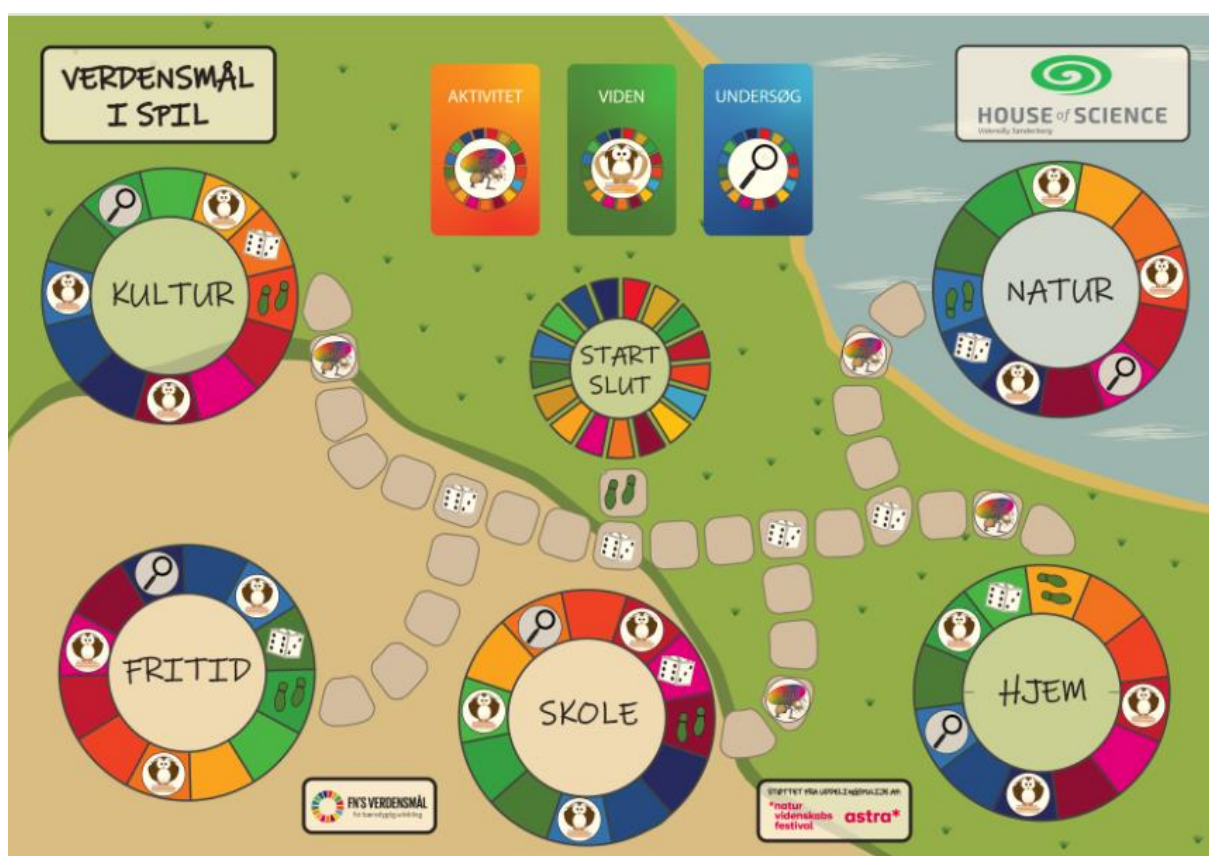




Verdensmål i Spil

Et brætspil og en dialogaktivitet om
FN's Verdensmål for Bæredygtig Udvikling



Formål - Eleverne spiller spillet

- For at få relevant viden i fht. verdensmål nr. 3, 6, 7, 12 og 14.
- For at tænke over forbruger adfærd og handlekompetence
- For at forstå, at alle kan noget og sammen kan vi bidrage til bæredygtig udvikling

Verdensmål i Spil spilles i 2 runder

Første runde er et brætspil, hvor deltagerne skal samarbejde om at vinde områder fra deres hverdag: Skole, hjem, fritid, natur og kultur. For at vinde skal de vide og kunne noget i fht. miljømæssig og social bæredygtighed (kulturel og økonomisk bæredygtighed er udeladt).

