

# Game Jam!

Legene på de følgende sider er alle blevet til i GBL-klassen på Columbuskolen gennem en aktivitet, vi kalder Game Jam! Legene er tænkt som bevægelsesaktiviteter med fagligt indhold.

Game Jam! foregår ved, at vi i fællesskab i klassen udvælger en regelleg, vi kender og synes om. Det kan være stik-bold, dåseskjul, en rollespils-kampleg eller lignende. I sjældne tilfælde opstår der også en idé til en helt ny leg. Efterfølgende leger vi legen, som vi kender den i 5-10 minutter. Herefter råber en af underviserne Game Jam!, og alle samles for at komme med forslag til, hvordan legen kan ændres så det faglige indhold fra timerne trænes. Vi starter som regel med at spørge til hvad det er vi gerne vil opnå, og beder om bud fra eleverne på hvordan vi kan gøre det. Hver gang der kommer et nyt regelforslag beder vi børnene tage stilling til hvilken effekt, de tænker det vil få på legen. Når vi har 1-3 forslag til ændringer som vi har lyst til at teste, går legen i gang igen. Det er altid som et forsøg, en beta-test om man vil, og hvis noget ikke fungerer, bliver der kaldt Game Jam! igen, og reglerne tages op til revision. Der kan kaldes til Game Jam ca. hver 10. minut.

Ingen af legende bliver derfor statiske. De kan, og bliver, ændret fra gang til gang. Det betyder at de konstant kan tilpasses til det faglige indhold, og at de aldrig bliver "kedelige".

De følgende lege er derfor bare eksempler på hvordan de har set ud én dag.

Og kan på den måde både bruges som de er, men er i virkeligheden mest tænkt som udgangspunkt for endnu en Game Jam!

GG – Good Game fra Skolen i spil

# Boss-fight

Grundleg:

LARP (Live Action Role Play)

Fokusmål:

Samarbejde

Matematik, Ordklasser etc.

Materialer:

Skumsværd

Gadekridt

Asfalt eller fliser

Regler:

Hvis legen leges med ordklasser tegner man f.eks. 4 store cirkler på asfalten og skriver en ordklasse i hver cirkel. En underviser er "Boss". Eleverne er heltene. Bossen kan kun skades når han/hun står i den cirkel på asfalten, der passer til det råbte ord. Hvis ordet er "Computer" skal heltene altså have lokket/trukket Bossen ind i Navneords-cirklen for at kunne dræbe den og vinde.

Hvordan og hvornår man dør, bliver såret, kan heales osv. tager udgangspunkt i de samme LARP-regler vi benytter til alle vores kampege.

# Camera battle

Grundleg:

Ingen

Fokusmål:

Samarbejde

Kreativitet

Repetition af fagligt stof

Materialer:

Et kamera til hvert hold, f.eks. i en mobiltelefon

Tablet eller Papir og blyant til at holde styr på point og opgaver

Regler:

Eleverne deles op i hold, og der defineres lige så mange "foto-destinationer" som der er hold. F.eks. ved æbletræet, bag målet på fodboldbanen etc. Foto-destinationerne skal helst ligge i nogenlunde samme afstand til "basen", hvor underviseren står. Hvert hold bliver tildelt en foto-destination hvor de skal løse deres første opgave. Foto-destinationerne går på skift mellem holdene, således at alle hold løser opgaver hvert sted, og at ingen har fordel af f.eks. at have den korteste afstand til foto-destination.

Underviseren giver nu alle hold den samme opgave, som altid er at tage et billede eller en -kort- film, der viser det begreb eller den situation, som opgaven består af.

Nu skal holdene løbe ud til foto-destinationen og løse opgaven.

Det kan f.eks. være at der arbejdes med 2. Verdenskrig og eleverne skal vise D-dag, sabotage, modstandsfolk eller noget helt andet. Vores erfaring er at opgaver sagtens kan være meget abstrakte.

Når holdene har taget deres billede/film, skal de tilbage til basen. Når alle hold igen er samlet viser de deres produkt til underviseren og de andre hold, og forklarer hvad de har taget billede af/filmet og hvorfor. Underviseren giver nu point. Hvis der f.eks. er 3 hold får det hold der først kom tilbage til basen 3 point, det anden hold 2 og det sidste hold 1 point. Det bedste produkt bliver ligeledes belønnet med 3 point, det næstbedste med 2 og det sidste med 1 point. Når legen er slut tildeles desuden bonus-point for hold-ånd og samarbejde.

# Hide'n'math

Grundleg:

Vinkeput

Fokusmål:

Samarbejde

Lære hinandens matematikfærdigheder bedre at kende

Være opmærksom på dine kammerater

Matematik

Materialer:

Ingen

Regler:

Hide'n'math er en gemmeleg. En eller to vælges som fangere, vi plejer at tage underviserne, for børn mod voksne giver tit en rigtig god dynamik. De resterende elever og evt. undervisere gemmer sig, mens fangerne tæller med lukkede øjne. Når fangerne er klar, skal de forsøge at finde de andre. Når de ser dem, råber de den setes navn og placering.

