DET EUROPÆISKE

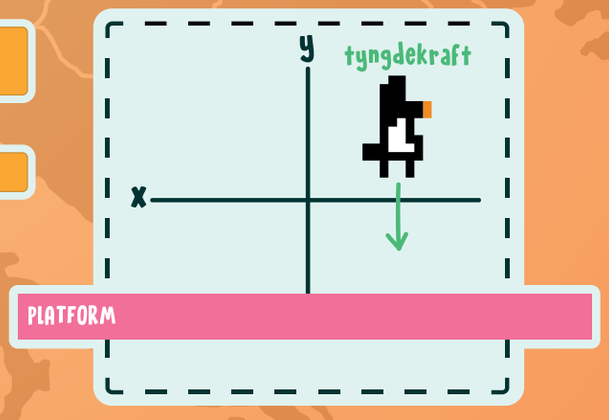
KODE EVENTYR

Red din BFF

og design et platformspil

OPGAVEHÆFTE





STORYTELLLING
DESIGNPROCESS PISKELAPP
PROGRAMMERING
SPILDESIGN OPFINDERI EU
EUROPA KULTURFAG
MATEMATIK SPROG

Medfinansieret af Den Europæiske Union
GULDASTRONAUT
ODENSE BIBLIOTEKERNE
EUROPE DIRECT Odense

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 1 24.06.2025 12.23

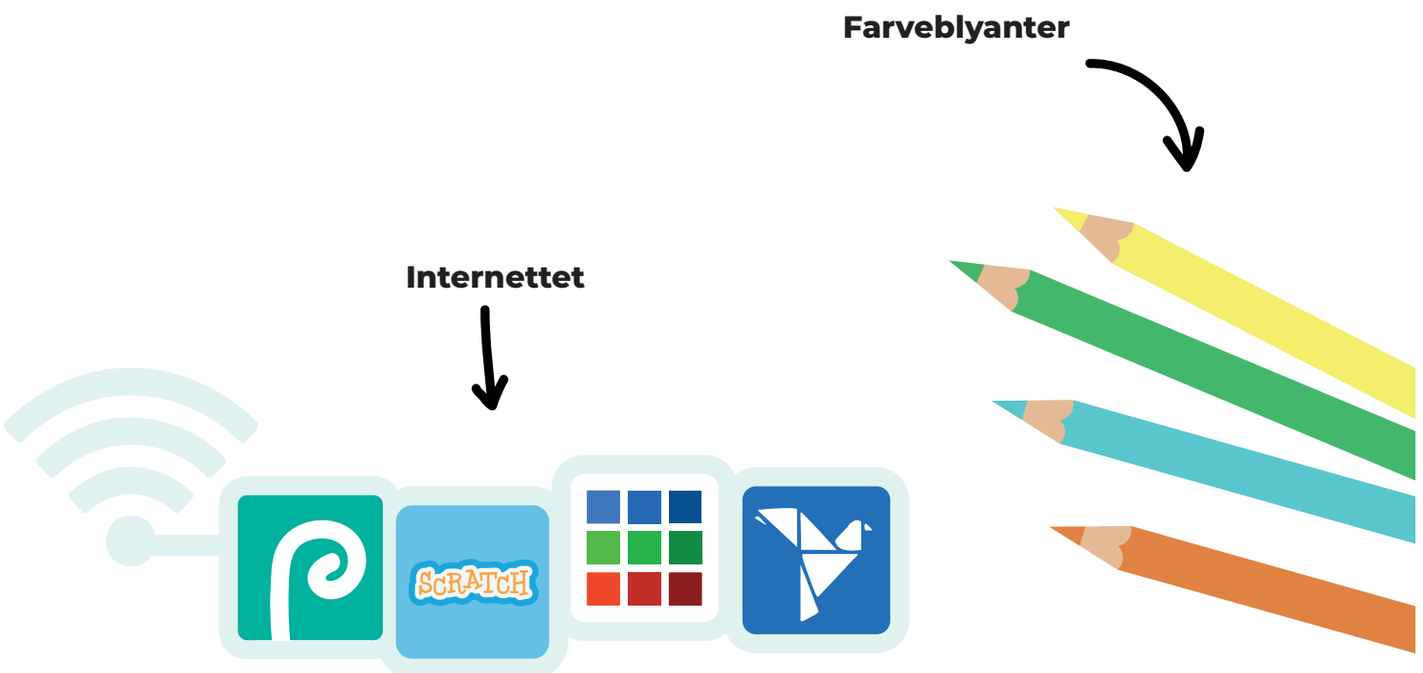
Inledning

Opgaven er simpel. I skal finde på, designe og kode et et lille platformerspil, som foregår i et land i EU.

Din hovedperson, din hovedpersons **BFF**, bossen, soldaterne og alt hvad der er i spillet skal tage udgangspunkt i noget, du har fundet ud af om det land I har valgt.

Du skal bruge din computer med adgang til hjemmesiden **codeadventure.eu** med adgang til **internettet**.

Derudover skal du bruge **farveblyanter** eller **tuscher** til at skitse og designe.





Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 2 24.06.2025 12.23

Indhold

Indledning ..... **s. 2**

Indhold ..... **s. 3**

Undersøg ..... **s. 4-5**

Find på, Design & Kod ..... **s. 6-32**

Videre herfra? ..... **s. 33**

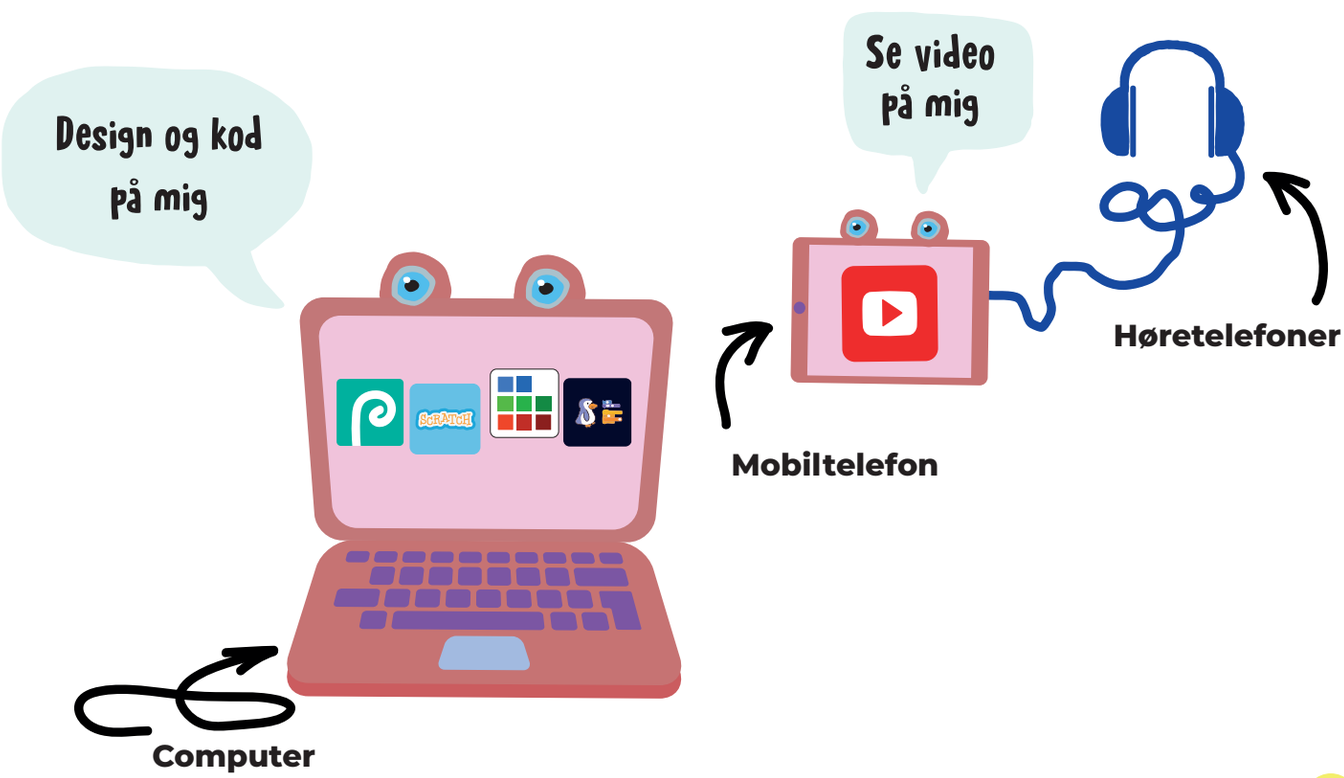
Lidt om vores hjemmeside

Vi har samlet en masse links og video, der kan hjælpe dig med dit kodeeventyr.
Vi skiver i opgaverne undervejs, hvis der er en video eller noget mere materiale online, men hvis du gerne lige vil kigge, allerede inden du går igang, så ligger det hele her:

www.codeadventure.eu/reddinbff

Sådan gør du

Det kan være ret svært at følge med i en video på skærmen, samtidig med at man skal bruge computeren til at lave projektet på. Derfor kan det være en god idé at bruge sin telefon til at se video på. Hvis du har et par høretelefoner sat til din telefon er lyden meget bedre, og så forstyrrer du ikke dine klassekammerater.



Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 3 24.06.2025 12.23

UNDERSØG

EU-lande? Hvad ved du allerede?

Der er 27 lande i EU. Hvilke lande kender du allerede? Hvad ved du om EU? Prøv at google "EU" og find selv ud af, hvad det er. Vi har samlet en hel side med fakta fra hvert EU-land, som vi synes er sjove. Gå ind på vores **CHEATSHEET** underside og læs om landene. Vi har også lavet en lille EU-quiz.

www.codeadventure.eu/cheatsheets



1. Hvilke lande startede EU?

- ◯ Belgien, Frankrig, Tyskland, Italien, Luxembourg, Holland og Spanien.
- ◯ Belgien, Frankrig, Tyskland, Luxembourg, Holland og Danmark.
- ◯ Belgien, Frankrig, Tyskland, Italien, Luxembourg og Holland.

2. Hvad år kom Danmark med i EU?

- ◯ Danmark kom med i 1973
- ◯ Danmark kom med i 1986
- ◯ Danmark kom med i 2001

3. Hvor mange lande bruger EURO?

- ◯ 27 (alle)
- ◯ 20
- ◯ 5

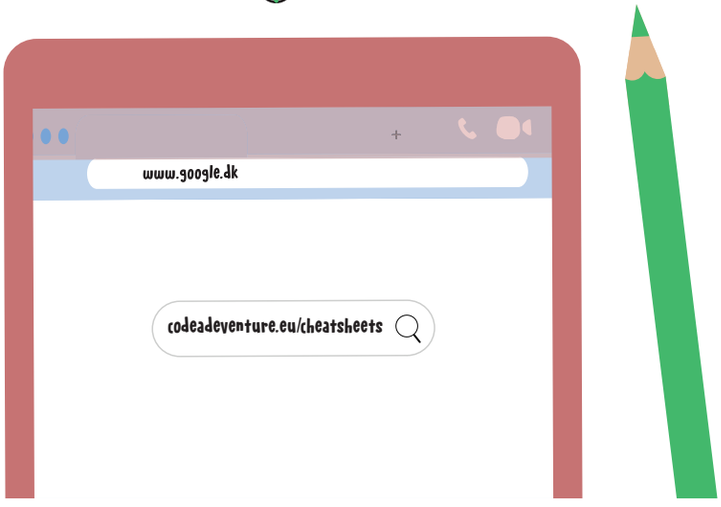
4. Hvad symboliserer stjernene i det europæiske flag?