- Videnskort vinder spillerne ved at svare rigtigt på spørgsmål i fht. verdensmål nr. 3, 6, 7, 12 og 14. Svarene kan spillerne læse sig til i tekster på 4 bannere.
- Undersøgelseskort vinder spillerne, hvis de som gruppe kan løse en udfordring med de rigtige færdigheder og handlinger.
- I spillet indgår desuden aktivitetskort, så spillerne kan samarbejde, drille hinanden og have det sjovt.

Anden runde er en dialogaktivitet, hvor spillernes præstation fra runde 1 omsættes til personlige valg og handlinger i fht. de berørte verdensmål.

Vaner og adfærd i hverdagen er i fokus og den enkelte, gruppen og klassen kan bidrage til en bæredygtig udvikling. Elevernes valg nedskrives og danner grundlaget for en udstilling.

- ➔ Antal: 1 klasse ca. 24 elever med 1 – 2 voksne.
- ➔ Tid: 2 – 3 lektioner – evt. 1 klokke time, hvis eleverne kender spillet.
- ➔ Alder: 5. – 8. klassetrin. Evt. 4 hhv. 9. klassetrin.

Udstyr

Til opstart

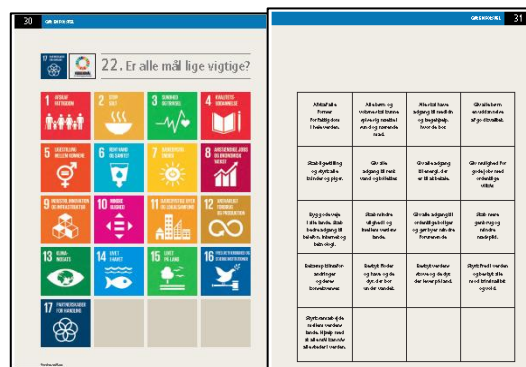
- Plakat hhv. lamineret opslag om de 17 VM
- 5 stk. Laminerede verdensmål 3,6,7,12 og 14.
- Kasse med læsehæfter: "Verdensmål.nu".

Til runde 1:

