

ESTERATA

I

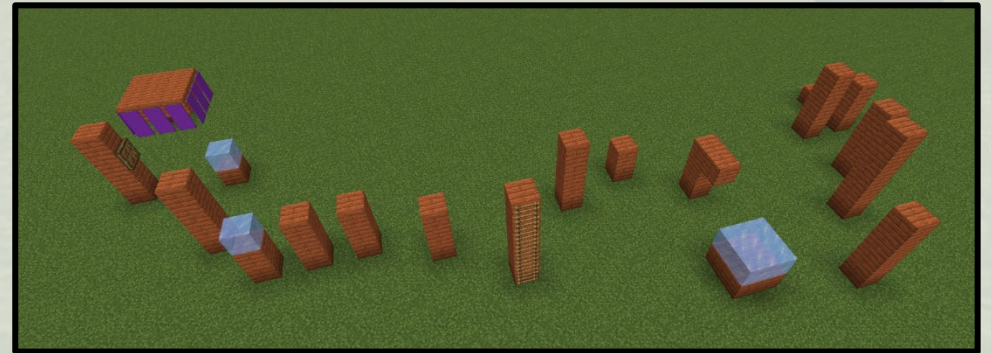
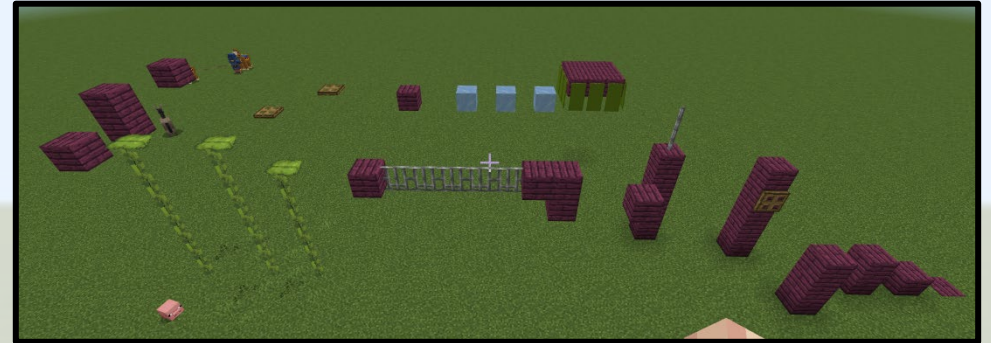
Käyttäkää erilaisia kuutioita (esim. rakennuskuutioita, luokkuja, rautakalterit, tikapuut...) esteiden rakentamiseen. Saatte valita vapaasti, miltä esterata näyttää ja mitä kuutioita käytätte siihen. Suunnitelkaa yhdessä, mitä rakennatte ja miten sekä mitä kuutioita käytätte.

II

Kokeilkaa, että esteradan voi päästä läpi ja miettikää, onko se niin pitkä, että siihen tarvitaan tallennuspisteitä (checkpoints).

III

Kun olette rakentaneet radan valmiiksi, saatte pyytää toista tandemparia suorittamaan sen niin nopeasti kuin mahdollista. Toinen tandempari käyttää radan suorittamisessa teidän tietokoneitanne. Jos teillä on kello, voitte ottaa aikaa ja kilpailla kuka saa nopeimman ajan.



Esimerkkejä erilaisista esteradoista. Teidän esteratanne saa olla minkäläinen haluatte, sen ei tarvitse muistuttaa näitä esimerkkejä.

