

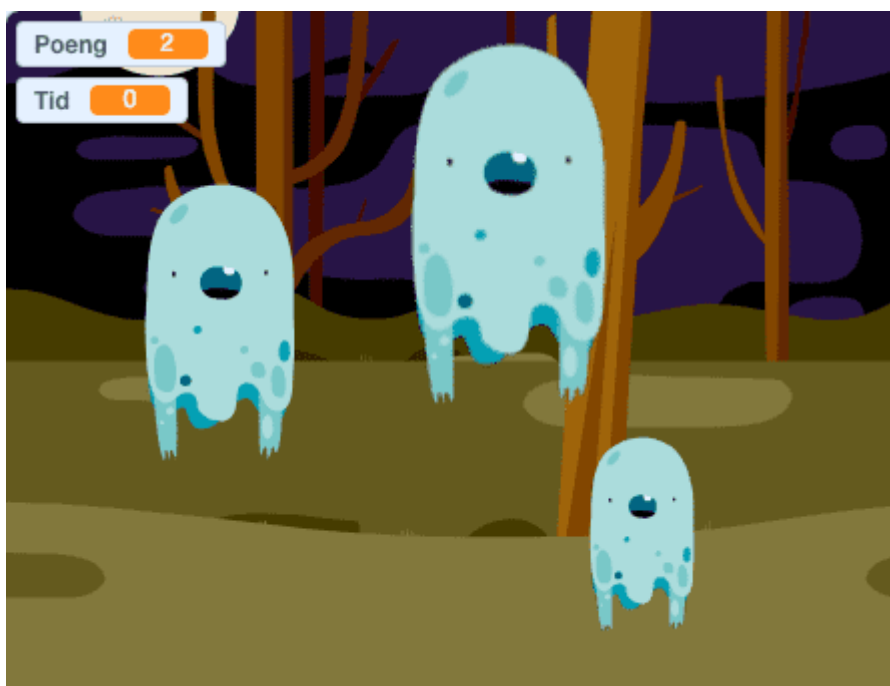
○ Lærarrettleiing - Spøkelsesjakta

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

Om oppgåva

I denne oppgåva skal elevane lage eit spel som er inspirert av tivolispelet **Whack-a-mole**, der ein slår moldvarpar ned att i hola sine. I spelet vårt får ein poeng for å trykkje på spøkelsa som dukkar opp på skjermen. Målet er å få så mange poeng som mogleg på 30 sekund.

Dette er eit enkelt spel som gir ein god introduksjon til Scratch.



Oppgåva passar til:

Fag: Matematikk, musikk, programmering.

Anbefalte trinn: 3.-10. trinn.

Tema: Koordinatsystem, spel, musikk.

Tidsbruk: Dobbelttime eller meir.

Kompetansemål

- ☐ **Matematikk, 4. trinn:** lese av, plassere og beskrive posisjonar i rutenett, på kart og i koordinatsystem, både med og utan digitale verktøy
- ☐ **Matematikk, 7. trinn:** beskrive plassering og flytting i rutenett, på kart og i koordinatsystem, med og utan digitale hjelpemiddel, og bruke koordinatar til å berekne avstandar parallelt med aksane i eit koordinatsystem
- ☐ **Musikk, 7. trinn:** komponere og gjere lydopptak ved hjelp av digitale verktøy
- ☐ **Programmering, 10. trinn:** bruke grunnleggjande prinsipp i programmering, slik som løkker, testar, variablar, funksjonar og enkel brukarinteraksjon

Forslag til læringsmål

- ☐ Elevane kan plassere figurar på bestemte posisjonar i eit koordinatsystem.
- ☐ Elevane kan få figurar til å bevege seg i eit koordinatsystem.
- ☐ Elevane kan lage eller velje lydklipp som passar til situasjonen.
- ☐ Elevane kan bruke løkker for å få noko til å skje fleire gonger.
- ☐ Elevane kan bruke variablar for å telje poeng (eller tid).

Forslag til vurderingskriterium

- ☐ Eleven syner middels måloppnåing ved å fullføre oppgåva.
- ☐ Eleven syner høg måloppnåing ved å vidareutvikle eigen kode basert på oppgåva, til dømes ved å gjere ein eller fleire av variasjonane under.

Føresetnader og utstyr

- ☐ **Føresetnader:** Ingen, fin introduksjon til Scratch.
- ☐ **Utstyr:** Datamaskiner med Scratch installert. Eventuelt kan elevane bruke Scratch i nettlesaren viss dei har ein brukar (eller registrerer seg) på scratch.mit.edu/. Elevane kan gjerne jobbe to og to saman.

Framgangsmåte

Her finn du tips, erfaringar og utfordringar til dei ulike stega i oppgåva. [Klikk her for å sjå oppgåveteksten.](#)

Me har diverre ikkje nokre tips, erfaringar eller utfordringar knytta til denne oppgåva endå.

Variasjonar

- ☐ Elevane kan lage fleire spøkelse som er synlege samstundes.
- ☐ Elevane kan lage spøkelse med ulike storleikar og ulike hastigheiter.

Eksterne ressursar

- ☐ Førebels ingen eksterne ressursar...

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