i bevegelse). En annen elv får så i oppgave å gå rundt (lage en sti) og samle inn de bokstavene som trengs for å lage et utvalgt ord. På denne måten blir spillet kjent på en interaktiv og «levende» måte, utenfor den digitale sfæren.

123

Barna navigerer Trunky rundt i skogen for å finne de rette svarene på regnestykker med pluss og minus. Trunky blir begeistret når de lykkes, og oppfordrer dermed barna til å fortsette reisen. For å vedlikeholde utfordringen, stiger vanskelighetsgraden gjennom spillet.

Spillvarianter:

Velg mellom dansk og engelsk

1. Tall (1-20)
2. Lette regnestykker, (2+2)
3. Middels vanskelige regnestykker, (8+14)
4. Vanskelige regnestykker, (19+19)

Muligheter for fortsatt spill:

I 123-spillet blir elvene kjent med pluss og minus. Spillmekanismen kan gjenskapes i klasserommet ved å opprette «tallskogen» (der spillet tar sted) med elevene.

Elevene skal stå med tall rundt om i lokalet (i bevegelse). En annen elv får så i oppgave å gå rundt (lage en sti) og samle inn rette tall, som hører til det regnestykket som han eller hun har fått. På denne måten blir spillet kjent på en interaktiv og «levende» måte, utenfor den digitale sfæren.

Dr. Oddball

I dette regnespillet skal elevene hjelpe Dr. Oddball med regnegåter, dette ved å legge sammen og trekke fra på en artig måte. I spillet skal du ta baller ned i riktige kasser ved å klippe (minus) og klistre (pluss). Dette gir en innføring i tallstørrelser på en visuelt appellerende måte, og gir introduksjon av pluss og minus. De 60 forskjellige nivåene varierer i vanskelighetsgrad, sånn at på slutten er det til og med utfordringer for voksne.

Spillvarianter:

1. Velg mellom dansk og engelsk
2. Lett (1-10)
3. Middels vanskelig (1-20)
4. Vanskelig (1-20)

Muligheter for fortsatt spill:

Spillmekanismene i Dr. Oddball er enkel å gjenskape i papirform. Du kan lage en kube med ti firkanter, deretter kan elevene legge til eller trekke fra. Dette gjør de ved å lime eller klippe disse direkte på ballene. Ballen kan f.eks. lages av:

- Modelleringsvoks
- Perler
- Bruke møbler som «brikker»/stable stoler

Memory

Trunky Memory Game er et snuspill med en undervisningsvri. Det finnes flere måter å spille på (bilder, ord og tall) Det er også mulig å velge hvilke spill som skal dukke opp, samt mulighet til å lage eget innhold. Lærerne kan også velge hvilke ord som dukker opp underveis i spillet ved å lage egne ordlister.

Spillvarianter:

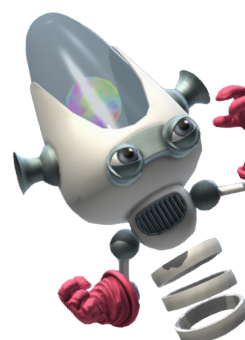
Velg mellom norsk og engelsk

BOGSTAVER

- STORE og små bokstaver
- abc : ABC
- ABC : ABC
- Bogstav : Ord
- Ord : Ord
- Ord : Bilde

TALL

- Tall : (1-10)
- Tall : Tal
- Tall : Romertal
- Tall : Ord
- Tall : Bilde



Muligheter for fortsatt spill:

I memory-spillet blir eleven prøvd i forskjellige huskeøvelser. Disse øvelsene kan enkelt overføres til klasseromsundervisning ved å lage egne brikker. Gjør dette ved å:

Tegne et bilde (kan være et bilde fra spillet) Gjem bildene under f.eks. tepper

Alternativt kan hver enkelt elv få et bilde og stille seg med ryggen til eleven som «har den», denne elven skal deretter huske hvem som har hvilket bilde.

