

■ ORDBYG

Lærervejledning

Om spillet

OrdByg er et arkadespil i Tetris-stil, der træner elevernes evne til at genkende og sortere engelske ordklasser. Ord falder ned fra toppen af skærmen, og eleverne skal trykke den rigtige tast inden ordet rammer bunden. Spillet kræver ingen installation og åbnes direkte i en webbrowser.

Styring – fire taster

TAST	ORDKLASSE	DANSK	EKSEMPEL
A	Noun	Navneord	Apple, Teacher, Forest
S	Verb	Udsagnsord	Run, Eat, Build, Sing
D	Adjective	Tillægsord	Happy, Tall, Ancient
F	Preposition	Forholdsord	Under, Between, Above

Point og regler

- **+10 point** for korrekt tast – skærmen blinker grønt
- **-1 liv** for forkert tast – skærmen blinker rødt
- **-1 liv** hvis et ord rammer bunden uden at blive sorteret
- **Streak-bonus:** +5 ekstra point ved 3 eller flere korrekte i træk
- Spilleren har **5 liv** (♥♥♥♥♥) vist øverst til venstre i arenaen
- **Hastighed og antal ord stiger** gradvist — op til level 12

To niveauer – samme faglige indhold

Niveau 1 – Farvehjælp	Niveau 2 – Ingen farvehjælp
Ordene falder i kategorifarven: blå = noun, grøn = verb, orange = adjective, pink = preposition. Kolonnebaggrundene er også farvede som visuel støtte.	Alle ord falder i hvid med neutral kant. Kolonnebaggrundene er fjernet. Eleven skal udelukkende læse og afgøre ordklassen selv.
Anbefalet: 3.–6. klasse	Anbefalet: 7.–9. klasse

Brug i undervisningen

- **Opstart på timen:** 5–10 minutters aktivering inden dagens emne — vækker koncentrationen.
- **Repetition:** Afslut et forløb om ordklasser med en spillerunde for at befæste læringen.
- **Storskærm i klassen:** Vis spillet på projektor og lad eleverne skiftes — resten råber ordklassen højt.
- **Makkerøvelse:** To elever deler tastatur: én siger ordklassen, den anden trykker tasten.
- **Differentiering:** Stærke elever sendes direkte til niveau 2, mens niveau 1 bruges til støtte.
- **Uformel evaluering:** Niveau 2 afslører om eleven kender ordklasserne uden visuel hjælp.

Tip til læreren: Brug niveau 2 som udgangspunkt for en klassesdiskussion — stop spillet og spørg: "Hvorfor er 'Ancient' et adjective og ikke et noun?" Det aktiverer den metalingvistiske bevidsthed og giver dig indblik i elevernes forståelse.

Tekniske oplysninger

- Én HTML-fil — ingen installation, ingen login, ingen internetforbindelse nødvendig under spil
 - Fungerer i Chrome, Firefox, Edge og Safari
 - Tryk **ESC** eller klik på titlen for at gå tilbage til niveau-menuen midt i spillet
-