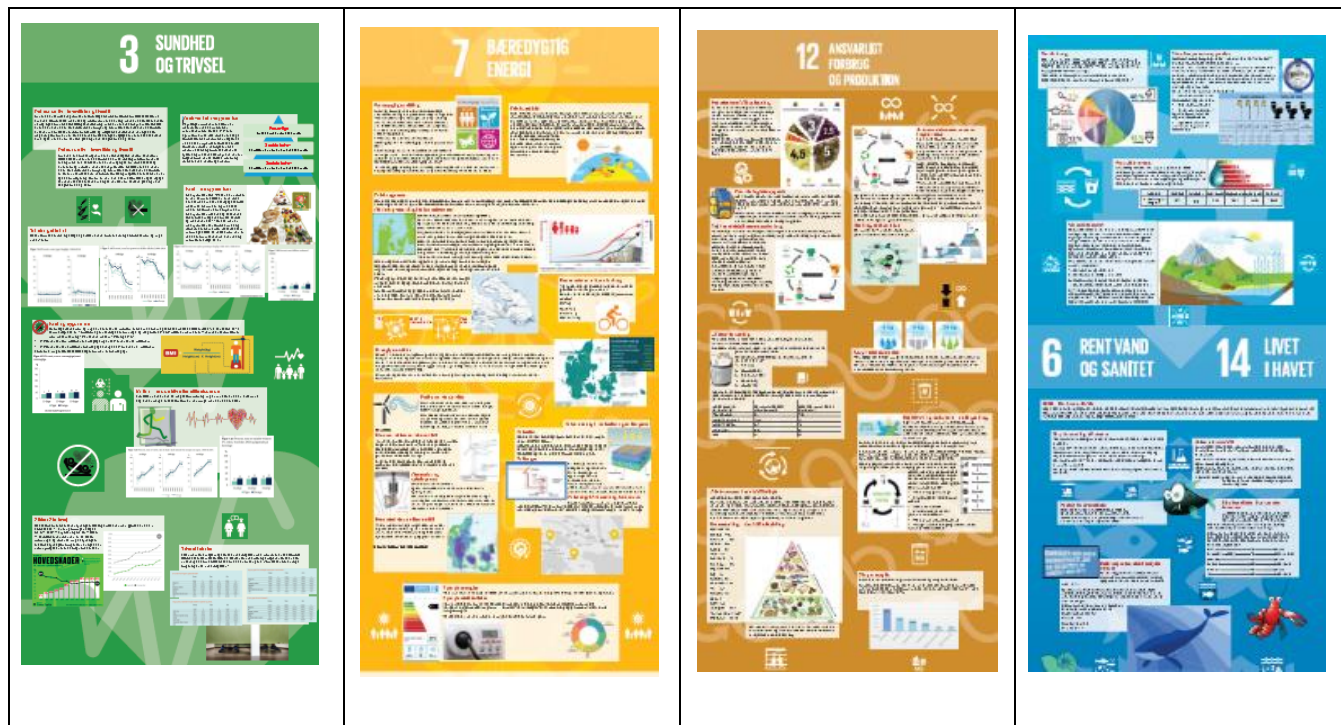
- 6 spilleplader med spillekort og – brikker og laminerede symbolforklaringer
- 4 bannere på stativ
- 12 undersøgelser i kasser/mapper.
- 1 ur

Til runde 2:

- Kopiark – "Klassens score"
- Kopiark – "Dit valg"



Forberedelser

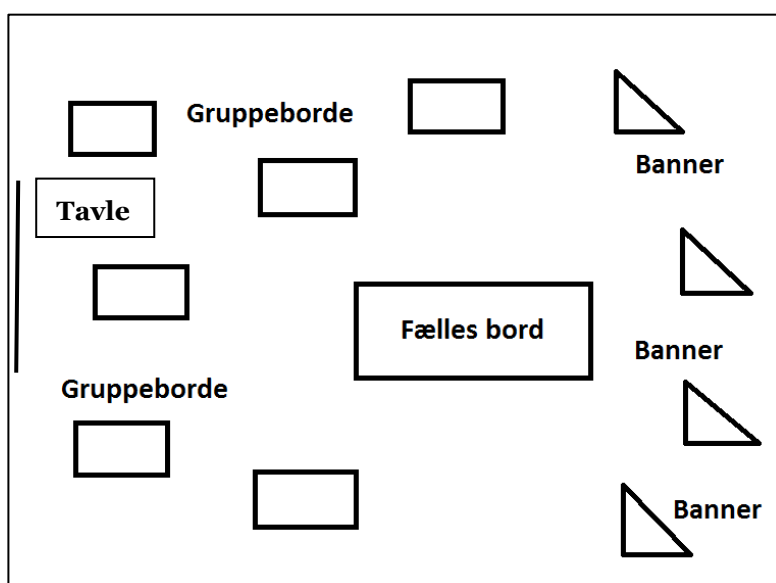


Indret et lokale f.eks. som på illustrationen. Der skal være 6 gruppeborde i en passende afstand til de 4 bannere og en tavle.

Et stort bord, så alle spillere har plads rundt om det fælles bord.

