

# Game Over Gopher

## Bildungspotential

Game Over Gopher ist ein Verteidigungsspiel, das auf einem Koordinatenraster basiert. Das Spiel führt die SchülerInnen in folgende Thematiken ein:

- Plotten von Punkten auf einer Koordinatenebene bei Angabe eines Koordinatenpaares.
- Identifizieren von Koordinatenpaaren auf einer Koordinatenebene.
- Identifizieren der vier Quadranten, der x-Achse, der y-Achse und des Ursprungs.
- Unterscheidung zwischen positiven und negativen x-Koordinaten und y-Koordinaten auf der Koordinatenebene.
- Identifizieren, was passiert, wenn die x-Koordinate oder die y-Koordinate eines Punktes erhöht oder verringert wird.
- Reflektierende Punkte über die x-Achse und die y-Achse.

Das Spiel bietet interaktive Module und kurze Animationen, die den Lernenden helfen sollen, die Konzepte hinter schwierigen mathematischen Konzepten besser zu verstehen.

Es bietet den Lehrenden auch hilfreiche Ressourcen wie das Gameplay-Video und den Lehrerleitfaden.

Das Spiel ist auf Englisch und Spanisch verfügbar.

## Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Das Spiel kann auf verschiedene Arten gespielt werden: Die SchülerInnen könnten einzeln, zu zweit, in kleinen Gruppen oder in einer großen Gruppe mit einem Smartboard spielen, je nach der im Klassenzimmer oder Computerlabor verfügbaren Technologie.

Es ist in Ordnung, die Schüler das Spiel spielen zu lassen, bevor der/die Lehrende diese Konzepte im Unterricht behandelt hat.

Das Spiel sollte nicht zur Beurteilung dienen; es ist am besten geeignet, die SchülerInnen zu ermutigen, Konzepte zu erforschen und während des Spiels zu lernen.

Es ist ratsam, den SchülerInnen das Lehrvideo zu zeigen und sie dann das Spiel spielen zu lassen, entweder allein oder mit einem/einer PartnerIn. Treffen Sie sich anschließend in der Klasse, um die Erfahrungen und das, was alle dabei gelernt haben, zu diskutieren. Anschließend sollten die SchülerInnen nochmals die Gelegenheit haben, das Spiel zu spielen um das Gelernte/Diskutierte umzusetzen.

Es ist ratsam für Lehrende, sich das Lehrvideo für jedes Spiel (kürzer als 10 Minuten) anzusehen, das wichtige Hinweise zur Verwendung des Spiels und zur Einbindung der SchülerInnen in Folgeaktivitäten enthält. Auch Lehrende sollten den Lehrerleitfaden für weitere Vorschläge zur Verwendung des Spiels im Klassenzimmer lesen.