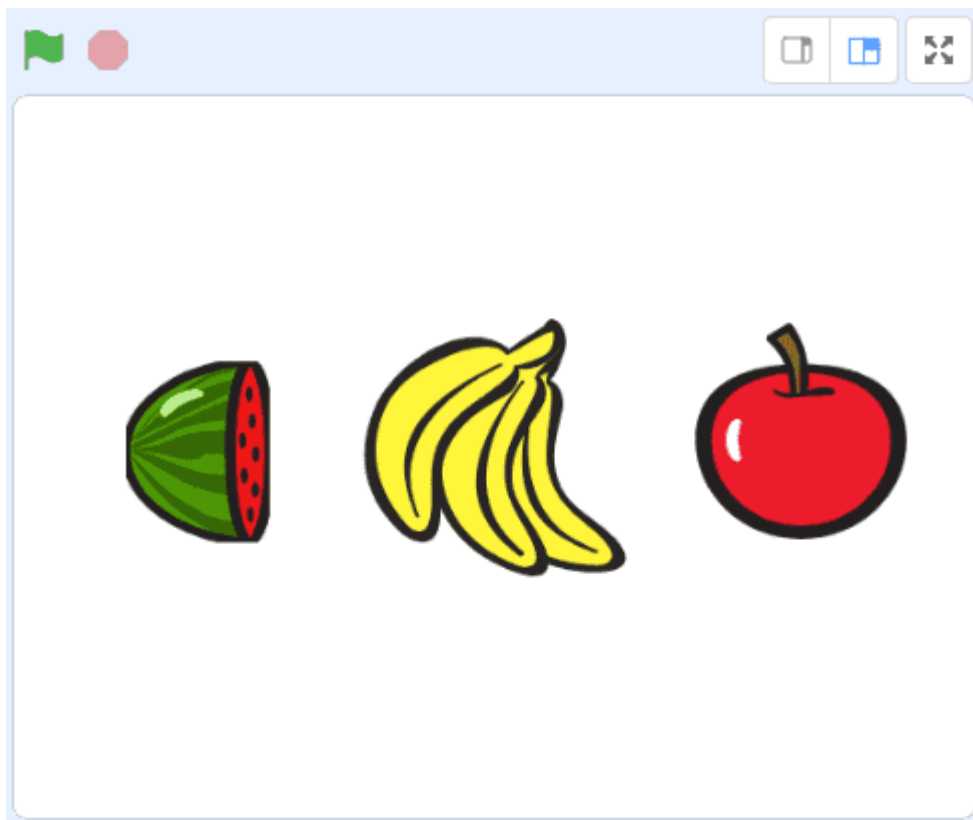


△ Lærerveiledning - Enarmet banditt

[✎ TIL OPPGAVE](#)[⬇ LAST NED PDF](#)

Om oppgaven

Dette er et enkelt spill der tre figurer bytter drakter. Spilleren må stoppe dem når de alle viser det samme bildet (tilsvarende en enarmet banditt-maskin).



Oppgaven passer til:

Fag: Programmering, matematikk

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn

Tema: Løkker, spill.

Tidsbruk: Dobbeltime eller mer.

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** vurdere og samtale om sjanser i dagligdagse sammenhenger, spill og eksperimenter og beregne sannsynlighet i enkle situasjoner
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggende prinsipper i programmering, slik som løkker, tester, variabler, funksjoner og enkel brukerinteraksjon
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** utvikle og feilsøke programmer som løser definerte problemer, inkludert realfaglige problemstillinger og kontrollering eller simulering av fysiske objekter

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene kan bruke løkker til å få noe til å skje, og en variabel til å stoppe gjentakelsen på ønsket tidspunkt.
- ☐ Elevene kan gjenskape et kjent produkt fra samfunnslivet ved egen kode.
- ☐ Elevene kan lage et program som tar input fra brukeren på passende måte.
- ☐ Elevene kan lage en funksjon som bytter utseende på en figur etter ønsket mønster.
- ☐ Elevene kan samtale om sjansespill og sannsynlighet, og vurdere vinner sjansen ut fra ulike forutsetninger i spillet.

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 bør være komfortable med Scratch.
- ☐ **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.](#)

Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.

Variasjoner

- ☐ Elevene kan lage en teller som viser poengsummen til spilleren. Denne kan gi plusspoeng for hver gang spilleren får tre like drakter, og minuspoeng for tap eller som innsats.
- ☐ Elevene kan legge inn lydklipp som passer til en slik spillemaskin.

Eksterne ressurser

- ☐ Foreløpig ingen eksterne ressurser ...

Lisens: [Code Club World Limited Terms of Service](#)