- ◯ En cirkel af viden og sandhed
- ◯ Antallet af lande, der var medlemmer af EU, da flaget blev designet.
- ◯ Enhed, solidaritet og harmoni mellem de europæiske folk.

5. Hvor mange officielle sprog har EU?

- ◯ 24
- ◯ 23
- ◯ 19

Kryds af undervejs





Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 4 24.06.2025 12.23

UNDERSØG

Vælg et land du vil arbejde med

Nu skal du vælge et land, som du synes er spændende at arbejde med. Prøv demospillet på vores hjemmeside.

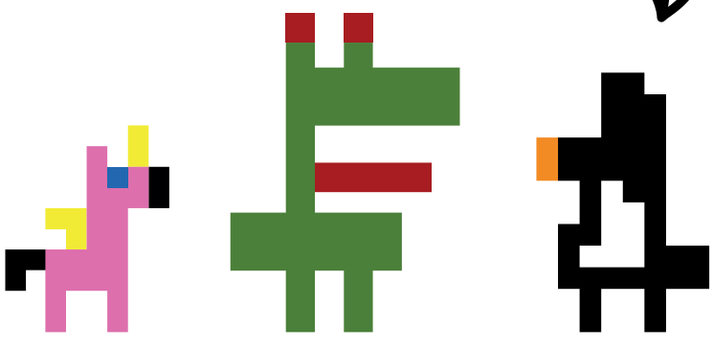
Som du kan se, er der 4 slags karakterer i spillet: **HOVEDPERSONEN**, hovedpersonens **BFF**, det onde **MONSTER,** der har bortført **BFF,** og det onde monsters **SOLDATER**.

Spillet er et platformspil, og mekanikken er, at du skal forbi det onde **MONSTER** for at befri din **BFF**. Hvis du rammer **MONSTERET** undervejs, dør **HOVEDPERSONEN** og spillet genstarter.

Nu er det meningen, at du skal bygge dit eget spil - i dit eget design, baseret på et land i EU.

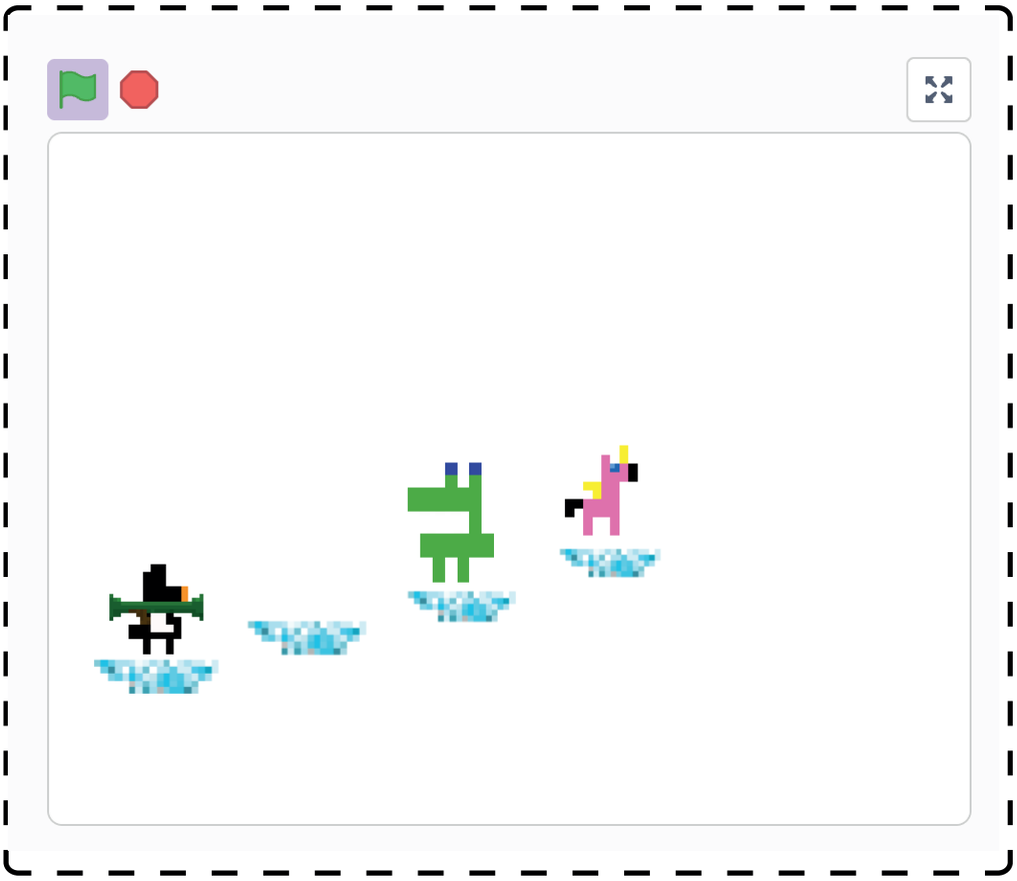
Lad os se at komme i gang!

Sådan ser vores figurer ud



BFF MONSTER HOVEDPERSON

Prøv demospillet

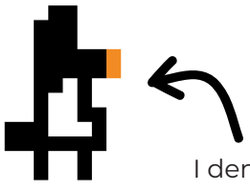


Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 5 24.06.2025 12.23

FIND PÅ

Hovedperson

Nu skal du finde på en **HOVEDPERSON**



I demospillet er det Pingvinen Jack, der er hovedpersonen

Land:

Sprog:

Dyr:

Flag:

Yndlingsret:

Speciel evne:

Allergisk overfor:

Navn:

Hvordan kan man se, hvilket land din hovedperson kommer fra?

Skitser

Skitser

Farver

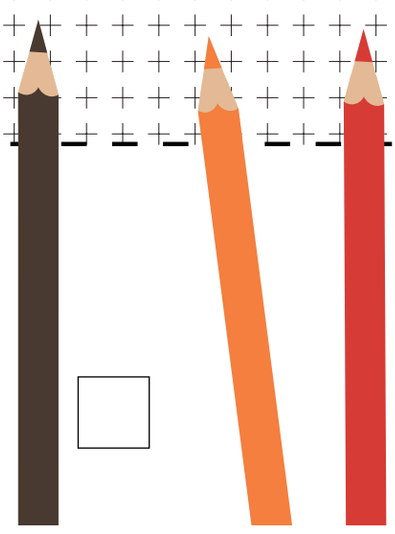
Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 6 24.06.2025 12.23

DESIGN

Design din hovedperson på papir

Nu skal din **HOVEDPERSON** designes i Piskel, men først skal du lave et par skitser, hvor du prøver at tegne din figur på firkantet papir. Når du tegner i de firkantede felter, finder du hurtigt ud af, hvad der virker i pixelgrafik, og hvad der ikke dur.

Skitse



Farver

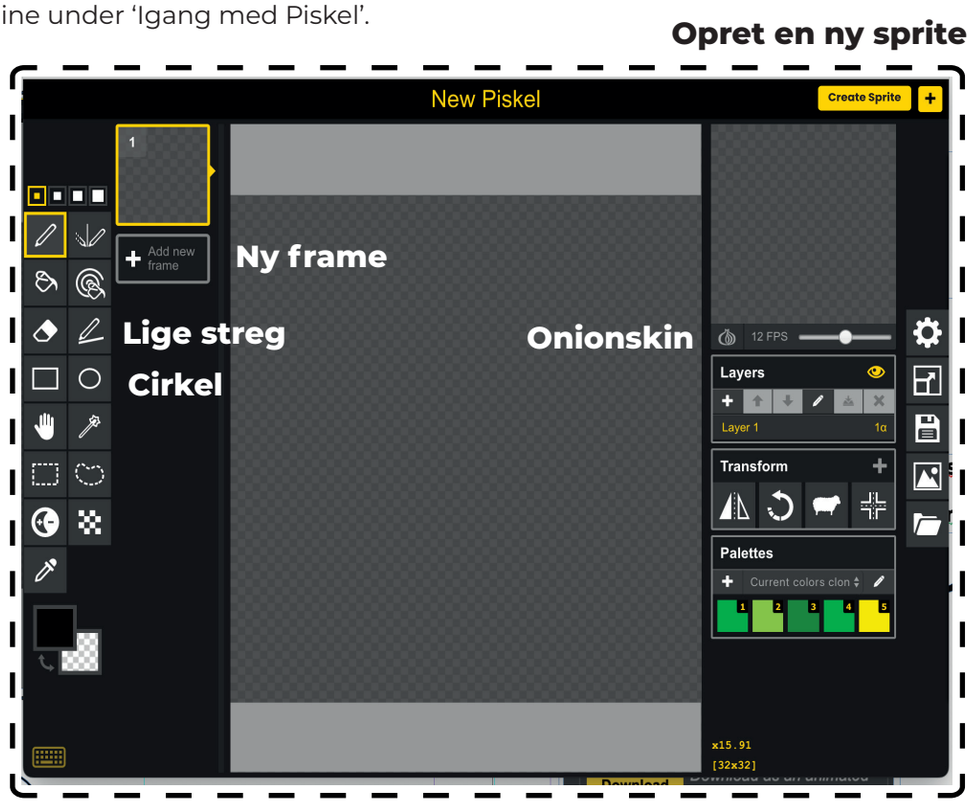
Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 7 24.06.2025 12.23

DESIGN

I gang med Piskel

Der er et par værktøjer i Piskel, der er cool lige at lære at kende, inden du går igang.
Se hvor mange af værktøjerne nedenfor, du kan finde. Kryds dem af undervejs.

Se introfilmen online under 'Igang med Piskel'.



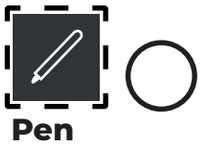

Pen Størrelse


Firkant

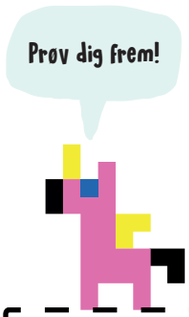

Skalér


Import


Ekporter


Pen


Malerspand




Gem

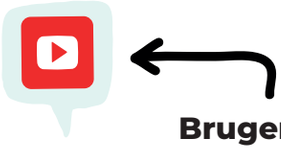

Lige streg


Viskelæder


Cirkel



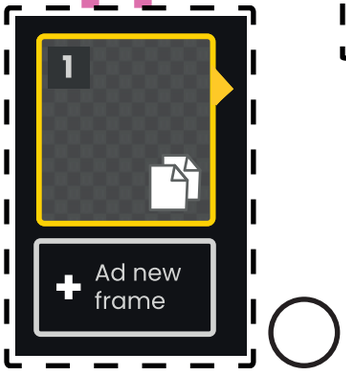
Opret 'Sprite'



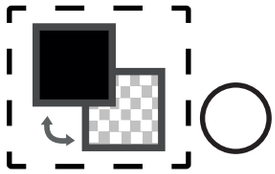
Brugerfladen i Piskel

Der er **video** på vores

hjemmeside til denne side.



