



Muld er et undervisningsspil til grundskolens udskolingsklasser om at drive landbrug i Danmark. Spillet spilles via elevernes digitale devices, mens overblikket fås via klassens SmartBoard.

Muld er designet og udviklet af LUCUS - i samarbejde med og under kyndig vejledning af Landbrug & Fødevarer og Danmarks Naturfredningsforening.



Udviklingen er støttet af **Undervisningsministeriet** og **Det Danske Filminstitut**.

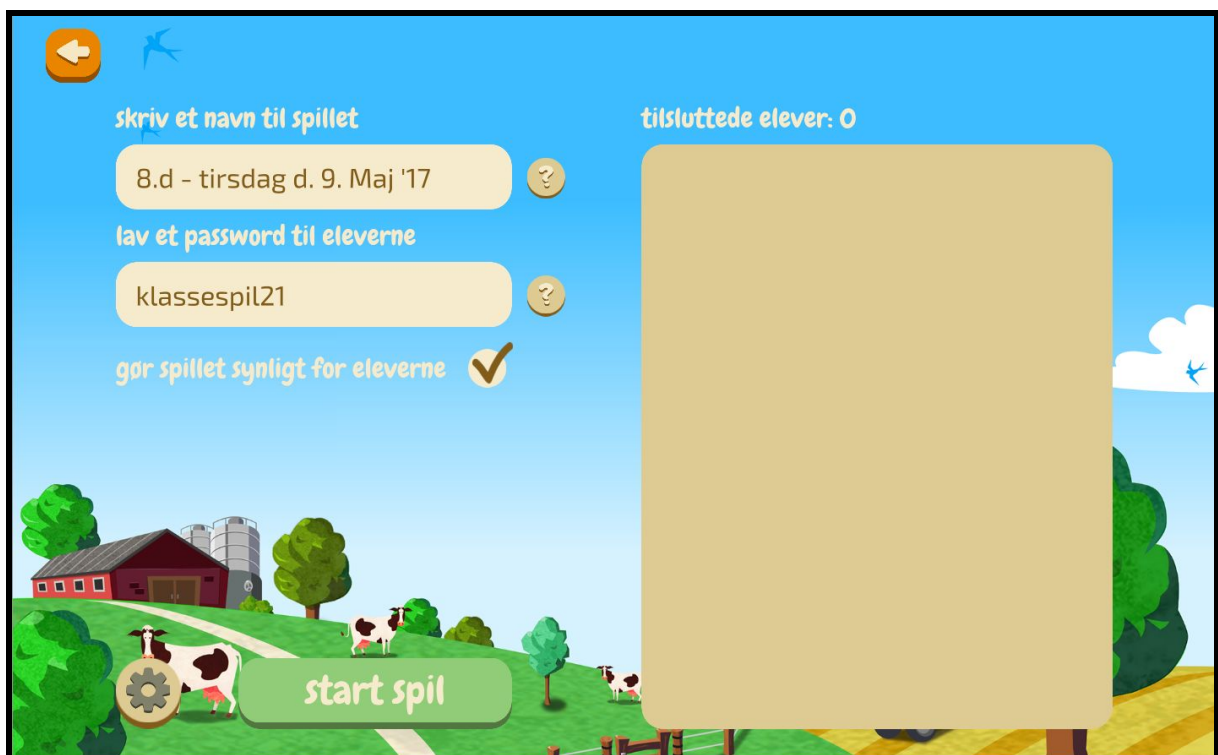
LÆRERVEJLEDNING TIL “MULD”

1. FORBEREDELSE

Du starter med at hente spillet her: www.muldspil.dk. Det kan være en god idé at prøve spillet selv, før du kaster eleverne ud i det.

Sørg for, at der er en tablet eller computer til hver elev.

Tilslut din computer til SmartBoardet og åben spillet. På nedenstående skærm opretter du et spil ved at give det et navn. Eleverne vil nu kunne se og vælge spillet på deres device. Ved at tilføje et *password* sikrer du, at det kun er eleverne i din klasse, der kan spille det spil, du har oprettet.



