

Minigames

Nedenfor er tre eksempler på mindre rollespilsforløb som kan gennemføres af en til to lærere. De tre forløb er Pirat, Jordan Rundt på 80 dage og Rom. De tre forløb adskiller sig fra hinanden ved deres forskellige struktur.

Pirat er et forløb som en lærer kan gennemføre som et led af sin historieundervisning om slaveri, kolonisering og 1600 tallets Danmark på 3 dobbeltlektioner.

Jordan rundt på 80 dage kan køres af en lærer på fire dobbeltlektioner, hvor det faglige indhold kan modificeres af læreren så det passer til fag og niveau.

Endeligt er Rom et meta-forløb som kan bruges til at tilføjer motiverende og meningsgivende elementer til et ellers traditionelt emneforløb om romerriget, forløbet kræver at der er to lærere.

På rollespil.nu vil der d. 27.3 blive publiceret yderligere materiale

Pirat

Et læringsrollespil i dansk og historie for mellemtrinnet baseret på en allerede kendt fortælling om piraternes hærgen i 1600- og 1700-tallet.

Fortælling

Forløbet Pirat udspiller sig i 1600- og 1700-tallet, hvor Danmark er en af de mindre spillere i koloniseringen af Amerika og Afrika. Som pirater får eleverne erfaringer med livet til søs i det Caribiske hav, hvor hverdagen byder på handel, plyndring, søslag og udforskning gennem opgaver som piraterne løser. Fortællingen er inspireret af historiske pirater som: Francis Drake, John Hawkins, Piet Hein og Anne Bonnie, med den forskel at eleverne spiller danske pirater.

Organisering og missioner

Eleverne er opdelt i grupper på tre. Hver gruppe har et skib og spiller henholdsvis kaptajn, våbenmester og kvartermester på skift. I kamp med de andre grupper er det hver gruppes mission at vinde én eller flere af tre konkurrencer som udspiller sig sideløbende. De tre konkurrencer handler om at vinde mest *guld*, *ry* og *ære*. For at vinde spillet om guld skal de røve og handle sig til den største formue i løbet af spillet. For at vinde det største ry skal de vinde flest søslag mod de andre skibe og for at vinde den største ære skal de løse flest udforskningsopgaver.

Læringsmål

Historie

- Faget historie, hvor eleverne kan få erfaringer med slavehandel, de dansk vestindiske kolonier og de danske kapere.

- Konkrete erfaringer med økonomien i den gyldne trekant.
- Viden om de dansk caribiske øer. Herunder navne på de tre øer samt vigtigste ressourcer.
- Viden om guldkysten, herunder forhold for slavesejlads.

Dansk

- Eleverne skal lave skriftlige rapporter, dagbøger og noveller i relation til fortællingen. Elevernes roller giver dem forskellige vinkler og funktion som skal løses i opgaverne

Andet

- Erfaringer med at bestemme i en gruppe, samt øve sig i at tage ordre fra andre.
- Der kan desuden opstilles læringsmål indenfor samarbejde og kommunikation internt i grupperne og grupperne imellem.
- Derudover kan der opstilles læringsmål i et refleksivt dobbeltblik, som muliggør metasamtalen off-game.

Andre fag kan ligeledes kobles på forløbet ved at indarbejde indhold i de opgaver som forløbet bygger på.

Lærerenrollen

Forløbet har en introduktionsfase, hvor læreren skal fortælle om reglerne for spillet og sørger for, måske i samarbejde med eleverne, at alle materialer er lavet eller udprintet fra undervisningsressourcerne fra nettet (se nedenfor).

Når spillet kører, er lærerens opgave at sørge for, at alle er med og deltager. Hvis der er grupper, som bliver sat af skal han hjælpe dem med at komme i gang igen.

Opbygning og struktur

Forløbet udspiller sig over tre kapitler. Hvert kapitel varer 90 minutter. Disse kan ligge på en dag eller være spredt over en til tre uger alt efter hvordan ens skema ser ud. Forløbet kan fungere både for en enkelt klasse eller skaleres, så flere klasser kan deltage.

Spildynamik

Roller: eleverne spiller på skift kaptajn, våbenmester og kvartermester. Kaptajnen bestemmer på skibet og skal adlydes af de andre. Våbenmesteren skyder kanoner af i kamp. Kvartermesteren styrer skibets finanser.

Til hver lektion udnævnes fire-seks elever til guvernører, som grupperne kan møde i de forskellige havne. I hver dobbeltlektion spiller en elev desuden den særlige rolle som den danske Rigshofmester. Rigshofmesteren spiller piraternes kontakt og handel med Danmark.

