

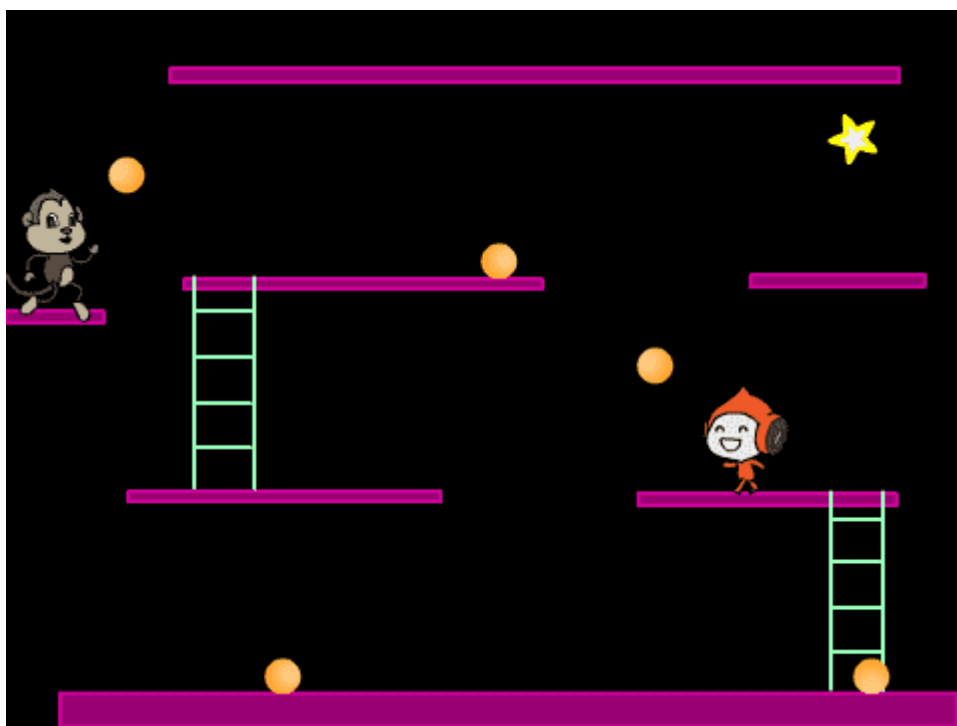


Lærerveiledning - Donkey Kong

[TIL OPPGAVE](#)[LAST NED PDF](#)

Om oppgaven

Donkey Kong var det første virkelige plattform-spillet da det ble gitt ut i 1981. I tillegg til Donkey Kong var det også her vi første gang ble kjent med Super Mario (som het Jumpman den gang). I spillet styrer vi Super Mario mens han prøver å redde kjæresten sin fra Donkey Kong, og må passe seg for tønner og ildkuler mens han hopper mellom plattformer.



Oppgaven passer til:

Fag: Engelsk, kunst og håndverk, naturfag, programmering.

Anbefalte trinn: 5.-10. trinn.

Tema: Plattformspill, geometriske grunnformer, tyngdekraft, brukerinteraksjon.

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer.

Kompetansemål

- ☐ **Engelsk, 2. trinn:** ta del i og oppleve barnekultur fra engelskspråklige land gjennom å bruke ord, bilder, musikk og bevegelse
- ☐ **Engelsk, 7. trinn:** lage, formidle og samtale om egne tekster inspirert av engelskspråklig litteratur, film og kulturelle uttrykksformer
- ☐ **Kunst og håndverk, 2. trinn:** bygge med enkle geometriske grunnformer
- ☐ **Kunst og håndverk, 4. trinn:** eksperimentere med enkle geometriske former i konstruksjon og som dekorative formelementer
- ☐ **Naturfag, 2. trinn:** beskrive og illustrere hvordan jorda, månen og sola beveger seg i forhold til hverandre, og fortelle om årstider, døgn og månefaser
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan lage et spill inspirert av Donkey Kong.
- ☐ Elevene kan bruke enkle geometriske grunnformer som elementer i et spill.
- ☐ Elevene kan forklare hvordan tyngdekraften fungerer.
- ☐ Elevene kan bruke løkker og annen kode til å lage et spill med kontinuerlig brukerinteraksjon.

Forslag til vurderingskriterier

- ☐ Eleven viser middels måloppnåelse ved å fullføre oppgaven.
- ☐ Eleven viser høy måloppnåelse ved å videreutvikle egen kode basert på oppgaven, for eksempel ved å gjøre en eller flere av variasjonene nedenfor.

Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Elevene må ha god kunnskap i Scratch. De bør ha gjort flere prosjekter på erfaren-nivået før de begynner med denne oppgaven.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevene bruke Scratch i nettleseren dersom de har en bruker (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/. Elevene kan gjerne jobbe to og to sammen.

Fremgangsmåte

[Klikk her for å se oppgaveteksten.](#)

Når jeg mottar [nytt spill]

I de mer avanserte Scratch-oppgavene bruker vi kodeblokken

når jeg mottar [Nytt spill v]

i stedet for

når grønt flagg klikkes

Det blir introdusert litt subtilt i hver oppgave, så de fleste elevene får det ikke med seg når de programmerer. Å bruke en slik melding har flere fordeler, blant annet at det går an å starte spillet på nytt uten å måtte trykke på det grønne flagget (for eksempel kan meldingen `Nytt spill` sendes ut når en bestemt tast på tastaturet trykkes). Gjerne diskuter fordeler og ulemper ved dette med elevene for å gjøre et poeng av det.

Variasjoner

- ☐ Elevene kan utvide spillet med flere animasjoner og elementer.
- ☐ Elevene kan lage en forside og en menyside.
- ☐ Elevene kan lage flere bakgrunner for å få et spill med flere nivåer.
- ☐ Elevene kan lage variabler som teller liv og poeng.
- ☐ Elevene kan lage en tidsbegrensning på spillet.

Eksterne ressurser

- ☐ Se denne [Youtube-videoen](#) av Donkey Kong.

Lisens: CC BY-SA 4.0