På det fælles bord placeres:

- Brætspil inkl. udstyr i 6 bunker
 - Spilplade
 - æske med kort
 - æske med brikker
 - lamineret symbolforklaring
- 12 undersøgelseskasser/mapper
- Et ur (evt. i en pose)
- Udstyr til opstart
- Udstyr til runde 2





Opstart - Spillederen henvendt til eleverne

→Eleverne er opdelt i 6 grupper og sidder ved de 6 gruppeborde.

Vi skal spille Verdensmål i Spil. Det er et spil, som handler om nogle af de 17 Verdensmål for bæredygtig udvikling.

→Vis plakaten med de 17 Verdensmål hhv. det laminerede opslag om de 17 VM.

Tal lidt med eleverne om bæredygtighed ("Når naturressourcerne kan blive ved og ved").

Tal med dem om, at for at leve bæredygtig skal vi have viden, gøre det rigtige og derfor er adfærd vigtig – gode vaner vil med tiden lave et mere bæredygtigt samfund.

→Vis de 5 Verdensmål spillet handler om – nr. 3, 7, 12 og 6 & 14.

Forklar at alle 17 verdensmål hænger sammen. At vi i dette spil har fokus på miljømæssig og social bæredygtighed (trivsel).

→Vis læse- og aktivitetshæfterne "Verdensmål.nu", som følger med spillet.

De er til efterbehandling af spillet. De er til lån i nogle uger. Dem kan man læse i, hvis der er tid.

Runde 1: Spillederen henvendt til eleverne

Spillet spilles i 2 runder.

- 1. runde er et brætspil som vi spiller i grupper
- 2. runde er en klasseaktivitet, hvor I skal vælge, hvordan I vil bidrage til at gøre noget bedre.

Nu får I forklaret, hvordan I spiller brætspillet.

I hver gruppe skal I have en spilstyrer. Den opgave går på omgang. Vælg den der starter og aftal en rækkefølge.

→Peg på de 6 bunker med brætspil på fællesbordet.
Spilstyreren henter et spil.

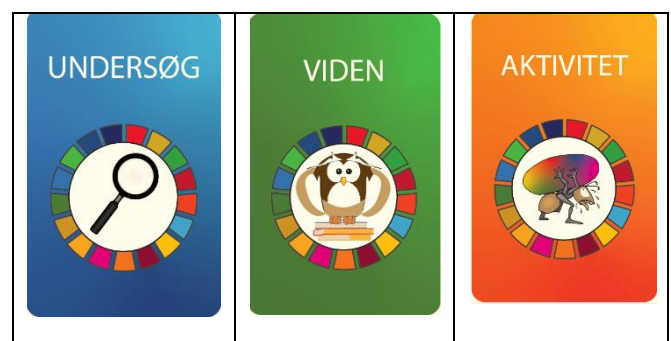
Tag spillepladen og sæt den **forsigtigt** sammen.

I kan spille hver for sig eller sammen 2 og 2. Vælg spillebrikker og stil dem i "START/SLUT". Læg de 12 blå undersøgelseskort, 60 grønne videnskort og de 15 orange aktivitetkort på plads

Læg de 5 hvide områdekort og de grønne træer i plastikkassen.

→Vis områdekortene

Der er 5 områder på spillepladen: SKOLE, HJEM, FRITID, NATUR og KULTUR. I skal klare så mange som muligt sammen på den tid, som jeg beslutter (og indstiller på uret). Vi spiller indtil tiden er gået og jeg siger stop.





Spillevejledning til spillederen

Bland områdekortene og træk det første områdekort. Læg de andre i kassen. Nu ved I, hvilket område I alle skal rykke hen til. I vinder området, når I har samlet 4 (måske kun 3) grønne kort og 1 blå kort. GERNE FLERE.

→ Vis de laminerede kopiark: "Symbolforklaringer". Gennemgå dem og vis/forklar/lav et eksempel på det som kortene betyder.

