

TRUNKY & FRIENDS





Innehåll

Introduktion	3
Att använda Trunky-spelen i klassrummet	3
Att introducera spelet för eleverna	3
Målgrupp	3
UNDERVISNINGSMOMENT	4
Kognitiva färdigheter	4
Akademiska färdigheter	4
Genomgång av spelen	5
Fiskespelet	5
ABC	6
123	6
Dr Oddball	7
Minne	7
Pussel	8
Teknisk hjälp	9

Introduktion

Denna handbok är avsedd att användas i samband med i undervisningsspelet i Trunky-spelen. Trunkys universum är främst avsett för grundskolan. I den här handboken finns nödvändig information om hur spelen används på bästa sätt i danska-, engelska- matematikundervisningen i årskurs 0-3. Syftet med lärarhandledningen är att hjälpa lärarna att använda spelen i klassrummet.

Baserat på tidigare erfarenheter och flera prisbelönta spel för barn och unga kan Trunkys universum göra skillnad för elevernas motivation och lärande. Trunky-spelen använder element från spelmediet för att skapa ett roligt magiskt universum där barnen kan lära sig massor.

Att använda Trunky-spelen i klassrummet

Som förberedelse rekommenderar vi att läraren spelar spelen innan de används för att bedöma om spelen är lämpliga för nivån i klassen, och för att bättre avgöra hur mycket tid som ska sättas av till varje spel.

Att introducera spelet för eleverna

Innan eleverna börjar spela spelet rekommenderar vi att du som lärare får en överblick över det valda spelet. Vi rekommenderar att du förbereder en introduktion till spelet för eleverna. Om klassrummet är utrustat med en interaktiv whiteboard (exempelvis en Smartboard eller Prometheon) eller en projektor kan du spela en del av spelet medan eleverna tittar på.

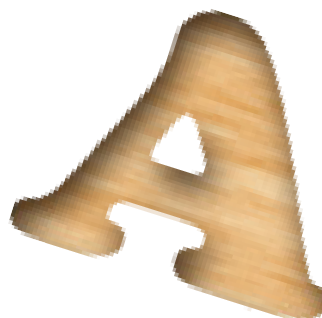
Innan spelet startar bör det klargöras för eleverna vilka uppgifter de förväntas göra, under och efter spelet.

Läraren ska förklara för eleverna vad som kommer att hända och varför de spelar spelet: att ha roligt när de lär sig.

- Berätta hur det ska gå till (arbeta i grupp, omväxlande eller på egen hand) och hur de spelar det utvalda spelet.
- Det är en fördel om läraren är tydlig med hur länge eleverna ska spela.

Målgrupp

Spelen har utvecklats för och testats på barn i grundskolan
Undervisningsmoment



UNDERVISNINGSMOMENT

Trunkys universum består av sex spel. Varje spel fokuserar på olika inlärningsområden.

Spelen är utformade som en pakettlösning, dvs. att varje spel har en ny övning som påverkar specifika inlärningsmål i grundskolan på ett roligt och annorlunda sätt. Följande områden omfattas:

Kognitiva färdigheter

Minne och koncentration: Övning genom klassiska spelformat

- Memory-spelet
- Pussel

Färg- och formigenkänning: Inläarning genom klassiska övningar

- Fiskespel
- Pussel

Motoriska färdigheter

- Alla spel

Akademiska färdigheter

Matematik

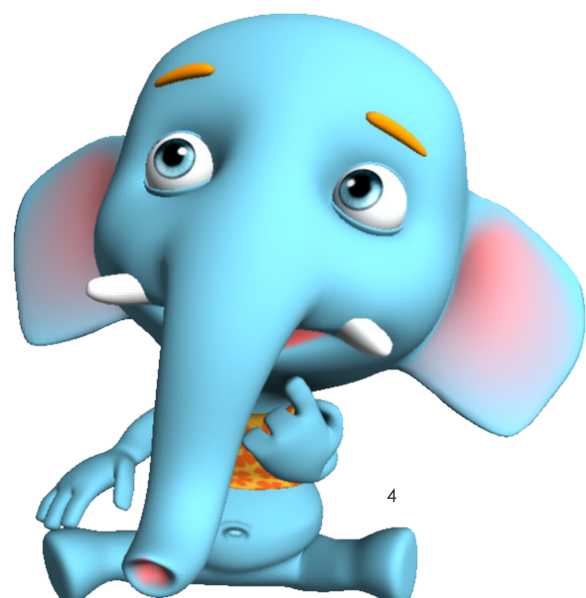
- Lära sig siffrorna 1-20 (Fiskesspelet)
- Lär sig plus och minus (Dr Oddball)
- Träna på plus och minus (123-spelet)

Svenska

- Lära sig och öva på alfabetet (Fiskespelet och ABC)
- Öva stavning på de vanligaste orden (ABC-spelet)

Engelska

- Lära sig och öva på alfabetet (Fiskespelet och ABC)
- Lära sig siffror (123 och Fiskespelet)
- Öva på stavning (ABC-spelet)
- Öka ordförrådet (ABC-spelet)



genomgång av spelen

Vi ger en översikt över vart och ett av spelen, samt en insikt i hur spelen fungerar, de inlärningselement som är väsentliga, liksom hur elever kommer att ha roligt när de spelar.