2. INTRODUKTION

Forklar klassen om spillet eventuelt med udgangspunkt i de elementer eller temaer, du har valgt at fokusere på.

Overordnet er spillet struktureret omkring tre “kredsløb”: mark, dyrehold og økonomi. Inden for hvert kredsløb, er det spillets mål, at eleven forstår sammenhængen mellem de enkelte elementer i kredsløbet, og hvordan de kan påvirkes både positivt og negativt.

Et eksempel på dette er mark-kredsløbet, hvor det handler om at forstå, hvordan landmanden først tilfører næring til jorden i form af gylle. Dette optages af planterne, der bruger næringen til at vokse. Herefter vokser de indtil de høstes og bruges som foder til dyrene, der så producerer ny gylle til markerne.

Fortæl dem også, at deres succes som landmænd bliver målt på fire parametre:

- Hvor gode de er til at tjene penge (Økonomi)
- Hvor godt de balancerer arbejde og fritid (Familieliv)
- Hvordan de behandler deres dyr (Dyrevelfærd)
- Hvor meget deres landbrug påvirker miljøet (Miljøpåvirkning)

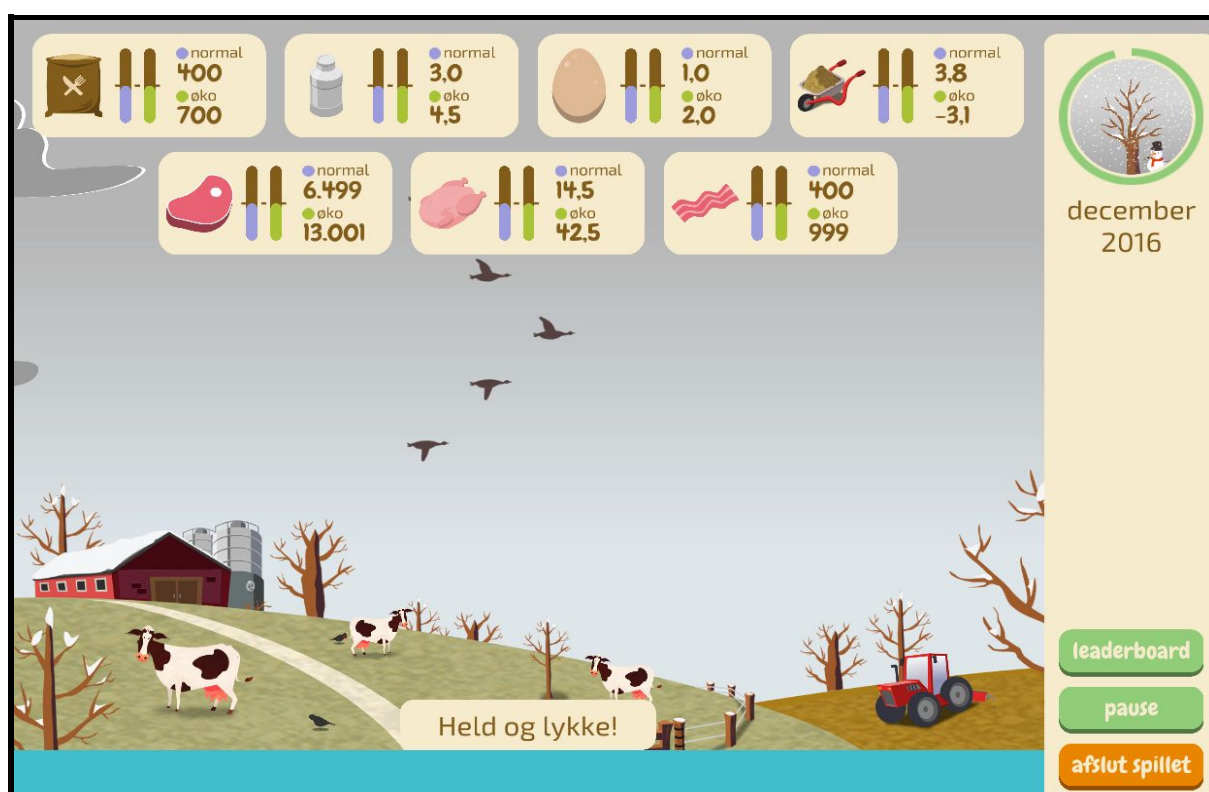
3. HENT SPILLET

Hver spiller henter nu spillet på www.muldspil.dk og åbner det. Efter at de har valgt, hvilken slags dyr de vil have, får de en liste med spil. Her skal de vælge det spil, du har lavet samt indtaste spillets *password*. Husk at skrive *passwordet* ned, så elever, der kommer for sent eller mister forbindelsen, kan være med.

4. TID TIL AT SPILLE

Når du trykker på "start spil", vil hver spiller se et ur, der tæller ned. Spillet er nu i gang!

SmartBoardet indgår også som en del af spillet. Når du har trykket start, vil eleverne få en oversigt over de aktuelle priser på mælk, kød, gødning, og hvad der ellers indgår i spillet.



5. SPIL

Du kan undervejs sætte spillet på pause, hvis der er noget, du gerne vil diskutere med klassen, eller hvis I vil holde en pause.

Det kan, i hvert fald første gang I spiller, være en god ide at tage en pause, når der er gået et år. Det giver mulighed for at diskutere med klassen, hvad de har fundet ud af.

Hvordan passer man bedst sine dyr? Er det lykkedes dem at høste marken? Er der ting, der er vigtige at gøre på bestemte tidspunkter af året?