F.eks. "Søren, bag cykelskuret!" og den fangne går i "fængsel".

Den fangne kan befris igen, hvis en fri kammerat råber dennes navn og et regnestykke der passer på dennes niveau.

F.eks. "Søren, 100 divideret med 5!".

Hvis den fangne kan regne stykket råber han svaret og er fri. Den kammerat, der råbte spørgsmålet er nu tit nødt til at finde et nyt gemmested fordi man let afslører sin position når man råber.

Hvis tiden går uden alle bliver fanget, har fangerne tabt. Hvis alle ender i fængsel, har fangerne vundet, og legen kan begynde forfra.

# Mount Doom

Grundleg:

Kampleg, Capture the flag, LARP (Live Action Role Play)

Fokusmål:

Samarbejde

Ordklasser

Materialer:

Skumsværd

4 spande

Papir

Blyant

Regler:

Der aftales to helle-områder. Herredet og Mount Doom. I Herredet placeres 1 spand, og i Mount Doom placeres 3 spande.

Hver spand i Mount Doom tildeles en ordklasse. Der laves en mængde papirlapper med ord på som placeres i spanden i Herredet. Eleverne deles op i 2 hold, som efter aftalt tid skal skiftes mellem at være henholdsvis Orker og Hobbitter. Hobbitternes opgave er at hente en ord-lap i Herredet og "destruere" dem ved at placere dem i den rigtige spand i Mount Doom.

Orkerne skal forsøge at forhindre hobitterne i deres opgave. Det hold der, på den aftalte tid, får placeret flest ord i de korrekte spande har vundet. Det er kun tilladt at bære 1 papirlap ad gangen.

Hvis en hobbit bliver dræbt, mens han bærer en papirlap, skal han aflevere den til orkerne, hvis de spørger efter den. Orkerne må kun bære en papirlap, hvis de har taget den fra en død hobbit, og er på vej tilbage til Herredet med den.

Holdene får point efter hvor mange rigtige svar de har og evt. efter samarbejde og fairplay.

# Speed Quiz

Grundleg:

Stafet

Fokusmål:

Samarbejde

Kondition

Matematik, Ordklasser etc.

Materialer:

Ingen

Regler:

Eleverne deles i hold på 2-3 elever og skal have en opgave eller et spørgsmål rundt om en bygning før de må svare. Det kan være simple opgaver som 10x10, find et udsagnsord el. lign. Pointen er at opgaven skal rundt om bygningen. Eleverne må selv beslutte på holdet om de skiftes til at løbe, om de placerer sig strategisk rundt om huset og giver opgaven og/eller løsningen videre som en stafet når de mødes.

Point gives til det første hold med det rigtige svar.

# Tag-fat-det-nu!

Grundleg:

Fange/tic

Fokusmål:

Samarbejde

Tabeller, Ordklasser etc.

Materialer:

Ingen

Regler:

I Tag-fat-det-nu! vælges en elev som opråber, og en eller flere som fangere. Opråberen råber en ordklasse og den huskeregel klassen bruger til at definere ordklassen. F.eks. "Navneord. En/et!" Når en fanger rører en fri, skal han sige et navneord for at fange.

Den fri elev har dog mulighed for at "tage tilbage" indenfor 3 sekunder med endnu et navneord. Sådan kan fanger og fri lave ping-pong med navneord indtil den ene ikke finder et indenfor tidsrammen på 3 sekunder. Opråberen skifter ordklasse med ca. 1 minuts intervaller.

# Ultra-død

Grundleg:  
Stikbold

Fokusmål:  
Kondition  
Udholdenhed  
At håndtere nederlag  
Hvilket som helst fag

Materialer:  
2 skumbolde i håndboldstørrelse i forskellige farver  
1 stor skumbold

Regler:  
Ultra-død er et stikbolds-spil, der starter med at have de to små bolde i spil, hvor hver bold har en opgave tilknyttet. Man udfører en opgave for at blive "levende" igen.

Den ene bold kan f.eks. være en bevægelsesopgave. Det kunne være: Løb fodboldbanen rundt. Jo hurtigere man udfører opgaven, jo hurtigere bliver man levende igen.

Den anden bold kunne være en faglig opgave. F.eks. en side i en træningsbog, eller at man skal svare rigtigt på 3 spørgsmål hos sin underviser. Skulle det ske at man holder den ene bold mens man dør af den anden, er man Turbo-død. Det betyder at opgaverne fra begge bolde skal udføres før man er levende igen.

Hvis spillet tager for lang tid kaster underviseren den store skumbold ind på banen. Det er Ultra-bolden. Dør man af den, er man ultra-død. Er man ultra-død er man helt ude af spillet, og skal agere boldhenter indtil kampen er slut.

Dette bevirker at tempoet i spillet sættes væsentligt op, og hurtigt kan afsluttes.

Vinderen er den sidste mand på banen.