Søslag: Når skibene er i rum sø kan skibene kæmpe mod hinanden. Dette foregår med en række kanonskud. Disse er multiple choice spørgsmål, som skal besvares for at undgå at blive ramt. Spørgsmålene er relateret til de opstillede læringsmål og er en måde at træne begreber og viden på med "kniven på struben".

Udforskningsopgaver: I havnene skal eleverne lave udforskningsopgaver for at få lov at handle, vinde større ære eller for at tjene lidt ekstra. Udforskningsopgaverne er opgaver som er fortællinger ind i spillet som samtidigt sigter på de læringsmål som er opstillet for forløbet. Dette kunne være:

I køber Kaptajn Cooks dagbog af en suspekt sømand. For at sælge bogen skal I skrive side et i dagbogen.

Handelssystemet: Udover kamp starter eleverne med guld som de kan købe råvare de kan tjene penge på ved at sejle fra havn til havn, da råvarernes priser er forskellige fra havn til havn. Heri lærer om eleverne om de mange penge som kunne tjenes på slavehandel i trekantshandlen.

Spillets rum

Forløbet kan køber i et mellemstort klasselokale, hvor bordene stilles i klassen fire hjørner. Disse er de havne som skibene kan besøge. Der placeres en guvernør i hvert hjørne. Gulvet er rum sø hvor drabelige søslag kan udspille sig.

Jorden rundt på 80 dage

Et læringsrollespilsforløb i matematik (men kan nemt udvides til andre fag) baseret på den (måske) allerede kendte fortælling Jorden Rundt på 80 dage. Forløbet kan laves med elever fra 4. Klassetrin og op.

Fortælling

Dette forløb er bygget op om Jules Vernes berømte roman *Jorden Rundt på 80 Dage*. Men til forskel fra romanens fortælling, er dette forløb en kamp mellem forskellige grupper fra forskellige lande.

Organisering og mission

Eleverne er opdelt i grupper af fire. I hver gruppe er der fire roller som eleverne spiller. I konkurrence med de andre grupper, skal hver gruppe i fælleskab løse nogle opgaver på forskellige destinationer på rejsen rundt om jorden Jo bedre gruppen løser opgaverne, desto bedre billetter får de til den videre færd. Udover opgaverne på hver ny destination, kan grupperne løse ekstra opgaver som giver dem fordele, dels i forhold til ikke at blive forsinket og dels til at forsøge at forsinke de andre. Den gruppe som kommer hurtigst rundt om jorden inden for 80 dage har vundet spillet.

Læringsmål

Forløbet er i princippet et forløb, som kan indeholde alle fag. I den version der ligger på projektets hjemmeside, er oplægget matematik med opgaver fra afgangsprøven i problemregning. Opgaverne knyttes til forløbet ved at omhandle de lokation som eleverne er ved i den pågældende lektion

Faglige læringsmål:

- At forbedre elevernes færdigheder i forhold til afgangsprøvens krav.

Forløbet kan nemt ændres til andre fag, men dette kræver at læreren selv laver opgaverne hertil.

Andre læringsmål:

- Spillet giver rig mulighed for at opstille læringsmål indenfor samarbejde og kommunikation.
- Mål omkring evnen til refleksion over spillet.

Lærerrollen

Forløbet har en introduktionsfase, hvor læreren skal fortælle om reglerne og målet for spillet og sørger for, måske i samarbejde med eleverne, at alle materialer er lavet. Herunder både opgaver, rollekort, slyngelkort og medicinkort.

I hver lektion udnævner læreren eventuelt en elev, som har rollen som medarbejder ved billetlugen. Denne elevs rolle er at sørge for at udlevere og rette opgaver, samt hjælpe læreren med det praktiske. Læreren opgave er, når spillet kører, at sørge for at alle er med og deltager. Hvis der er grupper som bliver sat af skal han hjælpe dem med at komme i gang igen.

Forberedelse mellem lektioner: Læreren skal mellem hver lektion rette gruppernes opgaver. Fejl i opgaverne giver skade i form af dages forsinkelse.

Opbygning og struktur

Forløbet som ligger på projektets hjemmeside, er sat op til at køre i fire dobbeltlektioner. I hver dobbeltlektion er rejsegrupperne ved en ny destination: Paris, Cairo, Hawaii og New York. Ti minutter før et kapitel er færdigt markerer læreren, at der er fem minutter igen. De sidste fem minutter købes billetter.

Spillet er tænkt til at køre i en enkelt klasse men kan også køres med flere klasser samtidigt.

Spillets rum

Forløbet kan fint udfoldes i et klasselokale, men kan også rykkes til andre steder hvis opgaverne passer bedre dertil eller det kan bidrage til oplevelsen af fortællingens rejse.