6. AFSLUTNING & EVALUERING

Spiller slutter automatisk, når den sidste sæson er afviklet. Herefter bliver *leaderboardet* vist, hvor eleverne kan sammenligne deres endelige score på de fire parametre.

7. FLERE MULIGHEDER MED “MULD”

Her beskrives nogle af de lidt mere “avancerede” muligheder, du har, for at bruge spillet.

En eller flere?

Du kan prøve at opdele eleverne i grupper af to personer, som så kan diskutere deres strategi, mens de spiller. Det skaber mere liv i klasselokalet og spænding i forhold til, hvem der klarer sig bedst. Dialogen mellem eleverne kan også være med til, at de hjælper hinanden med at forstå de temaer og mekanismer, der er indbygget i spillet.

Hvor lang tid?

Som en del af forberedelsen kan du også beslutte, hvor langt spillet skal være. Når du sætter spillet op, kan du justere forskellige ting (klik på tandhjulet under opsætningen). Antallet af runder/sæsoner og runde-/sæsonlængde afgør, hvor lang tid et slag Muld tager.

Du kan også indstille, hvor mange penge hver spiller starter med. Et højere startbeløb kan være en god ide, hvis dine elever har erfaring med Muld.



Udtalelse fra Danmarks Naturfredningsforening omkring Muld

I Danmarks Naturfredningsforening vil vi styrke børns viden om, fortrolighed med og engagement i naturen. Naturen er vores livsgrundlag, og vi vil derfor være med til at give børn og unge et tæt og aktivt forhold til naturen og den måde vi bruger den på.

Det giver derfor god mening, at være med i udviklingen af undervisningsspillet MULD. Landbrugsproduktion har stor betydning for både natur og miljø, og spillet er med stor faglighed til at vise nogle af de mange dilemmaer og beslutninger, man som landmand og forbruger møder i hverdagen.

MULD er blevet et rigtig godt undervisningsspil, der kan kombinere flere fag, og som tager udgangspunkt i konkret viden om natur, produktion og landmandens hverdag. Spillet er både sjovt, lærerigt og anvender de digitale medier på en ny, spændende og interaktiv måde.

Danmarks
Naturfredningsforening

