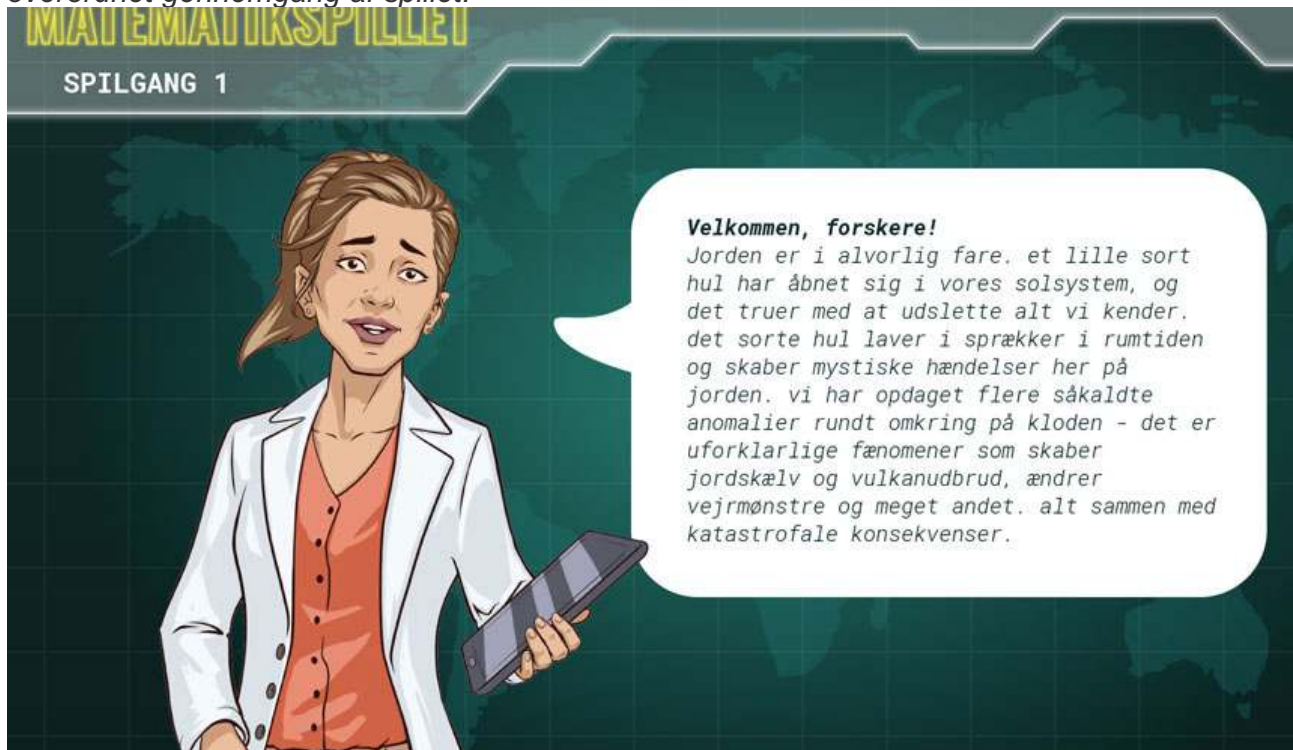


DET STORE MATEMATIKSPIL: "DET HER ER FULDSTÆNDIG UNIKT"

af [Charlotte Price Hoffmann](#) | 8. april 2021 | [Nyhed](#)

Videnskabsklubben har fået spilfirmaet Copenhagen Game Lab til at udvikle et helt nyt spilkoncept, som er lavet særligt til Videnskabsklubbens 7 uger lange forløb. Her får du en overordnet gennemgang af spillet.



Det nye spil blander analoge og digitale elementer – for eksempel bliver alle spilgange skudt igang med en video, hvor en virtuel spilleleder præsenterer dagens opgave. (Illustration: Copenhagen Game Lab)

I Videnskabsklubbens nyeste forløb om matematik og datalogi skal børn fra 5. og 6. klasse forestille sig at være et internationalt katastrofeteam, som skal redde Jorden.

Forløbet er nemlig som noget helt nyt bygget op omkring et spildesign, som danner ramme om de 7 undervisningsgange.