HINDERBANOR



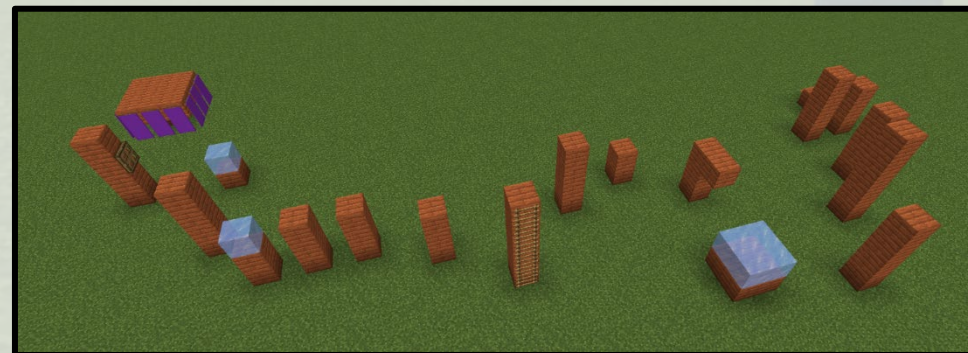
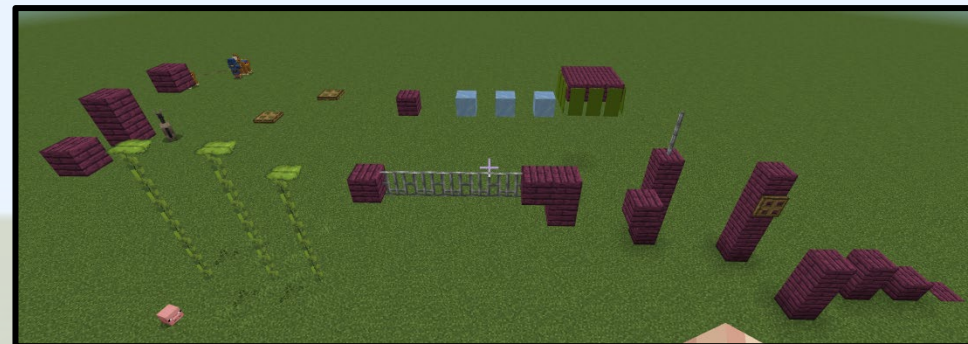
Använd olika block (t.ex. byggblock, falluckor, järngaller, stege osv.) för att bygga olika hinder. Ni väljer fritt hur ni vill att hinderbanan ska se ut och vilka block ni använder. Planera tillsammans vad ni ska bygga och hur, och vilka block ni använder.



Testa hinderbanan så att den går att genomföra, och fundera om den behöver checkpoints om den är väldigt lång.



När ni är klara ber ni ett annat tandempar att ta sig igenom banan så snabbt som möjligt. Det andra tandemparet använder er dator för att försöka genomföra banan. Har ni en klocka kan ni ta tid och tävla om snabbaste tiden.



Exempel på hur olika hinderbanor kan se ut. Er hinderbana får se ut som ni vill, den behöver inte se ut som de här exemplen.

LABYRINT

Bygg en labyrint. Planera labyrinten tillsammans. När labyrinten är färdig utmanar ni ett annat tandempar att prova den.

- Labyrinten ska vara ca 15-20x15-20 block stor.
- Labyrinten behöver ha en startpunkt och ett mål.

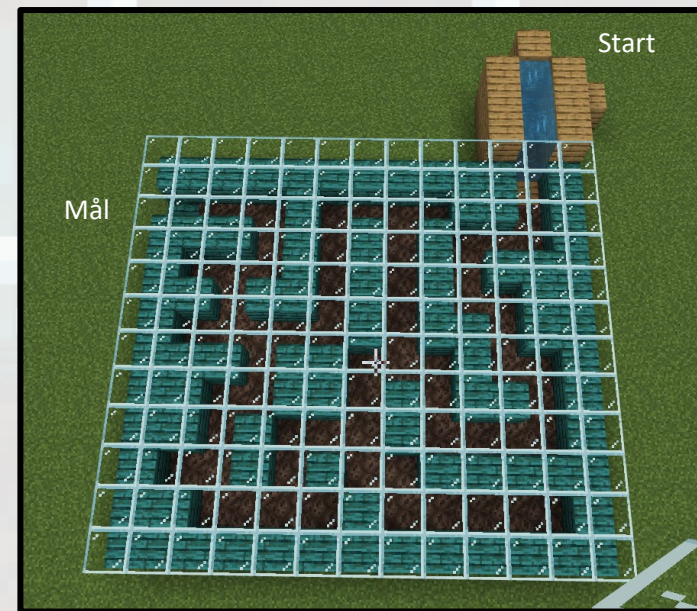
Bygg labyrinten ett block högt med glas ovanpå så att den som går labyrinten måste vara i simläge (krypläge). Bygg en liten pool i början av labyrinten så att man kan komma in i labyrinten (håll in CTRL och W för att gå in i simläge när du är i vattnet). Man har glaslagret ovanpå labyrinten så att tandemparet som ni utmanar kan se och hjälpa varandra. En av personerna i tandemparet kryper genom labyrinten och den andra personen tittar på ovanifrån och ger instruktioner vilken väg man ska gå.