I slår efter tur med terningen og rykker som i andre brætspil jeres brik. Man har som regel kun 1 slag i hver omgang. Undervejs lander I på disse symboler og skal gøre følgende:

	Tomt felt	Næste spiller slår.
	Grønne fødder	Følg samme retning i området.
	Terning	Slå igen
	Myre	Tag et orange aktivitetskort og læs kortet højt. Du styrer aktiviteten. Det kan være noget, I skal gøre eller tale om. Det kan være en lille straf eller belønning.
	Ugle	Tag et grønt videnskort uden at se teksten. Giv det til spilstyreren, der læser højt: Verdensmål nummeret, emneordet, et spørgsmål og 3 svarmuligheder højt. Du går/løber hen til det rigtige banner og finder emneordet. Du læser (skimmer) teksten for det rigtige svar på spørgsmålet. Tilbage ved bordet får du kortet, hvis dit svar er rigtigt. Du har kun 1 svar. Svarer du forkert, lægger du kortet nederst i bunken. Svarer du rigtigt lægger du kort ved din plads, så alle kan se det.
	Forstørrelsesglas	Tag et blå undersøgelseskort og spilstyreren læser det højt for gruppen. Spilstyreren henter den rigtige kasse/mappe hos spillederen/læreren, som forklarer opgaven til spilstyreren, som forklarer gruppen opgaven. Husk hvis der er et facit-ark, så skal spillederen/læreren have det. 😊 Når opgaven er løst, henter spilstyreren spillederen/læreren. Gruppen forklarer, hvordan opgaven blev løst. Er læreren/spillederen tilfreds, så får I kortet som gruppe.

→ Vis områdekortene igen og de grønne træer

Når I har klaret et område, kalder I på spillederen. Viser de 4 (måske kun 3) grønne kort og 1 blå kort. GERNE FLERE. I får lov at stille et træ i området. Alle kan se, I har vundet et område.



Spillevejledning til spilleren

Så stiller I jeres spillebrikker i START/SLUT området. I trækker næste områdekort og spiller om at vinde det på samme måde.

Når I har vundet alle 5 områder, så fortæller spilleren, hvad I skal gøre. (Lad dem læse i hæftet, holde en kort pause).

Har alle forstået spillet? Ellers kald så hjælper vi jer i gang. Husk tiden går og I skal stoppe, når uret ringer.

Afslutning Runde 1: Spilledere stopper spillet

Bed alle sætte sig ned og pakke evt. undersøgelser sammen og lægge dem på plads.

Når alle sidder, så tag en kort snak om runde 1.

Hvad de synes om spillet? Har de haft det sjovt? Har de lært noget?

Ved de mere nu? Kan de se nogle steder, hvor man kan gøre noget bedre – hvor de kan gøre noget bedre – mere bæredygtigt?

→ Vis tavlen, hvor der er tegnet et scoreboard og laminerede kort er monteret (tyggegummi/magneter)

Nu skal vi gøre status over spillet.

Spilstyreren i hver gruppe kommer op til tavlen og udfylder for gruppen, hvor mange områder, gruppen har vundet, antal blå og grønne kort.

Gennemgå grupper score. Ros gruppernes indsats, deres forskellighed, spørg evt. til deres spil.

Gruppe	Områder	Undersøgelseskort	Videnskort
1			
2			
3			
4			
5			
6			
I alt			

Tal om, at vi nu ikke mere kan se hver persons indsats, og at gruppernes også er mindre tydelig. Vi kan se klassens fælles arbejde med verdensmålene.

Tal med klassen om, at når man arbejder med verdensmålene, så er den enkelte, gruppens og den store forsamlings indsats vigtige.

Tæl antal og udfyld kopien "Klassens score".

Kopiarket fungerer som diplom – bevis på klassens indsats og bør hænges op sammen med det eleverne laver om lidt.