Ny frame


Farvevælger

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 8 24.06.2025 12.23

DESIGN

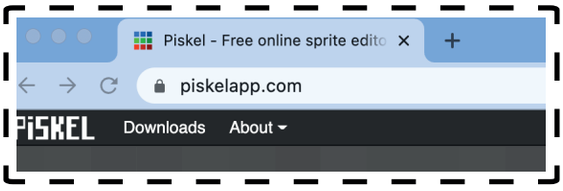
Design din hovedperson i PiskelApp

Nu skal din **HOVEDPERSON** designes i Piskel.

Se filmen om Piskel først, hvis du ikke kender programmet.

Nu skal vi igang!

1.Tast www.piskelapp.com i et browsevindue eller åben Piskel i Skoletube



Hvis din skole har Skoletube, kan du åbne Piskel der, ellers skal du bruge onlineversionen via din browser.

2. Start en ny Sprite



En Sprite er en 2D grafik. Den kan enten være en animation eller bare et enkelt billede.

Klik på knappen ”Create Sprite” for at oprette en sprite.

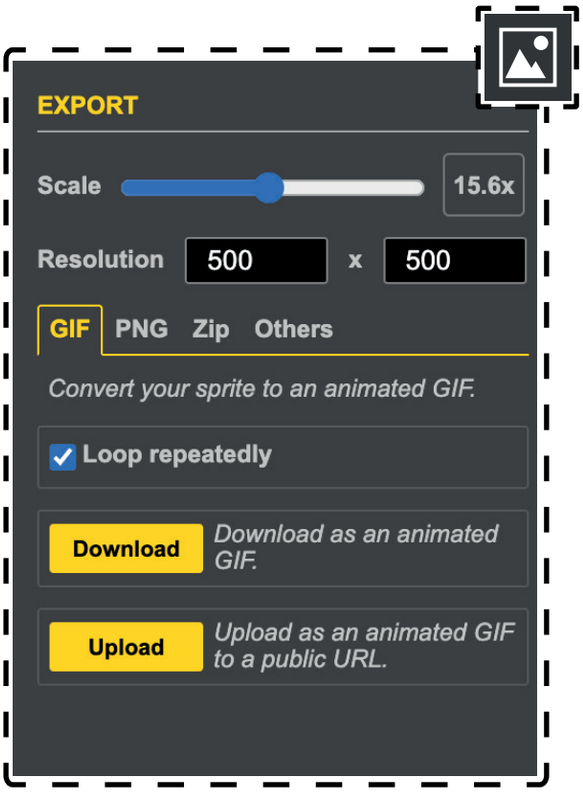


3. Design din hovedperson

Nu skal den **HOVEDPERSON** du designede på papir designes i Piskel.

Brug de samme farver og prøv at design den så den ligner dit papirsdesign så meget som muligt.

Du skal også animere din **HOVEDPERSON**, så den går.



4. Eksporter sprite til din computer

Klik på Eksport-knappen og vælg GIF.

Sæt **RESOLUTION** til 500x500 pixels og tryk på **DOWNLOAD**.



Design din hovedperson i Piskel

Der er **video** på vores hjemmeside til denne side.

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 9 24.06.2025 12.23

KOD

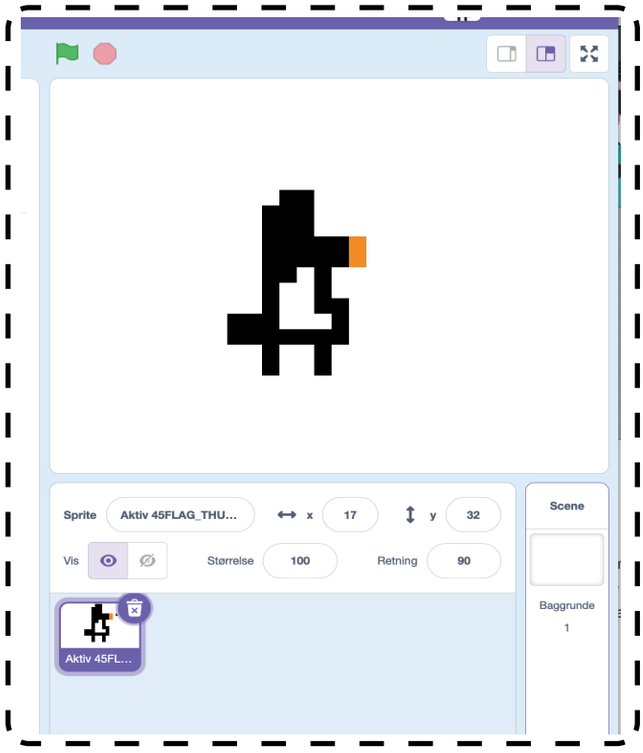
Importer din nye sprite i Scratch

Nu skal du åbne Scratch og importere din sprite.



1. Importer din sprite

Vælg katten, klik på katten, find din fil på din computer og klik ok.



2. Navngiv din sprite

Vær sikker på, at din sprite nu hedder **HOVEDPERSON**



3. Indstil størrelse

Indstil størrelsen på din **HOVEDPERSON**, så den ikke fylder hele skærmen



Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 10 24.06.2025 12.23

KOD

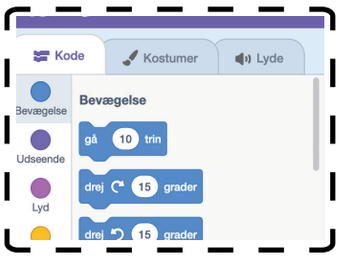
Igang med tyngdekraften.

Nu skal du få din **HOVEDPERSON** til at reagere på tyngdekraft. I Scratch er der nemlig ikke nogen tyngdekraft. Tyngdekraften skal du kode selv.



1. Find HOVEDPERSON

Vær sikker på, at du har valgt den rigtige Sprite, så du skriver koden det rigtige sted.



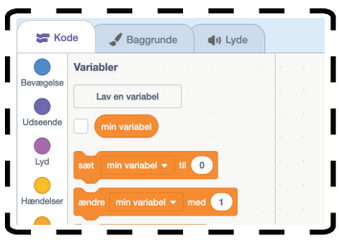
2. Fane > kode

Når du har valgt den rigtige Sprite, skal du åbne fanen med kode.



3. Vælg farver

De forskellige farver betyder typer af kode'. Blå er fx bevægelse.

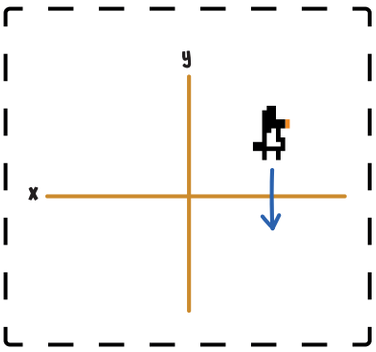


3. Fane > kod > variabler

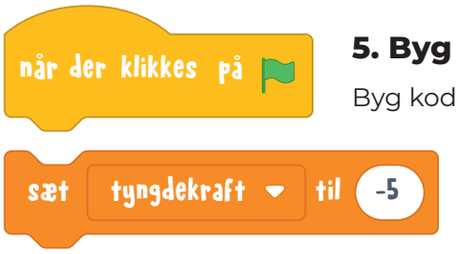
Klik på lav en variabel.



Tyngdekraft



Tyngdekraften er en kraft, der hele tiden trækker din **HOVEDPERSON** ned på y-aksent, hvis ikke noget kommer i vejen.



5. Byg koden

Byg koden som på billedet.

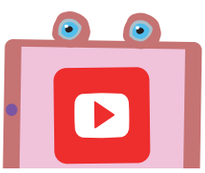




4. Navngiv den

Kald den tyngdekraft og klik på OK.

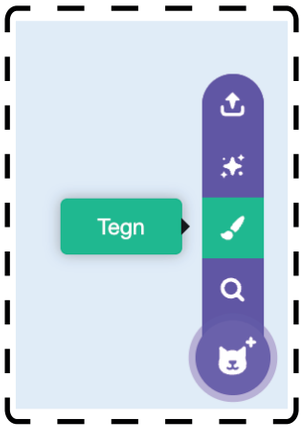
Der er en video til denne side



DESIGN

Design din første platform

Tegn en PLATFORM så din **HOVEDPERSON** har noget at lande på.



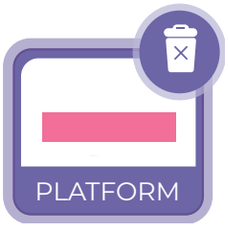
1. Vælg en sprite > tegn

Klik på katten og vælg **TEGN**.
Nu skal du tegne en firkant



2. Tegn en platform

Tegn en plaform der passer i størrelse til, at din **HOVEDPERSON** kan stå på den (farven er ligegyldig men vælg pink, hvis du kan!)



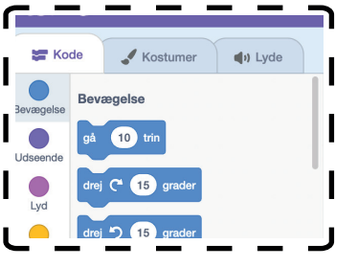
3. Kald den PLATFORM

Omdøb din nye Sprite til **PLATFORM**



4. Vælg HOVEDPERSON

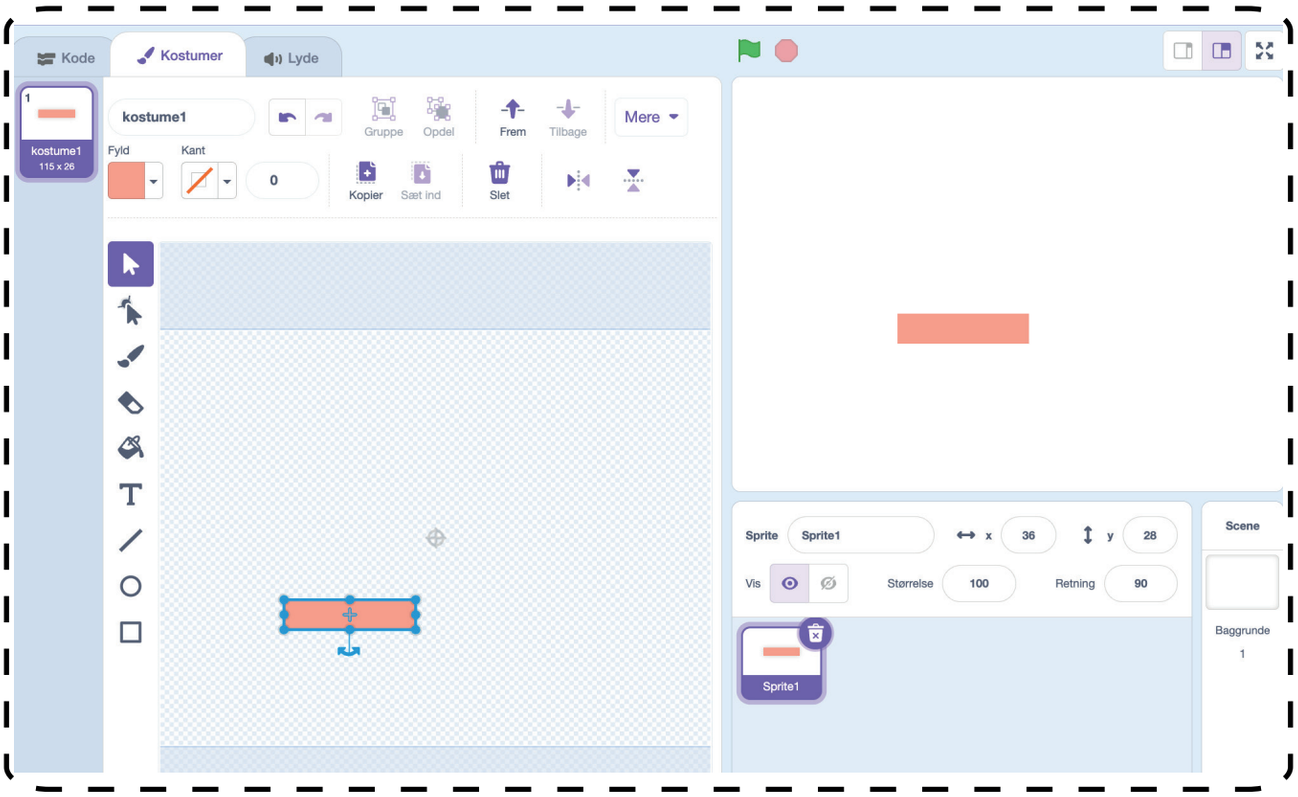
Nu skal du tilbage til koden på din **HOVEDPERSON**.