Puslespill

Elevene kan velge mellom 30 puslespill, alle med artige figurer og søte animasjoner fra Trunkys magiske verden. Trener opp motoriske evner, konsentrasjon, orientering og gjengivelse av former, dette ved at elevene får øve seg med puslespill av forskjellige sammensetninger og vanskelighetsgrader.

Spillvarianter:

1. Velg mellom norsk og engelsk
2. 17 x figurplasseringer i ett bilde
3. 14 x én figur, med flere brikker

Muligheter for fortsatt spill:

I puslespillet får eleven prøve forskjellige huskeøvelser. Elevene kan lage sine egne puslespill – dette både før, under og etter spillet.

Tegne egne bilder (kan være de samme som i spillet)

Lag kollasjer

Bygg en skulptur

Ovenstående kan deretter klippes ut eller inn, på denne måten kan man lage et puslespill som en annen elev kan sette sammen.



TEKNISK HJELP

Verker spilles på både Mac og PC?

Ja , de arbeider for både Mac og PC.

Hva er maskinvare ?

- PC: 1GHz CPU , 512MB RAM , Windows 2000/XP/Vista/Windows7 8
- Mac: G4 , 512 MB RAM , Mac OS X 10.3 eller nyere .
- Skjermopløsning : 1024x768 eller høyere.

Trenger jeg å installere noe før jeg spiller ?

Første gang du spiller et av våre spill trenger du å installere Unity3D . Du kan laste det ned gratis her : <http://unity3d.com/webplayer/>

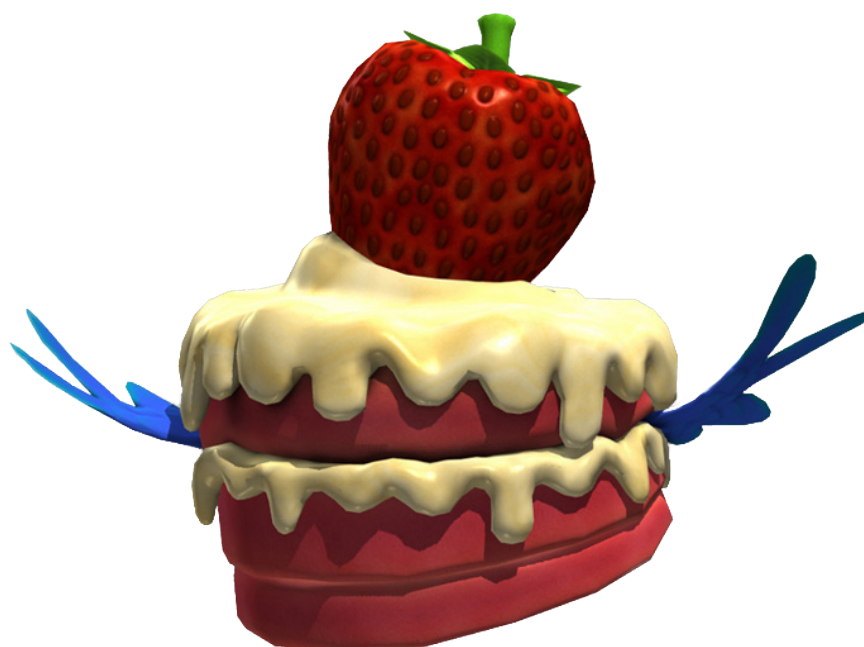
Hva gjør jeg hvis spillet ikke vil gjøre?

Det første du trenger å gjøre er å sørge for at du installerer Unity Web Player , og deretter starter du spillet . Neste , sørg for at grafikkdrivere er fullt oppdatert. Hvis det fortsatt ikke vil gjøre, kan du prøve å laste den ned igjen.

Kan jeg få hjelp til spillet ?

Ja , kan du skrive en e-post til support@seriousgames.net med spørsmålet ditt. Eller ring oss mandag til fredag 09:00-15:00 på 45 4844 5192





© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED