

# LÆRERVEJLEDNING

## Regn med krig – Kastrup Fort

---

---

### Beskrivelse:

"Regn med krig" er et læringsspil, dvs. at forløbets faglige mål er integreret med spillets mål. For at spille og vinde spillet skal eleverne tilegne sig og bruge viden om matematik, historie og befæstningen. Det er således indbygget i spillets mekanik, at befæstningens fysiske rum og historiske periode rammesætter matematikken og omvendt.

Et besøg på fortet kan indgå som en del af et undervisningsforløb i matematik og historie.

### Hvorfor:

Målet med "Regn med krig" er, at eleverne "oplever" matematikkens anvendelse og betydning for den historiske udvikling. Spillet inkorporerer fortets ingeniørværk og de teknologier, der blev opfundet i perioden op til 1. verdenskrig

Formålet er at skabe et univers, hvor det faglige indhold bliver meningsfuldt og relevant for eleverne.

### Form:

Spillets er bygget op omkring en *narrativ ramme* og en *spilstruktur*, der integrerer de faglige mål med spillets mål.

### Spilstrukturen:

Spillet er delt op i 4 tre dele.

1. En introduktionsdel – her introduceres den historiske ramme (1. verdenskrig, allierede, Københavns Befæstning) og selve spillet
2. Spilfasen, hvor eleverne via deres matematiske evner skal *bygge* og *udruste* fortet, samt *opfinde* teknologier
3. En kampfase, hvor eleverne skal bruge deres indsamlede forsvarsværker til at forsvare Danmark mod Tyskland – jo flere forsvarsværker man har, jo større chancer har man for at vinde krigen
4. Opsamling og afslutning

### Den narrative ramme:

Den historiske ramme om spillet er udbruddet af 1. verdenskrig i 1914. Eleverne bliver introduceret til baggrunden for krigen og bemanningen af Københavns Befæstning. Der blev som bekendt aldrig brug for befæstningen, da Danmark aldrig blev angrebet. Men efter krigen er det kommet frem, at Tyskland havde en plan om at angribe Danmark. Planen hed "Fall J": Tilfælde Jylland.

Spillets narrative ramme tager udgangspunkt i kontrafaktisk historie. Hvad nu hvis Fall J var blevet til virkelighed og Tyskland havde angrebet Danmark under 1. verdenskrig? Elevernes opgave er at forberede og udkæmpe kampen om Kastrupfortet.

### Din rolle i spillet:

- Du har det overordnede pædagogiske ansvar. Du kender eleverne og ved hvor der kan være brug for støtte (snak evt. med underviseren, hvis der er særlige forhold der gerne må tages hensyn til)
- Eleverne skal ved ankomsten til Kastrup Fort være delt i 4 eller 5 grupper – afhængig af klassens størrelse. Brug dit kendskab til eleverne, når du deler grupperne. Eleverne er på egen hånd og skal hjælpe hinanden, når de skal løse spillets opgaver. Bland gerne drenge og piger.

- I kampfasen ser vi gerne, at du hjælper underviseren med at tage tid. Underviseren skal nok forklare dig hvordan.

I spillet får eleverne matematikopgaver som de skal løse.

- Hvis du er 1 lærer er din opgave at være "flyvende" og træde til i de grupper, som har brug for støtte.
- Hvis I er 2 lærere får I hver sin opgave:  
Lærer 1 – er "flyvende" og træder til i de grupper, som har brug for støtte  
Lærer 2 – hjælper underviseren med udlevere opgaverne og modtage svar og vurdere elevernes løsninger

Du er altid velkommen til at spørge underviseren!

Hvis du ellers har nogle spørgsmål, så tøv ikke med at ringe til os på **28 92 31 76**.

Læg en besked, hvis vi ikke har mulighed for at besvare opkaldet, så ringer vi tilbage hurtigst muligt.

Vi glæder os til at se jer!