5. Fane > kode

Når du har valgt den rigtige Sprite, skal du åbne fanen med kode.

2. Tegn en platform

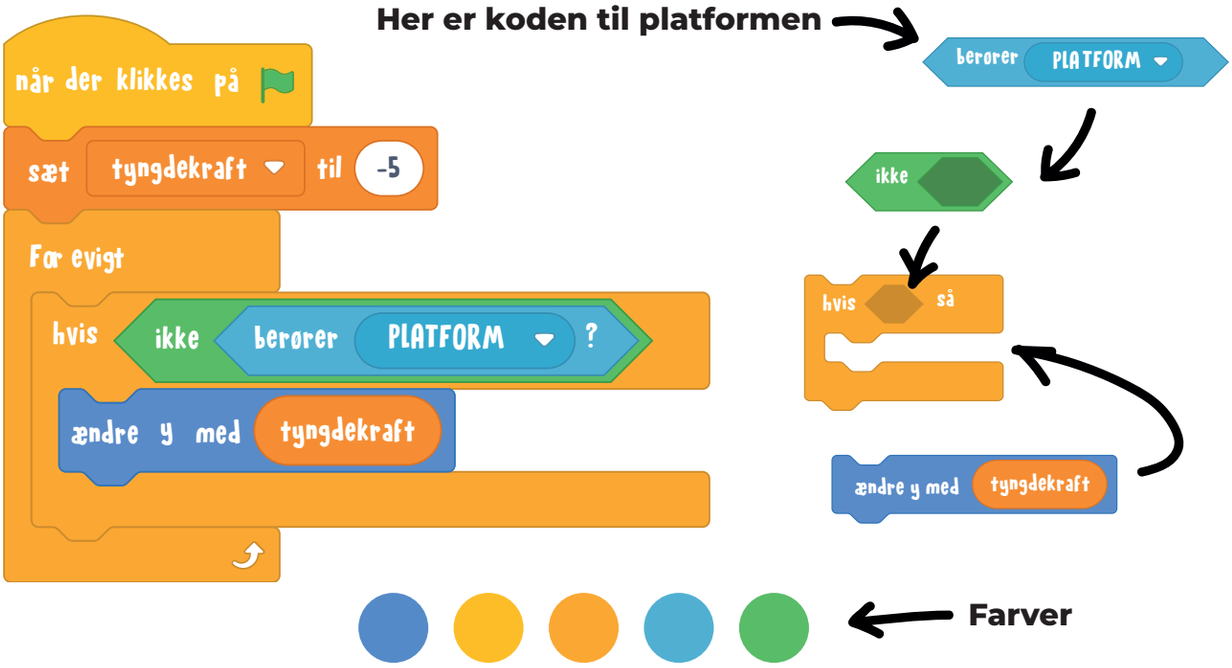


Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 12 24.06.2025 12.23

KOD

Modstå tyngdekraften.

Nu skal du få din **PLATFORM** til at modstå tyngdekraften, så din **HOVEDPERSON** ikke falder for evigt.



5 farver koder

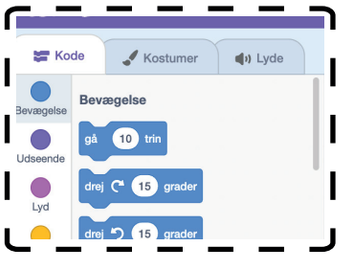
Du skal bruge kode fra 5 forskellige farver.

KOD

Lav en funktion

Lige nu falder din **HOVEDPERSON** for evigt, så derfor skal du nu skrive en funktion, der flytter din **HOVEDPERSON** tilbage til udgangspunktet, når vi 'kalder' på funktionen.

Først skal du lave en funktion og kalde den **GENSTART**.



1. Fane > kode

Hvis du stadig står på din Sprite skal du åbne fanen med kode.



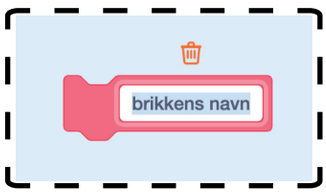
2. Vælg 'Mine brikker'

Vælg farven rød i fanen med kode.



3. Klik på 'Lav en brik'

Nu åbner der et vindue



4. Skriv 'genstart'

Skriv 'genstart' i brikkens navn

Funktion?

Der er **video** på vores hjemmeside til denne side.



Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 13 24.06.2025 12.23

KOD

Byg koden til din funktion

Nu har du lavet en funktion. Træk din nye funktion ud og byg denne kode til den. Du skal bruge kodeblokkene **SEND** og **MODTAG** til at kalde funktionen. Det er for, at du kan kalde din funktion fra alle steder i spillet.



1. Find HOVEDPERSON

Vær sikker på, at du stadig står på den rigtige Sprite



2. Fane > kod > hændelser

Vælg blokken der hedder NÅR JEG MODTAGER BESKED og vælg NY BESKED



3. Navngiv den

Kald den GENSTART og klik på OK

3. Byg koden

Byg koden som på tegningen





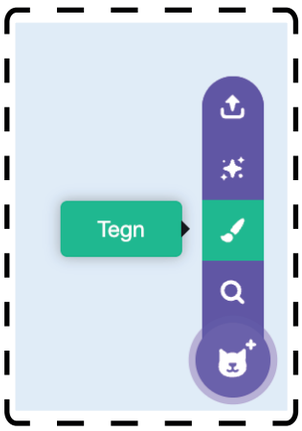


Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 14 24.06.2025 12.23

KOD

DØDSZONEN

Nu skal du lave en **DØDSZONE** der kalder genstart hvis din figur rører ved den. Først skal du tegne den og så skal du samle koden til den.



1. Vælg en sprite > tegn

Klik på katten og vælg så TEGN. Nu skal du tegne en firkant

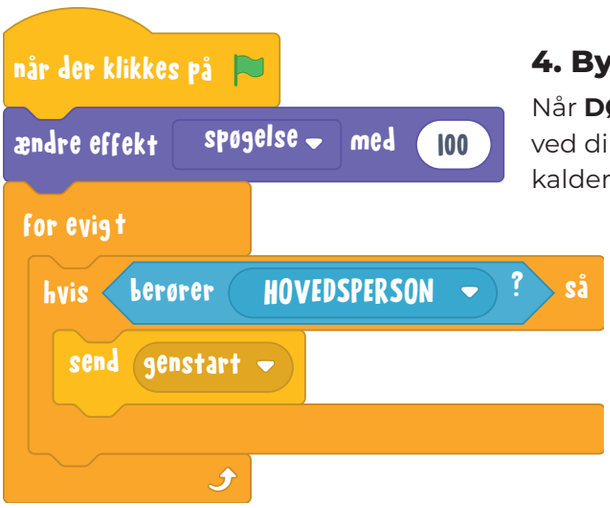
2. En firkant der fylder skærmen

Lav en ny firkant, der fylder bunden af skærmen fra side til side



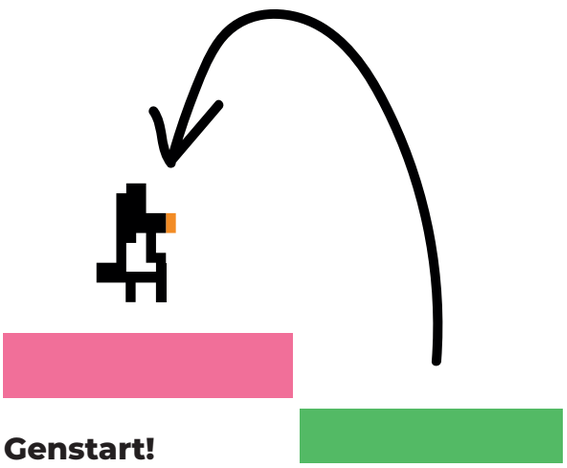
3. Kald den DØDSZONE

Og vær sikker på, at du står på den rigtige Sprite. Nu skal du skrive koden til den



4. Byg Koden

Når **DØDSZONEN** rører ved din **HOVEDPERSON**, så kalder den på **GENSTART**



Genstart!

Nu kan din figur falde ud over kanten, og så genstarter spillet, når figuren rammer **DØDSZONEN**.

DØDSZONE

Der er **video** på vores hjemmeside til denne side.



Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 15 24.06.2025 12.23

KOD

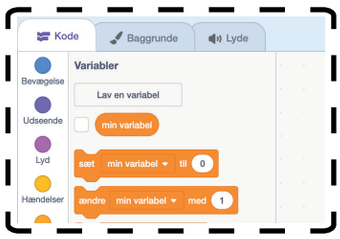
Igang med piletasterne

Nu skal du skrive noget kode, så din **HOVEDPERSON** kan gå, når du trykker på piletasterne - for ellers kan du jo ikke teste om din genstartfunktion virker. Start med at lave 1 ny variabel.



1. Find HOVEDPERSON

Vær sikker på, at du stadig står på den rigtige Sprite.