Klassens scoreplade - Verdensmål i Spil

_____ klasse på _____ har spillet.

Ved fælles indsats blev scoren:

_____ Områdekort

_____ Undersøgelseskort

_____ Videnskort om Verdensmål nr. _____

3, 6, 7, 12 og 14



Runde 2: Spillederen henvendt til eleverne

Tal om, at når man arbejder for en bæredygtig udvikling, så kræver det viden og handlemulighed. Det kræver, at alle tænker over deres vaner og prøver på at få bedre vaner.

Tal om et par eksempler fra din egen verden og nogle fra elevernes verden.

Gerne i fht. transport, mad, affald, elektricitet, varme, tøj, forbrug af ting men også trivsel pga. at man er med i et fællesskab. Husk det er både miljømæssig og social bæredygtighed – dvs. trivsel er også i fokus. Inddrag eleverne i eksemplerne.

→ Vis eleverne kopiarket "Dit valg" og tal om adfærd

Alle elever får et kopiark.

Læs teksten med klassen og tal om Greta Thunberg. Om hendes viden og hendes valg.

Hvad tænker eleverne? Inddrag dem.

Tal om store og små valg, at alle valg betyder noget.

Hvad kunne de selv gøre hjemme, på skolen, i fritiden, i naturen?

Få eleverne til at komme med eksempler!!

Husk det er både miljømæssig og social bæredygtighed.

Sæt eksemplerne i fht. Verdensmål nummer.

→ Aftal arbejdstid

Giv eleverne tid til at løse opgaven. Stop dem evt. undervejs og hør eksempler. De kan evt. arbejde sammen 2 og 2.

Når tiden er gået, så bed nogle elever læse deres valg højt.

Er der god tid, så lad eleverne arbejde med opgaven, hvis ikke så kan de gøre den færdig derhjemme.

Dit valg – Verdensmål i Spil

Dit valg – små valg - store valg

Genkender du pigen på fotografiet?

Svenske Greta Thunberg er blevet kendt for sin kamp for klimaet. Hun har fået børn, unge og voksne til ændre deres adfærd ved at vælge en mere bæredygtig måde at leve på.

Måske tænker du over, hvad du kan gøre i skolen, hjemme, i din fritid eller i naturen? Hvilken adfærd vil du ændre, så vores verden i fremtiden bliver mere bæredygtig?

- Hvilket valg vælger du?
- Passer valget til 1 eller flere af verdensmålene?
- Skriv/tegn. Husk at skrive navn og klasse på.



<https://www.undervisningsmateriale.dk/verdensmaal/verdensmaal>



Navn: _____ Klasse: _____

Afslutning: Spillederen henvendt til eleverne

De elever som er først færdige, rydder op:

- Brætspil pakkes forsigtigt/rigtigt sammen og lægges på fælles bordet.
- Bannerne pakkes forsigtigt sammen.
- Undersøgelseskasser/mapper pakkes rigtigt sammen og lægges på fælles bordet.
- Hæfterne samles i kassen.

Spillederen runder spillet af med ros og anerkendelse af den læring og dialog, som klassen har ydet.

Fortæller at deres kopiark bliver hængt op – i klassen – på gangen – i fællesområdet sammen med deres klasse-score.

Spillederen gør status set fra de voksnes synsvinkel.

Spillederen peger på muligheder for at fordybe sig. At de vil læse i Verdensmål.nu hæftet.....

Find flere relevante materialer på HoS.dk:

- <http://www.houseofscience.dk/opslag/mellemtrin-gratis-undervisningsmaterialer-om-baeredygtighed-genbrug-mm/>
- <http://www.houseofscience.dk/opslag/udskoling-gratis-undervisningsmaterialer-om-baeredygtighed-genbrug-mm/>
- <http://www.houseofscience.dk/opslag/vand-vandrensning-klimatilpasning-mm/>
- <http://www.houseofscience.dk/opslag/2imprezs-folkeskoler/>
- <http://www.houseofscience.dk/opslag/undervisningsmaterialer-der-de-17-verdensmaal-for-baeredygtig-udvikling/>