Spilelementer

Roller: i forløbet spiller de fire gruppemedlemmer fire forskellige roller, med hver deres funktion i spillet (se mere i undervisningsressourcerne på projektets hjemmeside). Ved starten af hver dobbeltlektion roterer rollerne, så alle prøver at spille de forskellige roller. De fire roller er: Lord/Lady, Doktor, Butler og Slyngel.

Billetlugen: Ved hver destination, er der en billetluge, som er det sted grupperne skal købe deres billetter. Butlerne kæmper om at komme først og få de bedste billetter, men hvilke er det?

Slyngelkort og medicinkort: Grupperne kan udover besvarelse af opgaverne på destinationerne også svare på ekstraopgaver og på den måde vinde slyngelkort og medicinkort. Slyngelkortene bruges til at snyde foran i køen og forsinke de andre grupper. Medicinkortene bruges til at forhindre forsinkelser.

Rejseskemaet: Læreren fører et offentligt rejseskema, hvor eleverne kan følge deres og de andre gruppers brug af tid.

Rom

Et læringsrollespil i faget historie baseret på den (måske) allerede kendt historisk periode for to eller flere klasser fra mellemtrinnet.

Fortælling

Romforløbet er et meta-forløb, som kan køres som en tilføjelse til et emneforløb om Rom eller Romerriget. Forløbet er bygget op om to parallelle fortællinger med romerske legionærer og germanske stammer som til sidst mødes.

Organisering og mission

Eleverne er delt op i fire grupper. To af grupperne spiller romerske legioner som tager fra rom for at bekæmpe de germanske horder og to grupper spiller germanske stammer, som skal finde ud af at samarbejde inden de bliver invaderet af romerske legioner. I forløbet tager den ene af lærerne på skift en gruppe ud. Sammen med en lærer oplever de (in-game)forskellige scener, som bringer deres historie tættere på klimaks. I den normale undervisning får eleverne mulighed for at udvikle sig gennem erfaringspoint de får i undervisning. Man kan som lærer bruge elevernes roller som udgangspunkt for skriftlige opgaver som personbeskrivelse. Hele forløbet bygger op mod et klimaks hvor de to grupper mødes og kæmper mod hinanden.

Læringsmål

Forløbet er tænkt og afprøvet som et meta-forløb. Dette betyder at forløbet skal ligge ovenpå et "normalt" forløb som noget ekstra, der giver eleverne flere tilkøblingsmuligheder og konkretisere det teoretiske stof.

Læringsmålene er de samme som et normalt forløb om Rom eller Romerriget ville være. Hertil skal lægges at man kan opsætte læringsmål for at de små spil. Det kunne være arbejde med personbeskrivelser ud fra eleverne roller i spillet.

Der er også mulighed for at sætte sociale og kommunikative læringsmål for forløbet.

Lærerrollen

Som introduktion til forløbet skal læreren forklare spillereglerne og sørge for at alle ved hvad de skal gøre, når spillet går i gang.

I forløbet fungerer læreren som normalt, men med den undtagelse at han giver point for deltagelse i slutningen af hver lektion. Han skal sørge for at eleverne bruger disse. I de små in-games spiller eleverne deres rolle. Læreren rolle er at facilitere disse, så alle elever oplever, at de er med til noget specielt.

I klimaks er læreren dommer. Han skal sørge for at dømme og hjælpe de elever som ikke selv kan finde ud af reglerne.

Som forberedelse til forløbet skal læreren printe rollearket fra netten ud. Og opdele eleverne i de fire grupper.

Opbygning og struktur

Forløbet kan køre i et emneforløb med mindst 10 lektioner.

Undervisningen planlægges og udføres som man normalt ville gøre, men med den forskel, at man har et antal planlagte mindre in-game rollespil, hvor eleverne spiller deres rolle. Dette kan være som romersk legionær, der lærer at marchere i geled, eller som germanske stammefolk, der prøver at nå til enighed om at stå sammen med de andre stammer mod romerne.

Afslutningsvist sættes en dobbeltlektion af til klimaks.

Spillets rum

Forløbet kan foregå i klassens normale klasselokaler. De små in-games og klimaks foregår ude. Klimaks foregår optimalt i en skov.

Spilelementer

Point og udvikling: efter hver lektion får eleverne et point som de kan sætte på en af tre forskellige evner: rang, samarbejde/snigeangreb og ukuelighed. Disse point giver dem fordele i de små in-games og i klimaks.

Roller: Legionærer og germanere. De tre elever fra hver gruppe som får højest rang, får titler som hornblæser og standartbære. Hertil kan nogle elever blive sendt på diplomatiske missioner hos andre grupper.