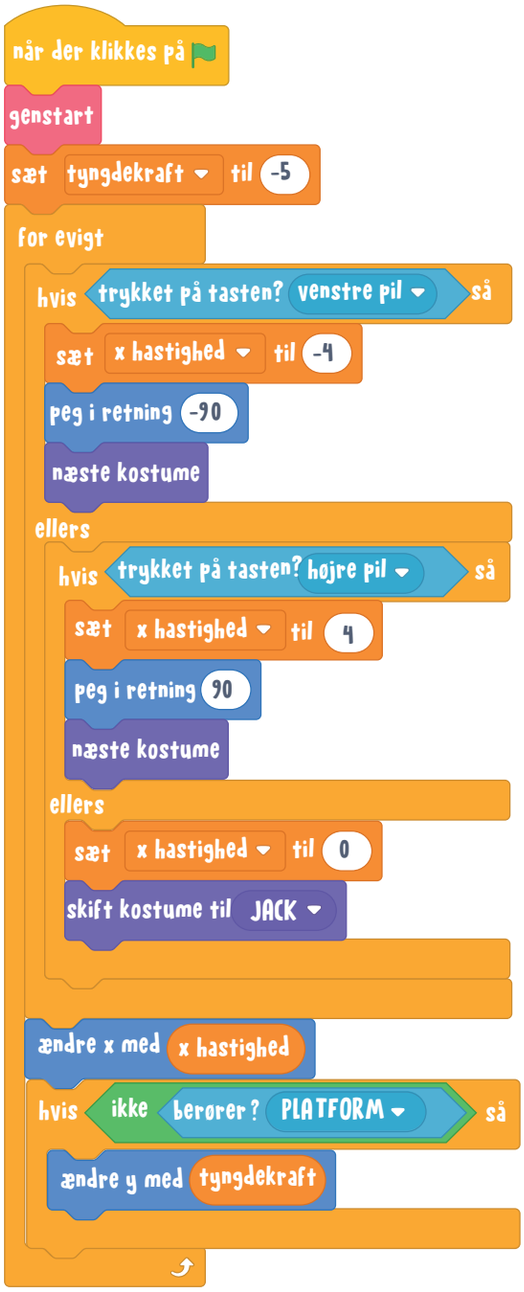
2. Fane > kod > variabler

Klik på LAV EN VARIABEL



3. Navngiv den

Kald den X HASTIGHED og klik på OK



5. Byg hoppe-koden

Du skal bruge kode fra 6 forskellige farver til din hoppe-kode.



Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 16 24.06.2025 12.23

KOD

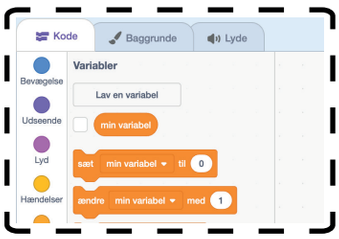
Få din figur til at hoppe og lav en bane-variabel

Nu kan din **HOVEDPERSON** gå fra side til side og genstarte, når den rører dødszonen. Nu skal du have den til at hoppe, når du trykker på opad piletasten på dit tastatur. Du skal også lave en "bane-variabel", som vi skal bruge senere.



1. Find HOVEDPERSON

Vær sikker på at du stadig står på den rigtige Sprite.



2. Fane > kode > variabler

Klik på 'lav en variabel'.



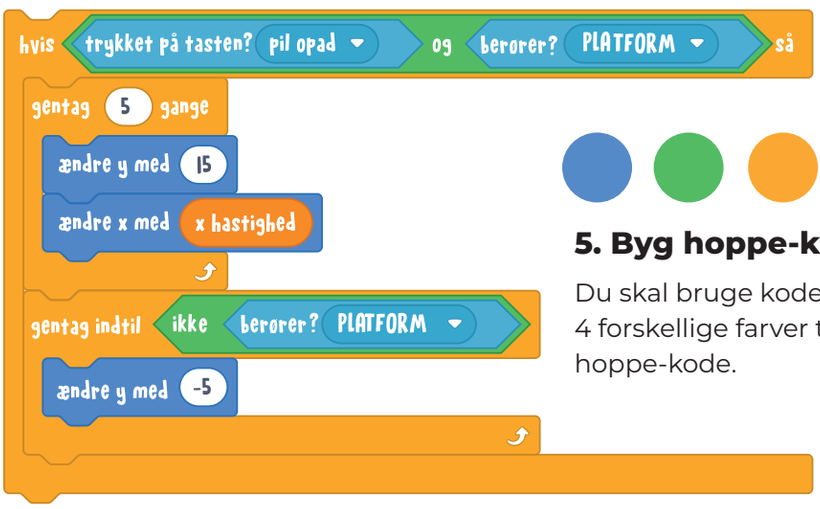
3. Navngiv den

Kald den **BANE** og klik på OK

4. Sæt variablen ind





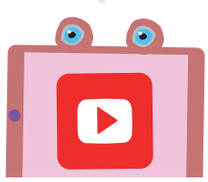


5. Byg hoppe-koden

Du skal bruge kode fra 4 forskellige farver til din hoppe-kode.



Der er en video til denne side

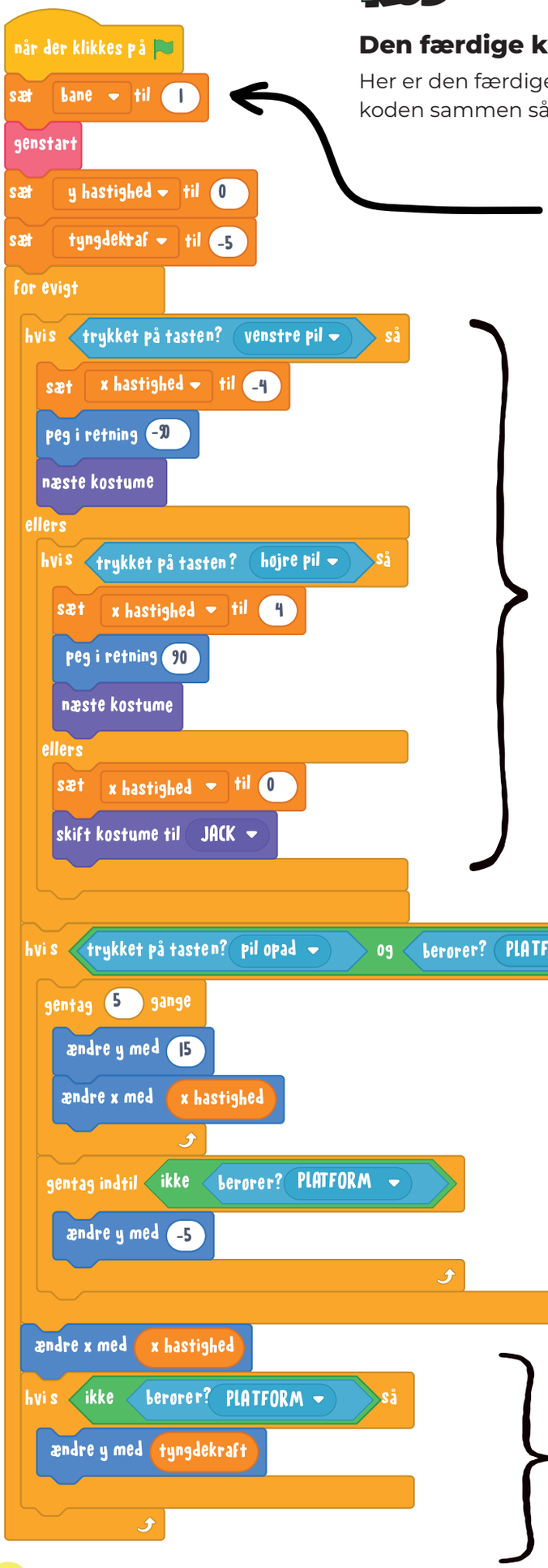


Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 17 24.06.2025 12.23

KOD

Den færdige kode til din HOVEDPERSON

Her er den færdige kode til din **HOVEDPERSON** lad os lige gennemgå koden sammen så du forstår hvad de enkelte dele betyder.



Bane?

Denne variabel bliver ikke brugt før senere i spillet. Kan du gætte, hvad den er til?



Gå til højre og venstre med X-hastighed

Når du trykker på højre eller venstre piletast ændrer du på variablen **X-hastighed** og vender din i **HOVEDPERSON** den retning, du taster.

Hvis IKKE du trykker på en af de to taster sættes **X-hastighed** til nul. Længere nede flytter koden så din figur med **X-hastighed**. Hvis **X-hastighed** er lig med nul flytter figuren sig så ikke. Smart ikk?



Hop

Når du trykker på opad piletast ændrer du på din **HOVEDPERSONs** værdi på **y-aksen.** Det betyder at figuren bevæger sig opad.

Hvis **X-hastighed** ikke er nul så hopper din figur så til den ene eller den anden side.

Udfør bevægelse og tyngdekraft

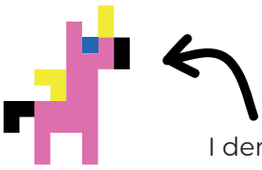
Til sidst i dit loop skal du flytte din **HOVEDPERSON** på **X-aksen** med den værdi vi satte tidligere i **X-hastiged** og falde (nedad), hvis vi ikke står på en platform.

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 18 24.06.2025 12.23

FIND PÅ

BFF

Nu skal du finde på den **BFF** din **HOVEDPERSON** skal redde.



I demospillet er det Enhjørningen Unni, der er hovedpersonens BFF

Land:

Sprog:

Dyr:

Flag:

Yndlingsret:

Speciel evne:

Allergisk overfor:

Navn:

Hvordan kan man se, hvilket land din hovedperson kommer fra?

Skitser

Skitser

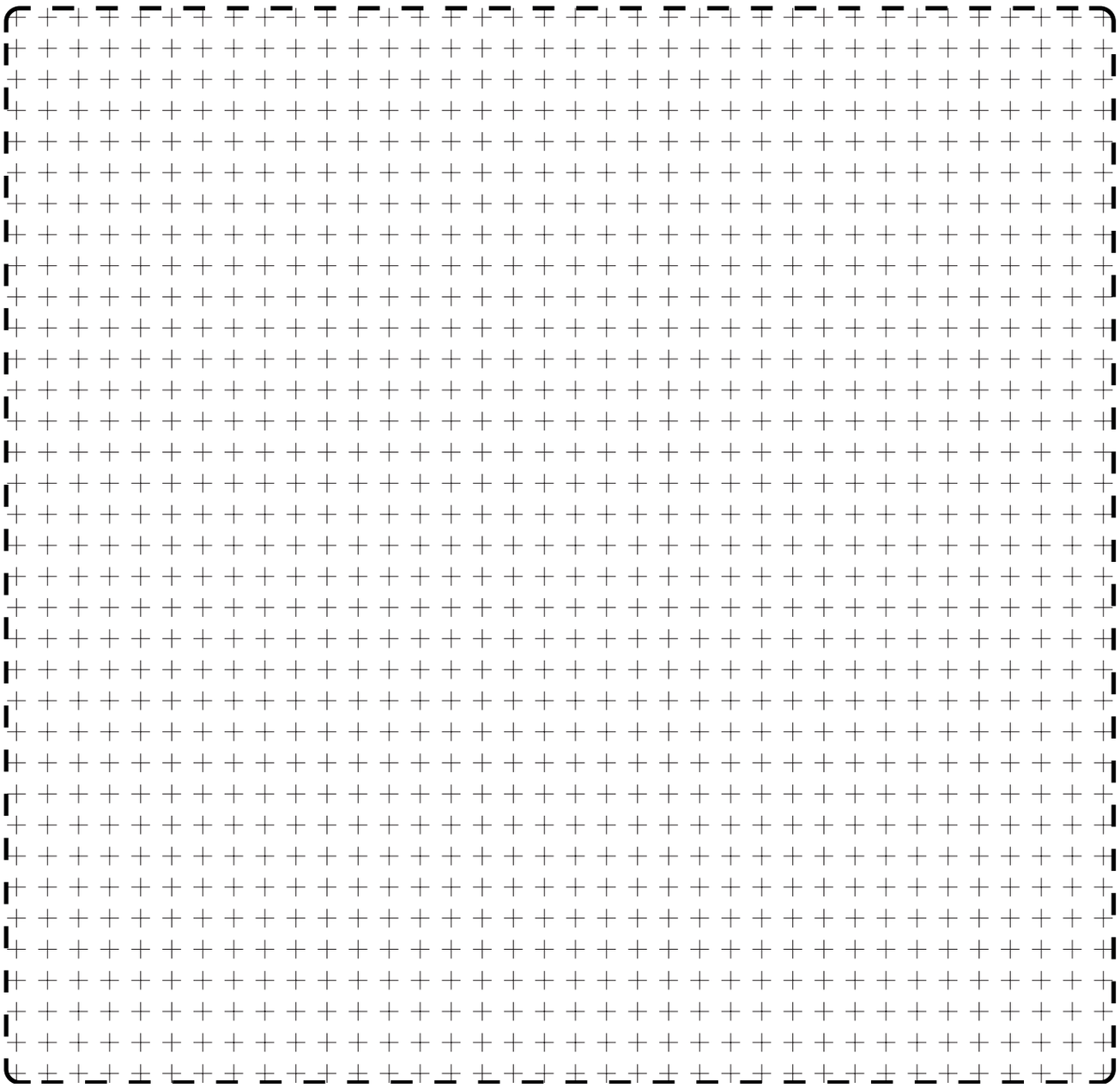
Farver

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 19 24.06.2025 12.23

DESIGN

Design din BFF på papir

Nu skal din **BFF** designes i Piskel, men først skal du lave et par skitser, hvor du prøver at tegne din figur på firkantet papir. Når du tegner i de firkantede felter, finder du hurtigt ud af, hvad der virker i pixelgrafik, og hvad der ikke dur.