– Det her er ikke et spil, som passer ind i Modul 4 i skolen. Det er et megagame, fuldstændig unikt, som du simpelthen ikke finder tilsvarende nogle andre steder, siger Henning Grubb Basballe, som er direktør i Copenhagen Game Lab, der har udviklet det nye spil til Videnskabsklubben.

Her får du en overordnet gennemgang af spillet:

Hver Videnskabsklub starter med, at en virtuel spilleleder introducerer børnene til den konkrete problemstilling, de står overfor på den pågældende dag, og hver klubgang slutter ligeledes med en video, hvis indhold og budskab afhænger af dagens udvikling.

Begge dele er med til at give børnene følelsen af, at spillet reagerer på deres handlinger, og at deres beslutninger har konsekvenser.

Men selvom der er et stort potentiale i det digitale format, har det også været en prioritet for spiludviklerne fra Copenhagen Game Lab, at der skulle være en stor, fysisk spilplade, hvor alle kan bidrage til at slå med terninger, trække nye kort og rykke rundt på brikkerne, fortæller Henning Grubb Basballe.

– Du husker simpelthen bedre, hvis du bruger hele kroppen. Det kan enhver god lærer skrive under på, siger han.

Samtidig var det et krav fra Videnskabsklubbens side, at mentorerne – de ældre elever, som underviser – skulle have en fremtrædende rolle. Og sidst, men ikke mindst, skulle matematik- og datalogiopgaverne selvfølgelig være i centrum.

Det har samlet set været noget af en udfordring for Copenhagen Game Lab, afslører Henning Grubb Basballe, og røber i samme åndedrag, at han personligt har engageret sig mere i projektet, end han ellers normalt gør.

– Når man laver læringsspil, er det mere okay at have favoritter, end når man er lærer, og det her er helt klart blevet en darling for mig. Både fordi det rent formatmæssigt har været en nød, vi skulle knække, men også fordi det bare er totalt sjovt og meningsfuldt, siger han.



Folkeskoleelever tester en af missionerne, som er en del af spillet: Hvordan finder man mest effektivt enkelte sygdomstilfælde i en større population? Miniforskerne lærer at lede mere effektivt ved hjælp af binære søgesystemer. (Foto: Videnskabsklubben)

Eksempel på en opgave i det nye matematik-/ og datalogiforløb

Den konkrete opgave, som bliver præsenteret af en virtuel forskningsleder på forløbets første dag, lyder sådan her:

”Velkommen, forskere! Jorden er i alvorlig fare. Et lille sort hul har åbnet sig i vores solsystem, og det truer med at udslette alt, vi kender.”

”Det sorte hul laver sprækker i rumtiden og skaber mystiske hændelser her på Jorden. Vi har opdaget flere såkaldte ’anomalier’ rundt omkring på kloden – det er uforklarlige fænomener, som skaber jordskælv og vulkanudbrud, ændrer vejrmønstre og meget andet. Alt sammen med katastrofale konsekvenser.”

"I er indkaldt som en del af FN's katastrofeteam. Jeres opgave er at sikre, at vi kan få hjælpen ud så hurtigt som muligt, men I skal også være med til at undersøge anomalierne og det sorte hul. I sidste ende er målet at få lukket det sorte hul og fjerne truslen mod Jorden."

"Hver mission vil, hvis den lykkes, bringe os tættere på at få lukket det sorte hul. Men samtidig er der også hele tiden risiko for, at nye anomalier åbner – hvilket kan skabe nye katastrofer.

Målet er at få lukket det sorte hul og at udløse så få katastrofer som muligt. Vi har allerede de første opgaver klar til jer. Jeres forskningschef vil briefe jer nærmere nu. Held og lykke!"

FAKTA

Det nye forløb om matematik bliver i 2021 udrullet i følgende byer:

1. København
2. Gentofte
3. Lyngby
4. Roskilde
5. Nykøbing Falster
6. Odense
7. Aarhus
8. Randers
9. Fredericia
10. Viborg

Tilmeldingen åbner til august. [Tilmeld dig nyhedsbrevet](#) for at få direkte besked.

I Videnskabsklubben er det gymnasieelever og 8.-9. klasses elever, der underviser miniforskerne. For at sikre sig, at de ældre elever, kaldet mentorer, fortsat har en vigtig og fremtrædende rolle i forløbet, har de i det nye spil fået tildelt roller som både coaches og bedømmer – lidt á la dommerne i X Factor, fortæller Henning Grubb Basballe.