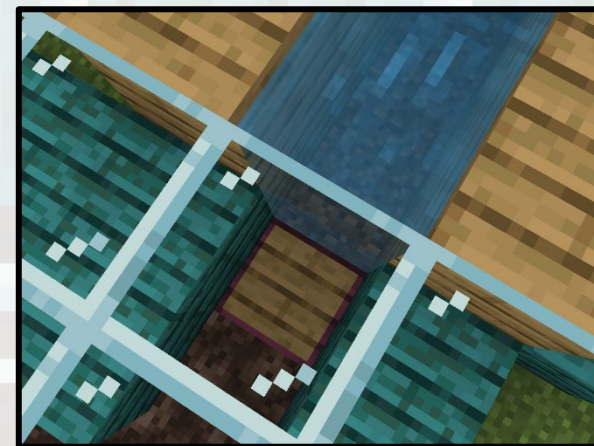
Ni kan välja om ni vill gå labyrinten utan tid eller om ni vill tävla med tid – har ni en klocka kan ni testa ta tid vem som är snabbast.



Vill ni göra det extra utmanande kan den som är inne i labyrinten blunda medan kompiserna som står på glaset säger hur många steg man ska ta framåt eller bakåt och om man ska gå till höger eller vänster.



Exempel på en labyrint



Tips! Ni kan lägga en tryckplatta vid ingången så rinner vattnet inte in i labyrinten.

LABYRINTTI

Rakentakaa labyrintti. Suunnitelkaa labyrintti yhdessä. Kun labyrintti on valmis, haastatte toisen tandemparin kokeilemaan sitä.

- Labyrintin koko tulee olla noin 15-20x15-20 kuutiota.
- Labyrintissa tulee olla aloituspiste ja maali.

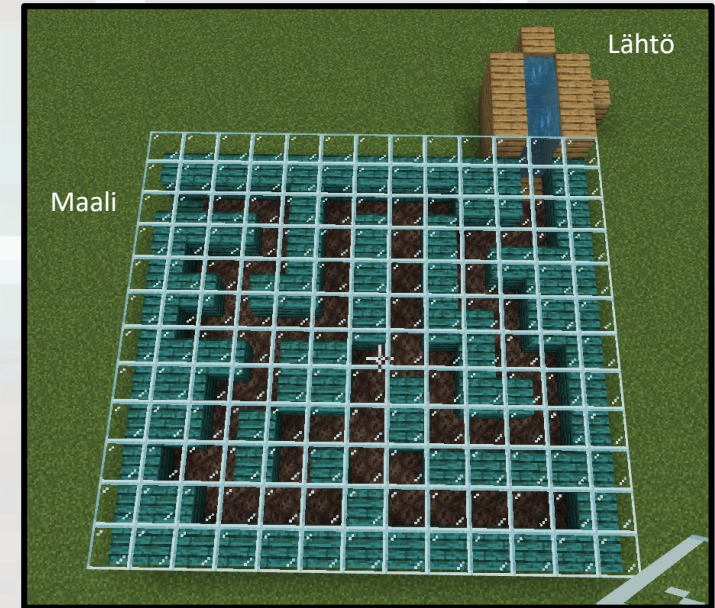
Tehkää labyrintista yhden kuution korkuinen ja sen päälle lasi niin, että labyrintin suorittavan pelaajan pitää ryömiä. Ryömiminen aloitetaan uimatilan kautta. Tehkää labyrintin alkuun pieni uima-allas, josta pääsee sisälle labyrinttiin (uimatilaan pääsee painamalla CTRL ja W vedessä ollessa). Lasi labyrintin päällä tekee sen, että labyrinttia suorittavan tandemparin pitää tehdä yhteistyötä. Toinen parista ryömii labyrintissa ja toinen katsoo labyrinttia yläpuolelta ja antaa ohjeita, kuinka edetä siinä.