Skitse

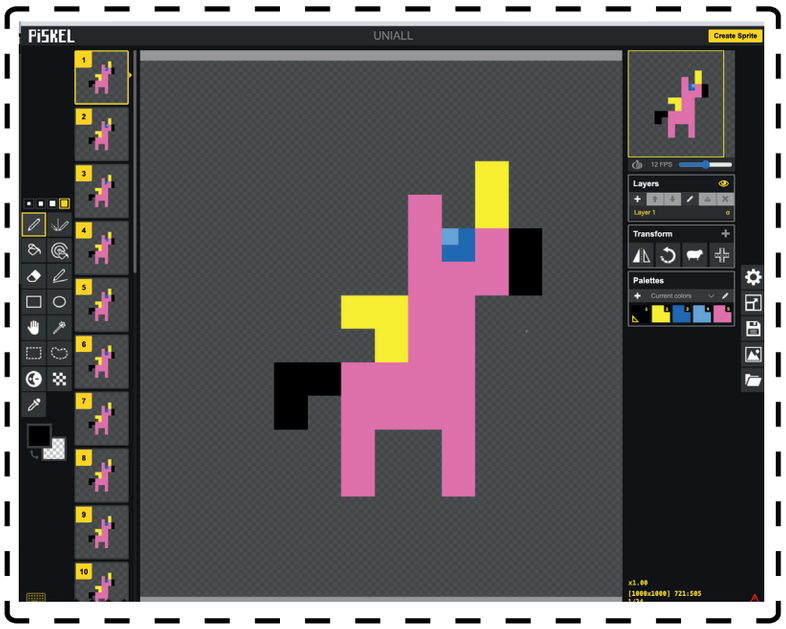
Farver

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 20 24.06.2025 12.23

DESIGN

BFF

Nu skal du designe din **BFF** i Piskel.



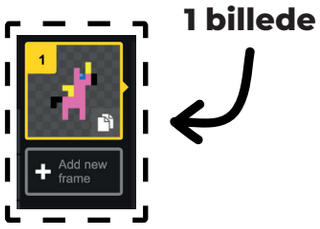
1. Start en ny Sprite



I det her spil skal du bare hen og røre ved **BFF**, når spillet er slut.

Derfor behøver du ikke at en lave animation til din **BFF** - bare ét billede er nok. Men hvis du har tid og lyst, så gør det alligevel.

Prøv dig frem.



Færdig kode.

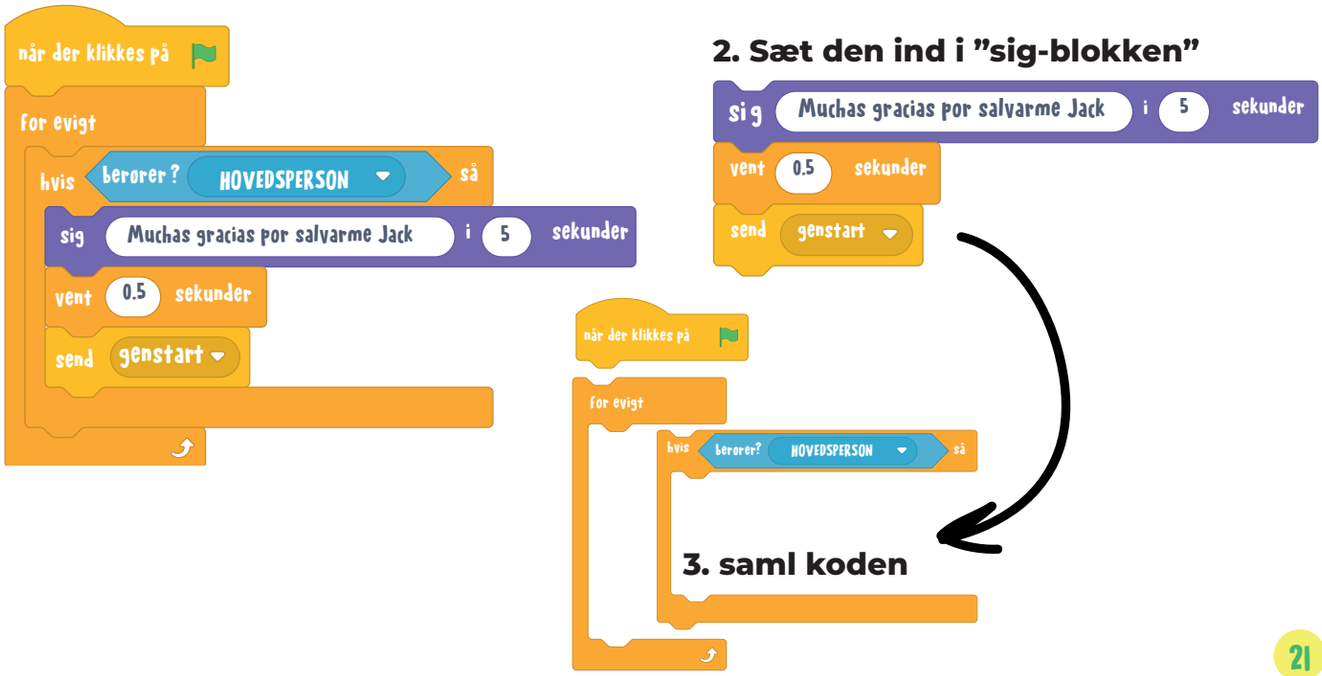
I den færdige kode skal din BFF sige noget, der passer til din historie, når din HOVEDPERSON rører ved den.

I vores eksempel siger Unni: ”Mange tak for at redde mig Jack” - på Spansk. Vi brugte Google translate. Det kan du også gøre, hvis du vil.

1. Google translate din tekst



2. Sæt den ind i ”sig-blokken”

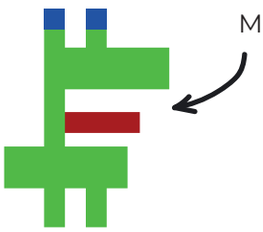


Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 21 24.06.2025 12.23

FIND PÅ

Find på det onde MONSTER

Nu skal du finde på det **MONSTER**, der har bortført din **HOVEDPERSONS BFF**.



Sådan ser vores MONSTER ud

Land:

Sprog:

Dyr:

Flag:

Yndlingsret:

Speciel evne:

Allergisk overfor:

Navn:

Hvordan kan man se, hvilket land din hovedperson kommer fra?

Skitser

5

Skitser

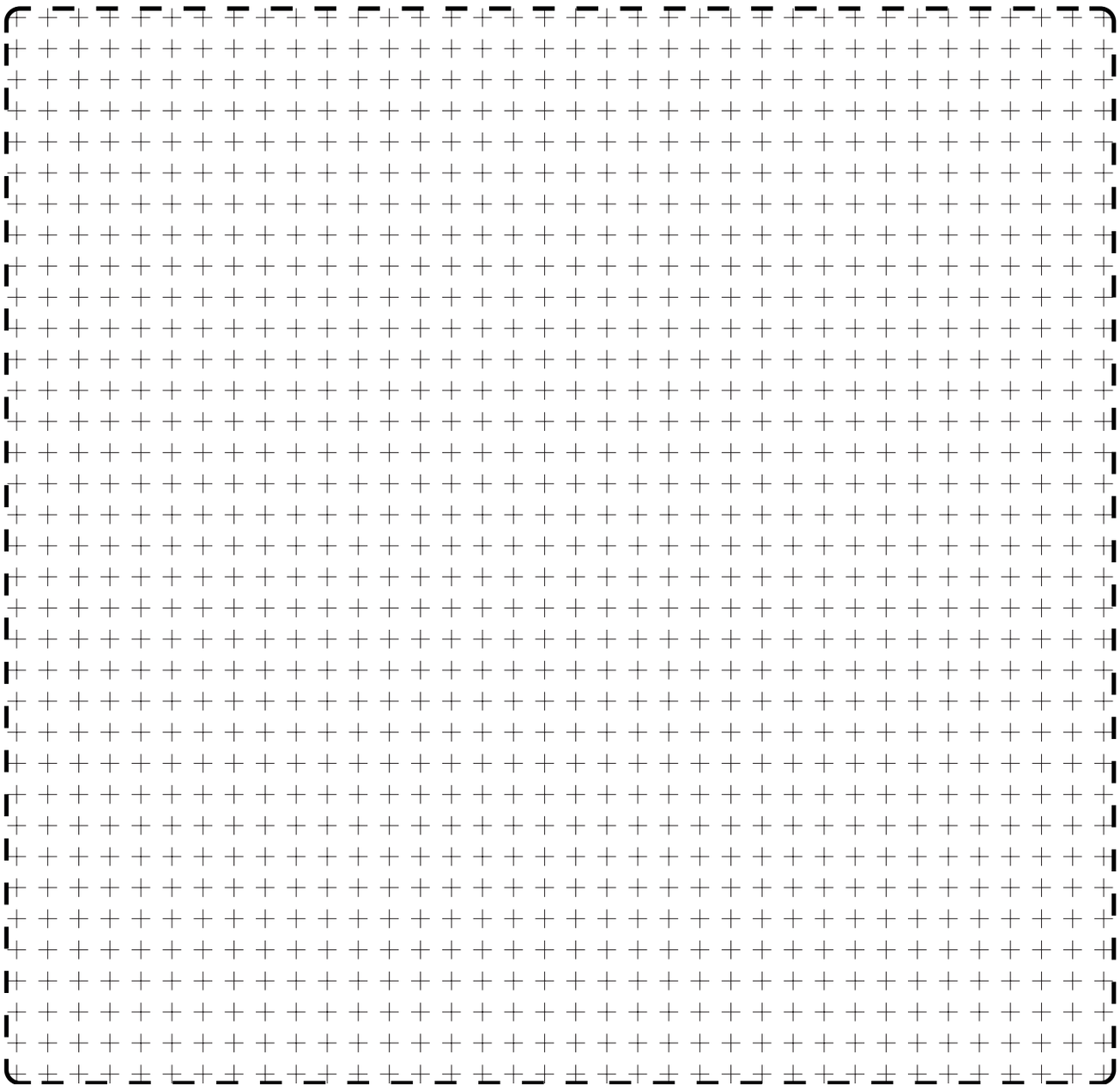
Farver

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 22 24.06.2025 12.23

DESIGN

Design din BOSS på papir

Nu skal din **BOSS** designes i Piskel, men først skal du lave et par skitser, hvor du prøver at tegne din figur på firkantet papir. Når du tegner i de firkantede felter, finder du hurtigt ud af, hvad der virker i pixelgrafik, og hvad der ikke dur.



