

Varighed	Målgruppe	Formål	Forslag til læringsmål
En dobbeltlektion (eller to enkeltlektioner)	Elever i udskolingen	At give eleverne en basal indsigt i mulige ungdomsuddannelser og anspore til refleksion over egne kompetencer og fremtidsdrømme for derved at styrke deres uddannelsesparathed.	<ul style="list-style-type: none"> · Eleverne kan identificere sig med ét eller flere af spillets talentikoner og beskrive hvorfor. · Eleverne kan give eksempler på koblingen mellem deres valgte talentikon(er) og deres interesser. · Eleverne kan give eksempler på koblingen mellem deres valgte talentikon(er) og deres drømme om fremtiden.

Overblik

Eleverne introduceres til For Enden af Regnbuen. I første lektion spiller I én gang og samler derefter op. I anden lektion spiller I igen og tager derefter en snak om de forskellige talentikoner, eleverne har stiftet bekendtskab med i spillet. I perspektiverer afslutningsvis i forhold til elevernes egne kompetencer.

Forberedelse

- Sørg for at have nok eksemplarer af For Enden af Regnbuen til, at alle i klassen kan spille. Et enkelt spil kan spilles af op til seks spillere.
- Borde og stole arrangeres i grupper, så der er plads til at spille som vist på billedet nedenfor. Eleverne skal ikke sidde for langt fra hinanden, men heller ikke så tæt, at der ikke er plads til at lægge kortene.

Sådan gør du

Lektion 1

- Vi anbefaler, at I kaster jer ud i spillet uden for megen snak om, hvorfor I skal spille. Det er vigtigt, at eleverne ikke fornemmer en løftet pegefinger eller får mistanke om, at de skal spille et 'læringspil'.
- Saml eleverne i en cirkel omkring dig ved ét af bordene, og forklar reglerne.
- Sæt eleverne i gang med at spille, og snus gerne lidt rundt mellem bordene, og svar på spørgsmål. Husk, at der følger et regelhæfte med spillet. Opfordr gerne til, at eleverne først selv giver det et skud, hvis der er noget, de ikke har fanget.
- Når I er færdige med første spil, samler I op. Lad eleverne sidde i de grupper, de har spillet i. Var der noget, de lagde mærke til? Noget, de ikke forstod? Hvis der er tid, kan du bede dem kigge på kortene fra Bunke 1 og 2. Gennemgå i fællesskab de 6 talentikoner og snak om, hvorfor de enkelte kort har præcis de talentikoner, de har. Hvorfor giver byggeklodser f.eks. Praktisk Talent?

- PAUSE -



Forløb 1

Lektion 2

- Begynd anden lektion med at spille igen. Cirkuler gerne rundt mellem bordene, og spor dig igen ind på, om der er noget, eleverne ikke forstår.
- Når I har spillet færdig, er det tid til at samle op på det, I har oplevet. Snak om talentikonerne. Hvor mange forskellige er der? Hvad betyder de? Hvorfor er spilpersonerne mon 'født' med forskellige talenter? Spørgsmål: Hvis du skulle give dig selv et af de seks talentikoner, hvad ville det så være for et? Dvs. hvilket af de seks talententer passer bedst på dig? Perspektiver gerne i forhold til fag, du kan lide i skolen, eller hvad du kan lide at lave i fritiden? Lad de enkelte grupper diskutere spørgsmålet, og lad gerne de andre i grupperne komme med et bud og begrunde, hvorfor de mener, at netop dét eller dét talentikon passer godt på deres kammerat.
- Til sidst skal eleverne gå på opdagelse i Bunke 3 (ungdomsuddannelser) og finde kort med et talentikon, der matcher dét, de i øvelsen inden identificerede som deres "eget".
- Afslutningsvis samler I op, og du svarer på spørgsmål.
- Hvis det er muligt, er det en god idé at gøre spillet tilgængeligt i frikvartererne.