Vi ger också en möjlighet att leka vidare i spelvärlden efter spelet. Klassundervisningen blir en del av samma inlärningsprocess som eleverna har befunnit sig i under spelens gång. Spelen har olika element och här kommer du att kunna använda våra idéer eller dina egna, och därmed förstärka inlärningselementen.



Fiskespelet

Fånga dem medan du kan. I Trunkys fiskespel kommer eleverna att fånga fiskarna när de öppnar munnen, annars skrämmar de bort dem och måste försöka igen. Spelet är utformat för en eller två spelare samtidigt, vilket ökar tävlingsmoment. Spelet har olika spellägen som gör att du både kan använda det till bokstäver, siffror och färger. Det är också möjligt att byta språk till engelska så att du kan öva engelska bokstäver, färger och siffror.

Spelvarianter:

1. Välj mellan svenska och engelska
2. Bokstäver, STORA (ABC)
3. Bokstäver, små (abc)
4. Siffror (1-20)

Möjligheter till fortsatt lek:

Fiskespelet är bra för motoriken och kan därför "kopieras" till andra spel och lekar.

Eleverna kan skapa sin egen damm genom att ligga på golvet. Placera en stol i mitten. Den hör till "fiskaren" i spelet.

Studenter på golvet har en skylt på magen som fiskaren måste peka på med sitt metspö. Om fiskaren försöker ta fel rullar "fiskeleven" på magen och fiskaren måste då försöka igen med en annan fisk.

ABC

Barnen navigerar Trunky genom den magiska skogen och undviker hinder genom att hoppa från sida till sida. Hitta rätt bokstäver till ett ord och se hur glad Trunky blir. Spelet innehåller mer än 150 ord som ofta används i det danska språket och hjälper barn att lära sig läsa, stava och känna igen bokstäver. Språket kan växlas till engelska så att eleverna kan träna på det ovanstående på engelska.

Spelvarianter:

1. Välj mellan svenska och engelska
2. Bokstäver, STORA (ABC)
3. Bokstäver, små (abc)
4. Ord med en stavelse
5. Ord med två stavelser
6. Ord med en eller två stavelser

Möjligheter till fortsatt lek:

I ABC-spelet lär sig eleven att stava. Spelmekanismen kan återskapas i klassrummet genom att skapa "bokstavsskogen" (där spelet äger rum) med eleverna.

Eleverna står runt omkring i rummet med bokstäver (och är i rörelse). En annan elev har sedan till uppgift att gå runt (skapa en bana) och samla in de bokstäver som krävs för att bilda ett visst ord. På det sättet förkroppsligas spelet på en interaktivt och "levande" sätt långt utöver den digitala sfären.

123

Barnen navigerar runt Trunky i skogen för att hitta de rätta svaren på matematiska problem med plus och minus. Trunky blir glad när de lyckas och bjuder in barnen att fortsätta resan. För att barnen ska fortsätta att utmanas ökar svårighetsgraden genom spelet.

Spelvarianter:

1. Välj mellan svenska och engelska
2. Siffror (1-20)
3. Lätt matte (2+2)
4. Mellansvår matte (8+14)
5. Svår matte (19+19)

Möjligheter till fortsatt lek:

I 123-spelet blir eleverna bekanta med plus och minus. Spelmekanismen kan återskapas i klassrummet genom att skapa "talskogen" (där spelet äger rum) med eleverna.

Eleverna står runt omkring i rummet med olika tal (och är i rörelse). En annan elev har sedan till uppgift att gå runt (skapa en bana) och samla in de rättasiffrorna till det mattetal hen har fått. På det sättet förkroppsligas spelet på en interaktivt och "levande" sätt långt utöver den digitala sfären.

Dr Oddball

I detta räknespel kommer eleverna att hjälpa Dr Oddball med problem genom att addera och subtrahera på ett roligt sätt. I spelet placerar du bollarna i rätt rutor genom att ta bort (minus) och lägga till (plus). På så sätt introduceras siffror, plus och minus på ett visuellt tilltalande sätt. Det finns 60 olika nivåer av varierande svårighetsgrad, så även vuxna utmanas i slutet.

Spelvarianter:

1. Välj mellan svenska och engelska
2. Lätt (1-10)
3. Medel (1-20)
4. Svår (1-20)

Möjligheter till fortsatt lek:

Spelmekanismerna i Dr Oddball är enkelt att reproducera på papper. Du kan göra en kub som har tio rutor och därefter kan eleverna lägga till eller dra ifrån genom att klippa eller klistra fast dem direkt på bollarna. Bollen kan till exempel vara tillverkad av:

- Modellera
- Pärlor
- Använda möbler som "brickor"/stapla stolar.

Minne

Trunkys memoryspel är ett memoryspel med en pedagogisk twist. Det finns flera spellägen (bilder, ord och siffror). Det finns också möjlighet att välja vilka spel som ska dyka upp och möjligheten att skapa ditt eget innehåll. Läraren kan också välja vilka ord som ska dyka upp under spelets gång genom att skapa egna ordlistor.