Skitse

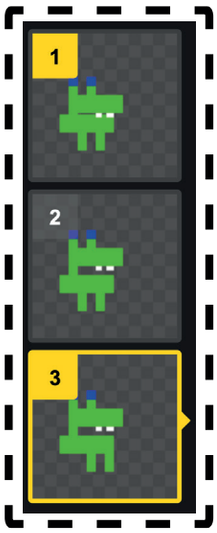
Farver

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 23 24.06.2025 12.23

DESIGN

Nu skal din **MONSTER** designes i Piskel.

1.Design dit MONSTER

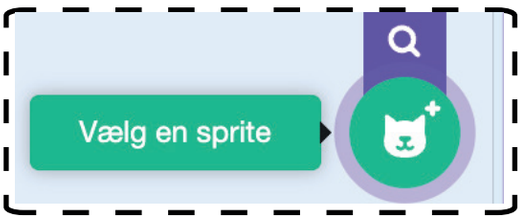




2. Eksporter dit MONSTER

Klik på Eksport-knappen og vælg GIF.

Sæt **RESOLUTION** til 500x500



3. Importer din Sprite i Scratch

Vælg symbolet med katten, klik på katten, find din fil på din computer og klik ok.



4. Navngiv din Sprite

Vær sikker på, at din Sprite nu hedder **MONSTER**



5. Indstil størrelse

Indstil størrelsen på dit **MONSTER**, så den ikke fylder hele skærmen

KOD

Byg koden til dit MONSTER

Her er koden til det onde **MONSTER**. Når **MONSTERET** rører ved **HOVEDPERSONEN** skal monsteret sige noget på det sprog, de taler i det land, du har valgt. Oversæt en sætning med Google translate som før.



1. Vælg MONSTER

Vær sikker på du står på MONSTER

2. Byg koden til MONSTER

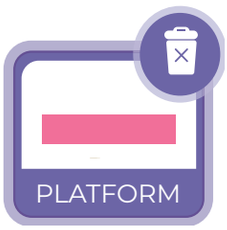
Byg koden og skriv det ind som dit MONSTER skal sige når det rører ved din HOVEDPERSON

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 24 24.06.2025 12.23

DESIGN

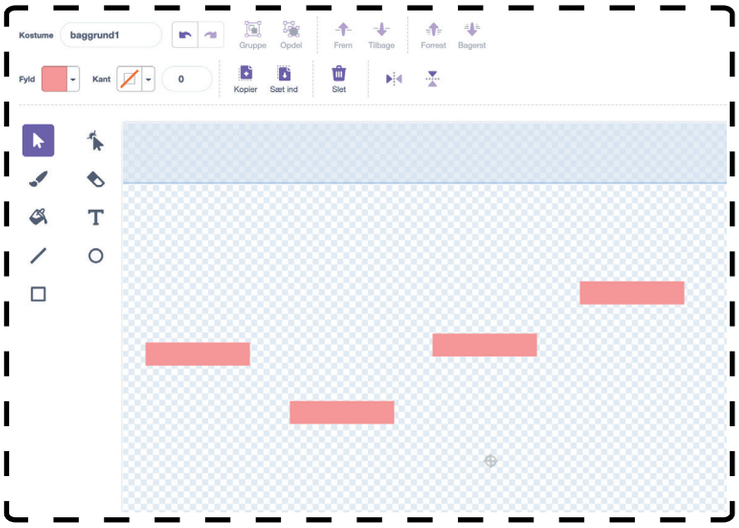
Design dit level i Scratch

Nu skal du lave et level. Se videoen for trin-for-trin-guide.



1. Vælg din PLATFORM

Marker din PLATFORM. Nu skal du tegne 3 platforme mere inde i din platform-sprite.

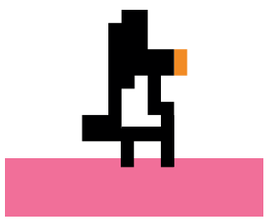


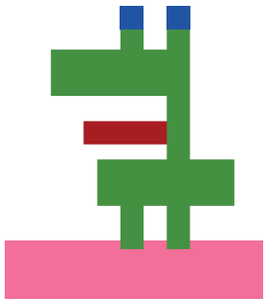
2. Tegn 3 platforme mere

I tegneværkstedet skal du nu tegne 3 platforme mere og placere dem som på billedet.

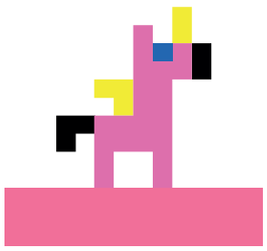
3. Placer dine karakterer

Træk dine karakterer ud, så din **HOVEDPERSON** skal forbi din **BOSS** for at komme hen til din **BFF**



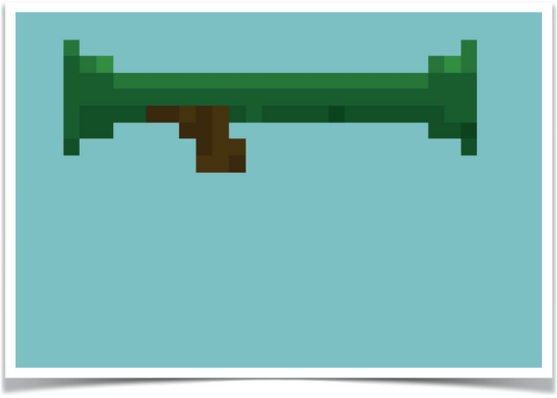




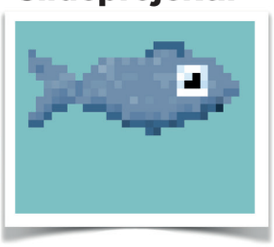


Nu skal du finde på et våben og et projektil magen til i demospillet

Sildebazooka



Sildeprojektil





Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 25 24.06.2025 12.23

FIND PÅ

Find på et VÅBEN og et PROJEKTIL

Du skal tegne et **VÅBEN** og et **PROJEKTIL**. Hvordan kan man se på dit **VÅBEN** og **PROJEKTIL**, at de stammer fra det land, de er fra?

Skitse

Farver

DESIGN

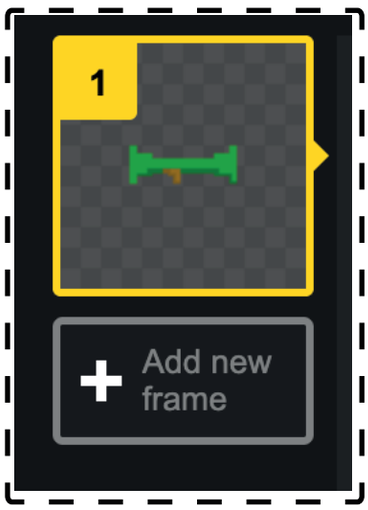
Design dit VÅBEN og PROJEKTIL

Husk på, at dit **VÅBEN** måske skal være ret lille, for at det passer til din figur i spillet. Prøv at tegne det lidt firkantet, så det passer til at tegne i Piskel om lidt.

DESIGN

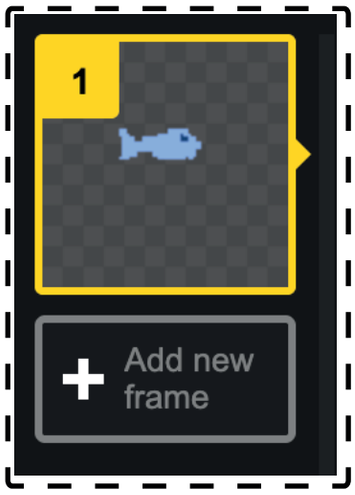
Design dit våben og projektil i piskel

Husk på, at dit våben måske skal være ret lille, for at det passer til din figur i spillet. Prøv at tegne det lidt firkantet, så det passer til at tegne i Piskel om lidt.



1. Design dit våben

Husk det skal passe til din HOVEDPERSON



2. Design dit projektil

Det skal passe til dit VÅBEN og vende til højre.



3. Eksporter dine designs

Klik på Eksport-knappen og vælg GIF.

Sæt **RESOLUTION** til 500x500 pixels og tryk på **DOWNLOAD**.

KOD

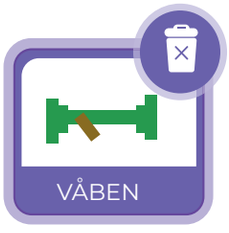
Byg følge-koden til dit våben

Dit **VÅBEN** skal hele tiden følge efter din **HOVEDPERSON** så det ser ud som om din **HOVEDPERSON** bærer **VÅBENET** på skulderen.



2. Byg koden til VÅBEN

Byg koden



1. Vælg VÅBEN

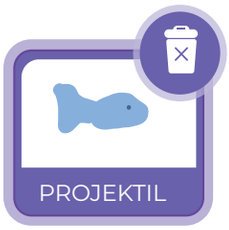
Vær sikker på du står på VÅBEN

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 27 24.06.2025 12.23

KOD

Byg skyde-koden til dit PROJEKTIL

Nu skal du bygge koden, der får dit **VÅBEN** til at affyre et **PROJEKTIL**.



1. Vælg PROJEKTIL

Vær sikker på, at du står på PROJEKTIL





2. Byg koden

Byg koden til dit PROJEKTIL



2. Fane > kod > hændelser

Vælg blokken der hedder:
NÅR JEG MODTAGER BESKED
og vælg NY BESKED



3. Navngiv den

Kald den SKYD og klik på OK

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 28 24.06.2025 12.23



KOD

Udvid skyde-koden til dit våben

Nu skal du udvide koden, der får dit **VÅBEN** til at affyre et **PROJEKTIL**, således at **PROJEKTILET** gør forskellige ting, når det rammer.



