

Ett steg upp



Ett steg höger



Vänd 90 grader



Börja här



Ett steg ner



Ett steg vänster



Vänd 90 grader



Slut/mål



Svar: Snön är vit för att iskristallerna reflekterar solljusets samtliga våglängder vilket vi uppfattar som vitt.



1. Varför är snö vit?

Svaret finner du under stjärna 1. Lägg pilarna och skapa rätt kod för att ta dig dit.



Skanna QR-koden om du vill veta mer

Följ koden till fråga 2



Svar: Ankomst



2. Vad betyder ordet advent?

Svaret finner du under stjärna 2. Lägg pilarna och skapa rätt kod för att ta dig dit.



Skanna QR-koden om du vill veta mer

Följ koden till fråga 3



Svar: Merry Christmas



3. Hur säger man "god jul" på engelska?

Svaret finner du under stjärna 3. Lägg pilarna och skapa rätt kod för att ta dig dit.



Skanna QR-koden om du vill höra hur det uttalas.

Ta dig till mål, skriv koden med pilarna.

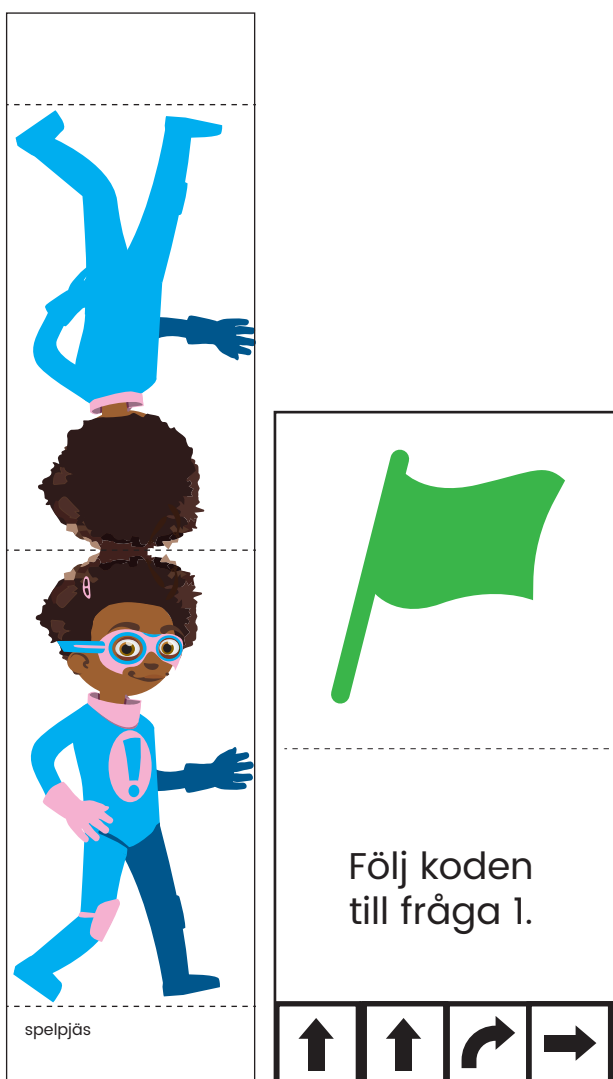
Manual:

Sida 1 innehåller själva spelplanen, skriv ut antal efter behov. Vi rekommenderar 2-4 för att få en lagom stor yta att koda på. Kan med fördel lamineras om du önskar en stabilare spelplan.

Sida 2 innehåller olika pilar som eleverna kan använda för att skriva kod med, pilinstruktioner finns längst ner på sida 2. Sidan kan med fördel lamineras innan du klipper ut pilarna. En del av symbolerna är hämtade från "Scratch" (<https://scratch.mit.edu/>).

Sida 3 innehåller frågor, svar och hinder som passar jul-/vintertemat.

Sida 4 innehåller manual, spelpjäs och flagga med startkod.



Förberedelser:

Klipp ut pilar, hinder, spelpjäs, frågor & svar.

Placera frågor och svar på positioner som stämmer med kortens instruktioner/kod.

Om du vill kan du även placera ut hinder, i aktuellt tema ex. julgran, snögubbe och paket. Tänk på att de inte får komma i vägen för koden som finns på startrutan och frågekorten. I instruktionsvideon finns ett förslag från oss.

Spela så här:

Börja på grön flagga med tillhörande startkod och följ koden på kortet till det första frågekortet. Frågekorten är inte numrerade på framsidan för att eleverna ska vara tvungna att följa koden för att hitta rätt kort. Eleven ser till att hen har hamnat på rätt frågekort och läser då frågan och svarar om möjligt. Därefter tar hen sig vidare till svaret. Svarkorten är numrerade på framsidan och eleven ska själv skriva koden från nuvarande position till rätt svarkort med hjälp av pilarna från sida 2. På svarkorten finns ett kortare svar samt en QR-kod att skanna för att få veta mer eller höra uttal. Längst ner till höger på svarkortet finns även koden till nästa frågekort. Eleven tar sig sedan vidare på samma sätt mellan frågekorten och svarkorten tills det sista svarkortet uppmanar eleven att ta sig till "mål" (stoppskylten). Eleven måste då skriva koden till mål med hjälp av pilarna och spelet slutar när eleven med hjälp av korrekt kod har tagit sig dit.

Spelet kan användas på en rad olika sätt, endast fantasin sätter gränser. Det kan spelas av enskild elev, samarbete i par eller i grupp samt med eller utan tävlingsmoment (ex. samla poäng för rätt svar på frågorna eller vid rätt skriven kod). Eleverna kan även få skapa egna frågor och svar och själva "koda" spelet så att klasskamraterna kan spela det. Spelet kan även kopplas till aktuellt område och användas för att kolla av elevernas kunskaper eller som läxsförhör.

Du kan se en instruktionsfilm här:

www.superhjalparna.se/koda

Vi har använt www.qrcode-monkey.com för att generera QR-koder med symboler.