Spelvarianter:

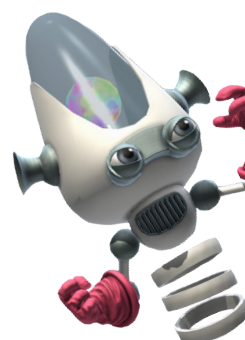
Välj mellan svenska och engelska

BOKSTÄVER

- STORA och små bokstäver
- abc: ABC
- ABC: ABC
- Bokstav: Ord
- Ord: Ord
- Ord: Bilder

SIFFROR

- Siffror: (1-10)
- Siffror: Siffror
- Siffror: Romerska siffror
- Siffror: Ord
- Siffror: Bilder



Möjligheter till fortsatt lek:

I memoryspelet får eleverna uppleva de klassiska memoryelementen. Dessa element kan enkelt kopieras till klassrummet genom att göra sina egna spelbrickor. Gör detta genom att:

Rita en bild (kan vara en bild från spelet). Göm bilderna under till exempel mattor

Alternativt kan varje elev få en bild och stå med ryggen mot eleven som "är den" och eleven ska gissa vem som har vilken bild.

Pussel

Eleverna kan välja mellan 30 pussel, alla med roliga figurer och söta animationer från Trunkys magiska värld. Träna motoriken, koncentration, orientering och formigenkänning genom att låta eleverna interagera med pussel av olika sammansättning och svårighetsgrad.

Spelvarianter:

1. Välj mellan svenska och engelska
2. 17 x platser att placera figurerna i en bild
3. 14 x en figur, med flera bitar

Möjligheter till fortsatt lek:

I pusselspelet får eleverna uppleva de klassiska pusselelementen. Eleverna kan tillverka sina egna pussel innan och efter spelet.

- Rita egna bilder (kan vara samma som i spelet)
- Gör collage
- Bygg en skulptur

Ovanstående kan sedan skäras eller klippas ut så att det skapas ett pussel som en annan elev kan lägga.



TEKNISK HJÄLP

Fungerar spelen på både PC och MAC?

Ja, de fungerar på båda plattformarna

Vilka är systemkraven?

- PC: 1 GHz CPU, 512 MB RAM, Windows 2000/XP/Vista/Windows7+8
- Mac: G4, 512 MB RAM, Mac OS X 10,3 eller nyare
- Bildskärmsupplösning 1024 x 768 eller högre

Behöver jag installera något för att spela?

Första gången du tänker använda våra spel måste du installera Unity3D. Du kan hämta det gratis via den här länken: <http://unity3d.com/webplayer/>

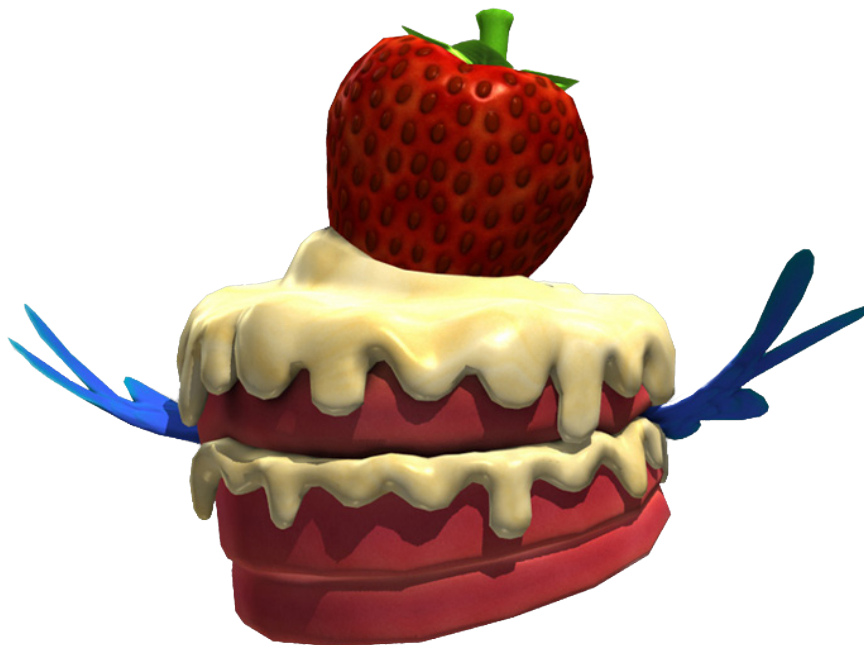
Vad gör jag om spelen inte fungerar?

Det första du måste göra är att se till att du har installerat Unity Web Player (se ovan) – starta sedan om ditt spel. Dessutom måste du kontrollera att dina grafik-drivrutiner är uppdaterade. Försök att ladda ner spelet igen.

Kan jag få hjälp att använda spelet?

Ja, skriv bara ett e-postmeddelande till support@seriousgames.net med din fråga. eller ring oss måndag till fredag 9.00 till 15.00 på +45 4844 5192





**© 2014 SERIOUS GAMES INTERACTIVE APS
ALL RIGHTS RESERVED**