

# ROCKET LEAGUE



**i** 'Rocket League' er et computer- og konsolspil, hvor man spiller fodbold i en arena. Fodbold-spillerne er dog skiftet ud med biler. To hold spiller mod hinanden, hvor man styrer biler i et forsøg på at score så mange mål som muligt inden for fem minutter. Man kan hoppe med bilen og manøvrere rundt på banen for at samle forskellige ting op, der gør, at modstanderbilerne eksploderer, når man kører ind i dem.

Denne aktivitet er inspireret af 'Rocket League'. Her er selve planlægningen en central del af aktiviteten. Derfor er det vigtigt, at du inkluderer børnene helt fra starten. Du kan blandt andet sætte dem i gang med at tegne skitser til mål og bane, som I derefter kan bygge i fællesskab.



## FORBEREDELSE OG MATERIALER

- 1. Fjernstyrede biler.** I kan starte med fire biler, men I kan også sagtens udvide spillet med flere biler. Banens størrelse skal skaleres, i forhold til hvor mange biler der er og bilernes størrelse. Køb gerne biler, som er robuste og har store hjul. De skal kunne klare at blive kørt ind i, og hvis hjulene er store, vil bilerne ikke ramme hinanden på selve karosseriet. De fjernstyrede biler skal køre på samme frekvens. Du kan se frekvensen på emballagen eller på den hjemmeside, hvor du køber bilen.
- 2. Materialer til at bygge mål.** De kan fx bygges af træ og net. Når I har valgt, hvilke biler I vil indkøbe, kan I tage højde for størrelsen på bilerne, når I skal konstruere målene. Det kan også være, I kan anvende mål fra floorball.
- 3. Materialer til at bygge en stor ramme, som kan bruges som bane.** Det kan også være, at I har bander i multihallen, som kan anvendes. En bane er ikke nødvendig, men hvis I spiller udendørs eller i et stort lokale, risikerer I, at bolden ryger langt væk.
- 4. En bold, der passer i størrelse til de mål, man har bygget.** Prøv fx med en bold, der anvendes til floorball eller fodbold, og vurder, hvad der virker bedst eller er sjovest.
- 5. Eventuelt en fløjte eller klokke til at markere kampens start og slutning.**



## ANTAL DELTAGERE OG TID

Hvis man indkøber fire fjernstyrede biler, kan der være fire spillere med ad gangen. Man kan desuden udnævne en dommer, som får en fløjte, sætter spillet i gang og holder styr på stillingen.

Man kan planlægge en større turnering over længere tid, så der kan være flere med i aktiviteten.

Der kan selvfølgelig være flere med i planlægningen af aktiviteten.

Man kan på forhånd aftale, hvor lang tid en enkelt kamp skal tage. Det kan fx være 5 eller 10 minutter per kamp.

Planlægningen og udviklingen af denne aktivitet tog omkring en uge. Det kan gøres på kortere tid, hvis nu fx de børn, som er med i planlægningen, kommer i klubben hver dag efter skole.



## LOKALER

- Et træværksted eller andet værksted til at bygge mål og bane.
- Aktiviteten kan både afholdes udenfor og indenfor.



## REGLER

Ligesom i spillet 'Rocket League' må de fjernstyrede biler gerne køre ind i hinanden i denne aktivitet. På den måde kan man forhindre modstanderen i at score mål. Af den grund følger der ikke mange regler med til denne aktivitet.

Hvis man oplever, at børnene bliver mere optaget af at køre ind i hinanden end at score mål, kan man lave en regel om, at man kun må køre ind i modstandernes biler et bestemt antal gange. Hvis dette overskrides, kan man fx få strafpoint. Dommeren kan holde øje med, om børnene overholder denne regel.

Hvis man har lavet en bane, kan man desuden indføre en regel om, at det andet hold får bolden, hvis det ene hold har skubbet bolden ud af banen.



## SÅDAN GENNEMFØRES AKTIVITETEN

Banen sættes op, og målene placeres i hver ende. Før spillet går i gang, aftaler I, hvor lang tid en runde skal tage. Derefter stiller de to hold sig klar i hver ende af banen og går først i gang, når der er blevet fløjtet/ringet til start eller råbt "start!". Herefter handler det om at styre sin bil rundt på banen og samarbejde med sin medspiller(e) om at score flere mål end modstanderne.

Det kan være svært at styre fjernstyrede biler – særligt hvis man ikke har prøvet det før. I kan eventuelt træne lidt før, I går i gang med en turnering eller en kamp.



## AKTIVITETEN ER SLUT, NÅR

Der er gået et på forhånd aftalt stykke tid.  
Holdet, der har scoret flest mål, vinder.

Tak til Morten Thybo Andersen for deling af aktivitet. Morten har udviklet og testet aktiviteten med Klubben Hjortshøj.

Udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Center for Digital Pædagogik og Red Barnet i forbindelse med Sikker Internet Dag 2021.