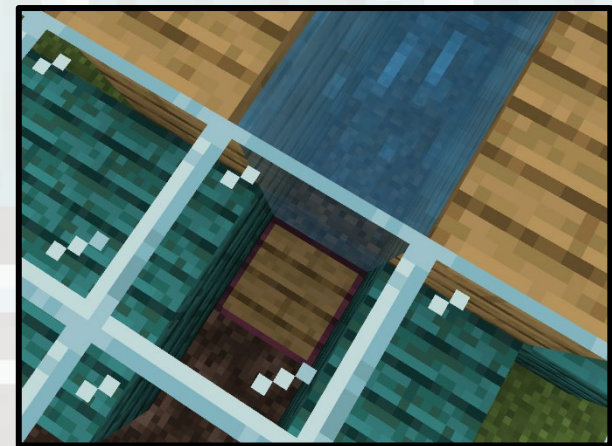
Saatte valita, haluatteko ottaa aikaa labyrintin suorittamisessa vai ette. Jos teillä on kello, voitte testata, kuka pääsee labyrintin läpi nopeimmin.



Jos haluatte lisähaastetta, voi labyrintissa oleva pelaaja sulkea silmänsä. Lasin päällä oleva tandemkaveri kertoo, kuinka monta askelta eteen tai taakse pitää mennä tai pitääkö kääntyä oikealle tai vasemmalle.



Esimerkki labyrintista



Vinkki! Voitte käyttää painelaattaa sisäänkäynnissä niin vesi ei valu sisään

LISÄOHJEITA - TILLÄGGSINSTRUKTIONER:

ESTERATA

Esterataa rakentaessa voi käyttää tavallisia rakennuskuutioita tai kuutioita, joilla on erilaisia ominaisuuksia. Jääkuutioiden päällä liu'utaan, luukkuja voi asettaa aukeamaan ylös tai alas ja näin säättää vaikeustasoa, rautakalterit vaikeuttavat rataa, koska niiden päällä on vähemmän tilaa seisoa ja niin edelleen. Testatkaa erilaisten kuutioiden ominaisuuksia.

Voitte rakentaa esteradan maan tasalle tai vähän korkeammalle ilmaan, tai sekoittaa molempia vaihtoehtoja. Usein esteradat rakennetaan niin korkealle, että pudotessa joutuu aloittamaan alusta tai edellisestä tallennuspisteestä, joka toimii eräänlaisena välitappina. Jos esterata on pitkä, kannattaa siihen tehdä tallennuspiste, jonka ohi päästyä pudotessa saa aloittaa siitä. Näin ei aina joudu aloittamaan ihan alusta, koska se voi olla turhauttavaa. Tallennuspiste tehdään laittamalla kuutioita maasta siihen asti, mihin haluaa tallennuspisteen sijoittaa. Tallennuspisteen yhdelle sivulle laitetaan tikkaat, joista pääsee takaisin radalle.

Jos tuplaklikkaatte vahingossa välilyönti-näppäintä kun suoritate rataa ja alatte lentää, voitte vaihtaa peliasetuksista selviytymismoodille:

1. avaa chat painamalla **T**
2. kirjoita chatiin **/gamemode survival**
3. jos haluat palata luovaan pelimoodiin, kirjoita chatiin **/gamemode creative**

HINDERBANA

När man bygger en hinderbana kan man välja att bara använda vanliga byggblock eller också välja att använda block med olika egenskaper. Isblock glider man på, falldörrar kan man fälla upp eller ner för att göra det lättare eller svårare, järngaller har en mindre yta att stå på så de gör banan svårare och så vidare. Prova er fram och testa blockens egenskaper.