1. Tjek PROJEKTIL

Tjek at du stadig koder på den rigtige Sprite

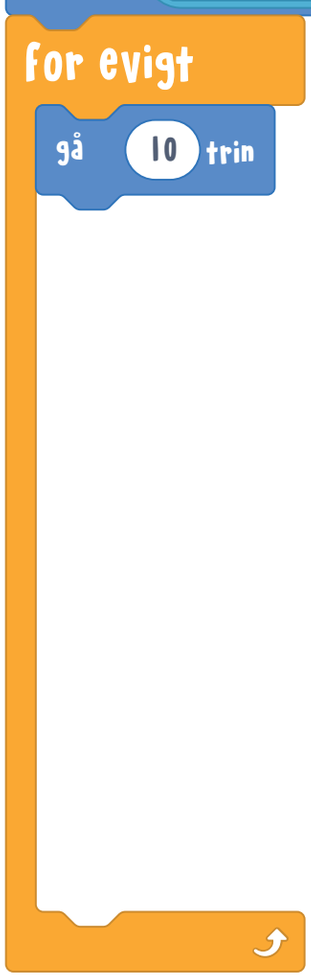


2. Find den rigtige kodeblok

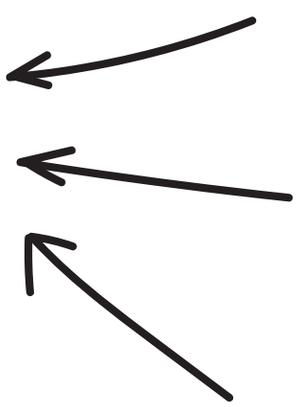
Vær sikker på, at det er den rigtige blok med kode, du udvider

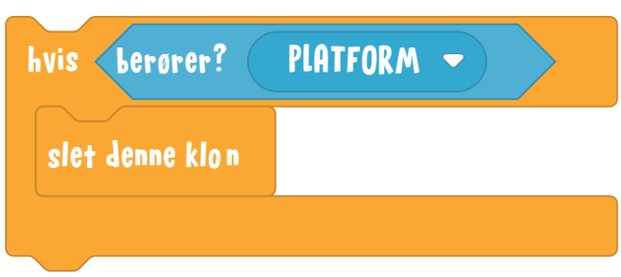
3. Tilføj kode

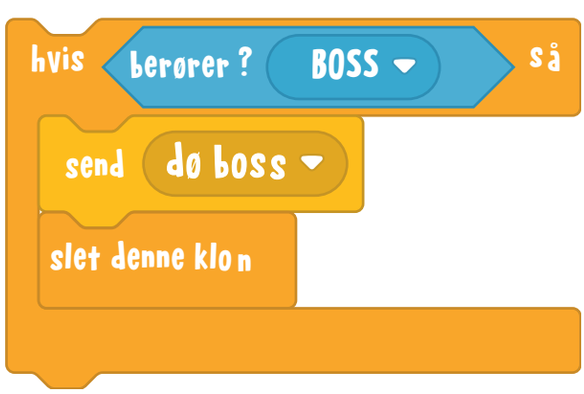
Tilføj disse kodeblokke









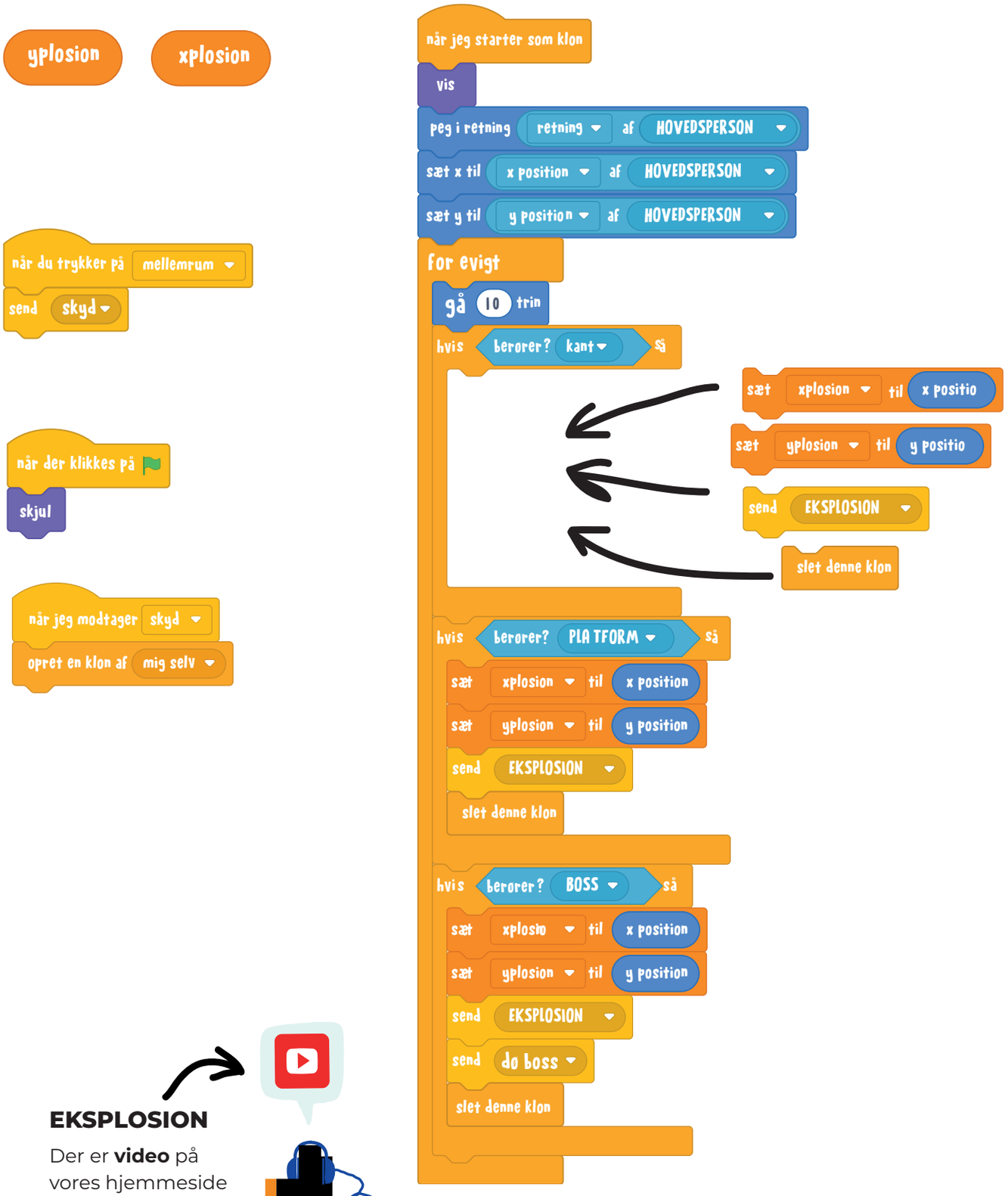


Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 29 24.06.2025 12.23

KOD

Udvid koden så den starter en EKSPLOSION, der hvor PROJEKTILET rammer

Nu skal du bygge koden, der laver en **EKSPLOSION**, der hvor dit **PROJEKTIL** rammer.



EKSPLOSION

Der er **video** på vores hjemmeside til denne side.

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 30 24.06.2025 12.23

DESIGN

Design en EKSPLOSION og animer den

Nu skal du bygge koden, der laver en **EKSPLOSION**, der hvor dit **PROJEKTIL** rammer.





1. Tegn en EKSPLOSION

En animation af en EKSPLOSION skal starte i det små, udvide sig og så bagefter blive mindre igen for til sidst at forsvinde.

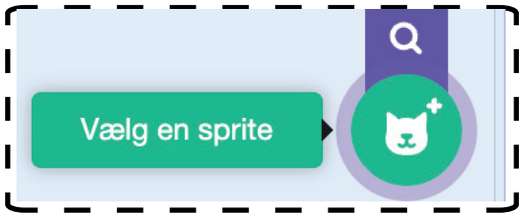
Der er masser af eksempler på 2D eksplosioner på nettet, du kan lade dig inspirere af.
Her er vores. Tegn en der minder om.



2. Eksporter dit MONSTER

Klik på EKSPORT-knappen og vælg GIF.

Sæt **RESOLUTION** til 500x500



3. Importer din Sprite i Scratch

Vælg symbolet med katten, klik på katten, find din fil på din computer og klik OK



4. Navngiv din Sprite

Vær sikker på, at din Sprite nu hedder **EKSPLOSION**



5. Indstil størrelse

Indstil størrelsen på din **EKSPLOSION**, så den ikke fylder hele skærmen

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 31 24.06.2025 12.23

KOD

Byg koden til EKSPLOSIONS-animationen

Nu skal du bygge koden der får din **EKSPLOSION** til at afspille det helt rigtige sted.







DET EUROPÆISKE

KODE EVENTYR

www.codeadventure.eu

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 32 24.06.2025 12.23

FIND PÅ

Videre herfra?

Nu har du lavet et basisspil. Når I har præsenteret spillet for hinanden, og hvis der er tid kan du nu bygge videre på det. Du kan fx lave flere baner og flere fjender man skal forbi. Du kan lave bomber der springer hvis man rører dem. Du kan også lave lyd til dit spil. God fornøjelse.

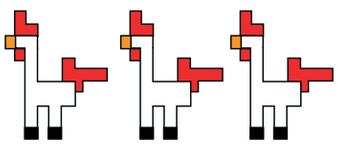




FLERE BANER



BOMBE



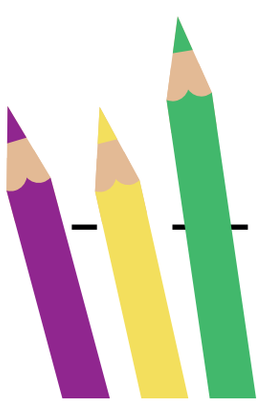
SOLDATER



Flere idéer?

Hvis du får en ide til noget der kunne gøre plaformeren endnu federe, eller en ide til et helt andet spil du synes vi skal lave så lav en skiste af din ide og send til os. Vi elsker gode ideer.

Skitse



Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 33 24.06.2025 12.23

Meget mere EU?

Vi arbejder løbende på nye forløb til årets kodeeventyr. Hold øje med vores hjemmeside.

Hvis du eller din skole har en god idé til et spændende projekt om EU, vi kan være med til, så skriv endelig til os!

I må meget gerne sende os billeder eller film af jeres færdige projekter, så vi kan dele det med resten af verden.

rumpistol@guldastronaut.dk

Eller find os på **Instagram.com/guldastronaut**.

DET EUROPÆISKE



Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 34 24.06.2025 12.23

Efterskrift

Materialet er udviklet i forbindelse med EU CODE WEEK 2021.

De sidste fem år har Odense Bibliotekerne og Europe Direct Odense afholdt EU CODE WEEK for skoler samt et år for dagtilbud og to for fritid.

Hvert år har vi arbejdet under overskriften "Det Europæiske Kodeeventyr" med fokus på kodning, EU og historefortælling.

Forløbet er udviklet og designet af **Pauline Fredskilde & Martin Lilliendal Hansen** fra **Guldastronaut** og **Thomas Ellegaard Langholz** fra **Europe Direct Odense**.

Finansieret med tilskud fra **Europa-nævnet**.

Ansvaret for indholdet er alene tilskudsmodtagernes.

Design og illustrationer tilhører **Guldastronaut**.

Platformer_OPGAVEHÆFTE_011_24.06.indd 35 24.06.2025 12.23

DET EUROPÆISKE

KODE EVENTYR

I dette hæfte finder du al elevmaterialet til forløbet "Red din BFF", som er et platformerspil, der skal designes og kodes ud fra et eksisterende univers, som eleverne skal remixe.

Eleverne skal vælge et land fra EU, som de bliver klogere på, de skal finde på, designe, animere og kode.

Giv elever et elevhæfte hver, kopier fra dette hæfte eller print siderne ud fra hjemmesiden.

På hjemmesiden **codeadventure.eu** findes der i øvrigt videoer til samt uddybende viden om EU.

Medfinansieret af Den Europæiske Union
GULDASTRONAUT
ODENSE BIBLIOTEKERNE
EUROPE DIRECT Odense



GULDASTRONAUT