

Officiel Breakout EDU spil skabelon

Det kræver normalt grundig planlægning at skabe et godt spil. Da hver spildesigner sandsynligvis går forskelligt til opgaven, har vi skabt denne skabelon og dette brainstorm-dokument. Det skal gerne hjælpe dig i processen med at skabe spil, der kan fungere med Breakout platformen.

Spillets navn: Hvad skal overskriften for dit spil være?

Spildesigner: Dit navn

Indholdsområder: Hvilket fag eller område er dit spil beregnet til? Fx Matematik, funktioner

Anbefalet alder: Hvilken alder har din målgruppe?

Ideal gruppestørrelse: Er spillet beregnet til små grupper? En hel klasse? Større publikum?

Forventet tid: Hvor lang tid, tror du, spillerne behøver for at gennemføre spillet?

Historie: Der er en aflåst æske i rummet. Hvorfor forsøger folk at åbne den? Forestil dig en historie, som man kunne bruge som oplæg til at sætte spillet i gang - også selvom det er en anden end dig selv, der skal præsentere det. Det kan være fra få sætninger til nogle få korte afsnit. Mange spil har en historie og en logisk fremdrift. Hvis ikke der er tale om en struktureret handling, kan et klart defineret tema hjælpe dig med processen. Se nærmere på nogle af spillerne i Breakout EDU spil biblioteket for inspiration. Du kan også bruge film, bøger eller lignende som inspiration.

Låsekombinationer: Hvilke koder vil åbne æskens låse?

3-talslås - 3 tal	
4-talslås - 4 tal	
ABC-lås - 4-5 bogstaver til ABC-låsen	
Retningslås - 5 retninger til retningslåsen	
Nøglelås - Hvor er nøglen gemt?	

Startinstruktioner: Lav en liste over de trin en facilitator skal udføre for at sætte spillet op. Du kan teste dine instruktioner ved at lade en anden prøve at sætte dit spil op. Du vil hurtigt opdage, hvordan instruktioner behøver at blive forbedret.

Trin	
1	
2	
3	
4	

5	
6	
7	
8	
9	
10	

Refleksionsspørgsmål: Når spillet er afsluttet opfordrer vi til at bruge refleksionskort til at evaluere med deltagerne. Vedlæg 5 spørgsmål, som kan bruges til en diskussion.

<i>Spørgsmål</i>	
1	
2	
3	
4	
5	

Tags eller nøgleord: Selvom du har valgt et fag eller emne til dit spil, er der sikkert nogle underordnede nøgleord, hvis spillet skal beskrives dækkende. For eksempel har du valgt faget matematik, og de underliggendeemner kunne være algebra, statistik eller funktioner eller noget andet dækkende. Sæt komma mellem de enkelte ord.

--

Ekstra tilbehør (ikke nødvendig): Alle Breakout EDU spil burde kunne spilles med standard Breakout EDU kittet. Men nogle spil behøver særlige genstande. Hvis dit spil afhænger af ekstra tilbehør, så tilføj dem her og fortæl, hvad de skal bruges til.

Bruger dit spil særlige standarder (ikke nødvendig)? Lokalt land, CCSS eller NGSS til US er foretrukket

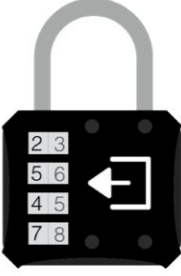
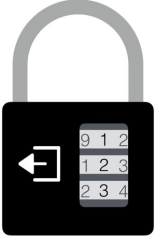
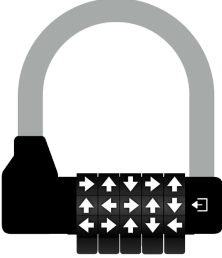
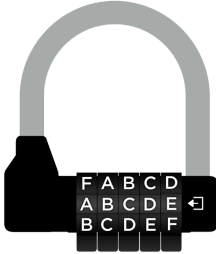
Digitale Filer: Link til nødvendige dokumenter, m der skal printes er det en fordel at placere i Goioogle Drev og dele med alle med linket. Hvis dit spil inkluderer et Google formular (analyse), skal du tilføje en redigerbar kopi, så andre kan få nytte af spillet, hvis det skal offentliggøres.

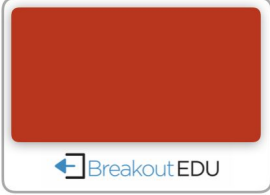

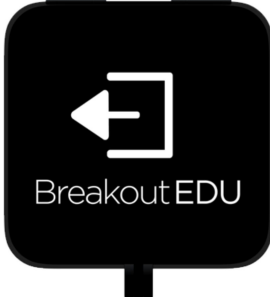
Link til YouTube Video: Alle spil bør have en videoporæsentation af spillets opsætning og udførelse. Videoen bør maksimalt vare 5 minutter. Brug linket herunder for at komme til en skabelon. Se andre spil i biblioteket for inspiration. Her er linket til skabelonen::
BreakoutEDU.com/videotemplate



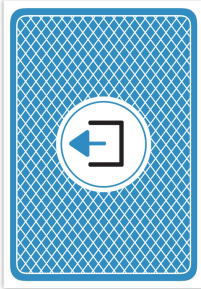
[Send spilformularen her, når den er klar](#)

Brainstorm arbejdsark (ikke nødvendig)

Guiden herunder kan fungere som en visuel oversigt eller brainstorm redskab til at skabe dit spil. Det kan også fungere om en hurtig oversigt for dig eller en ny spilleder.

Låsetype	Låsekombination	Hvordan når man frem til kombinationen?	Hvor fører det hen?
 <p>4-talslås</p>			
 <p>3-talslås</p>			
 <p>Retningslås</p>			
 <p>ABC-lås</p>			

ITEM TYPE	COMBINATION / PURPOSE	WHAT WILL THEY DO WITH IT?	WHERE WILL IT LEAD?
 <p>Rødlinseskærm</p>			
 <p>USB drev</p>			
 <p>Stor låseæske</p>			
 <p>Lille låseæske</p>			

Enhedstype	Formål/rolle	Hvad skal de gøre med det?	Hvor fører det hen?
 <p>UV lommelygte</p>			
 <p>UV Pen</p>			
 <p>Reflektionskort</p>			
<p>Anden enhed</p>			
<p>Anden enhed</p>			