Man kan bygga hinderbanan så att man är lite högre upp i luften eller så bygger man den på marken, eller en blandning av båda. Ofta brukar man bygga tillräckligt högt så att om man faller av hinderbanan så behöver man börja från början eller från en checkpoint (alltså en sorts mellanstation). Har man en lång hinderbana kan det lönas att ha en checkpoint som man får fortsätta från, så att man inte blir jättefrustrerad av att tvingas börja från början varje gång. Man kan bygga en checkpoint genom att placera block från marken upp till rätt nivå på banan. På en sida lägger man en stege så att man kan klättra upp tillbaka på banan.

Om ni råkar dubbeltrycka mellanslag-tangenten så att ni börjar flyga medan ni försöker ta er igenom banan kan ni ändra spelläget till överlevnad:


1. Öppna chatten genom att trycka på **T**
2. Skriv in **/gamemode survival** i chatten
3. Vill ni ändra till kreativt läge igen skriver ni in **/gamemode creative**

LISÄOHJEITA - TILLÄGGSINSTRUKTIONER:

LABYRINTTI

Labyrintissa voi olla yksi tai useampia reittejä, joita pitkin pääsee maaliin. Siihen voi tehdä sivupolkuja, jotka johtavat umpikujaan ja eksyttävät labyrintissa kulkijan.

Aloittakaa päättämällä labyrintin koko ja mitä kuutioita käytätte sen rakentamisessa. Labyrinttia rakentaessa kannattaa merkitä ensin oikea reitti (tai reitit) maaliin ja vasta sitten rakentaa sivupolkuja. Kun oikeat reitit ja sivupolut on merkitty, voitte muunnella niitä niin, että labyrintista tulee mahdollisimman haastava.




Jos pelin sisällä suunnitleminen tuntuu vaikealta, voitte myös suunnitella labyrintin yhdessä ruutupaperille.

LABYRINT

I en labyrint kan det finnas en eller flera rätta vägar att gå för att komma i mål. Man har sidovägar som leder till återvändsgränder så att den som går i labyrinten kan gå vilse.

Börja med att bestämma hur stor labyrinten ska vara och vilka block ni använder. När man bygger labyrinten kan det lönas att först markera den rätta vägen (eller vägarna) till mål och sedan lägga till sidospår som leder fel väg. Efter att man har lagt ut vägarna och sidospåren kan man justera dem så att det blir så klurigt som möjligt.



Känns det svårt att planera inne i spelet kan man också planera tillsammans på rutigt papper.

Tandemträff

Bygg en hinderbana eller en labyrint

Välj tillsammans med ditt tandempar om ni bygger en hinderbana eller en labyrint. **Planera** tillsammans hur den ska se ut, vilka block ni vill använda och så vidare.

Under den här tandemträffen försöker ni prata så mycket **svenska** som möjligt.

Om du behöver hjälp frågar du din **tandemkompis först** och om kompisen inte kan hjälpa frågar du läraren eller dina klasskompisar.

SPELINSTÄLLNINGAR

Spelets språk: Svenska

- Kreativ
- Svårighet: Fridfull
- Världstyp: Platt
- Alltid dag: på
- Vädercykel: av

Tandemtapaaminen

Rakenna esterata tai labyrintti

Valitkaa yhdessä tandemparisi kanssa rakennatkeko esteradan vai labyrintin. **Suunnitelkaa** yhdessä, mitä rakennatte ja miten, mitä kuutioita käytätte ja niin edelleen.

Tämän tandemtapaamisen tavoitteena on käyttää niin paljon **ruotsia** kuin mahdollista.

Jos tarvitset apua, kysy **ensin tandemkaveriltasi** ja vasta sitten opettajalta tai omilta luokkatovereiltasi.

PELIASETUKSET

Pelin kieli: Ruotsi

- Luova
- Vaikeustaso: Rauhaisa
- Maailmantyyppi: Tasainen
- Aina päivä: päällä
- Säänvaihtelut: pois päältä