

Varighed	Målgruppe	Formål	Forslag til læringsmål
Fem dobbeltlektioner (eller ti enkeltlektioner)	Elever i udskolingen og deres forældre	At give eleverne en udvidet indsigt i mulige ungdomsuddannelser og via forældreinddragelse at anspore til refleksion over og dialog om elevernes kompetencer og fremtidsdrømme for derved at styrke deres uddannelsesparathed	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Eleverne kan identificere sig med ét eller flere af spillets talentikoner og beskrive hvorfor.</li> <li>· Eleverne kan give eksempler på koblingen mellem deres valgte talentikon(er) og deres interesser.</li> <li>· Eleverne kan give eksempler på koblingen mellem deres valgte talentikon(er) og deres drømme om fremtiden.</li> <li>· Eleverne kan forholde sig til forskellen på en studenterek-samen, EUD eller EUX.</li> <li>· Eleverne har et klart billede af deres egne kompetencer (talenter) og deres fremtidsdrømme. Desuden har de en informeret holdning til, hvilke(n) ungdomsuddannelse(r) der meningsfyldt kan danne bro mellem nutid og fremtidig karriere-drøm.</li> </ul>

**Overblik**

Eleverne introduceres til For Enden af Regnbuen. I spiller minimum i alle lektioner undtagen den tiende og sidste. For hver gennemspilning tilføjes vha. øvelser, dialog og refleksion en ny og dybere forståelse af spillet og derigennem af elevernes egne kompetencer og drømme.

I lektion 3, 5 og 7 skal eleverne hver lave et personligt spillekort. Dette kræver enten, at du printer og klargør Appendix A eller benytter lav-selv-kort-pakken.

**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 'læringsspil'.
- 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, går I i gang med Øvelse 1. Lad eleverne sidde i de grupper, de har spillet i.



### Øvelse 1

- Bed hver gruppe om at tage alle kort fra Bunke 1. Læg de andre kort til side.
- Giv en kort introduktion til de seks talentikoner.



**Logisk talent.**  
Din spilperson er god til matematik og logik.



**Praktisk talent.**  
Din spilperson er god til at bruge sine hænder og skabe ting.



**Sprogligt talent.**  
Din spilperson er god til at læse og skrive.



**Kreativt talent.** Din spilperson er innovativ og god til at få idéer.



**Planlægningstalent.** Din spilperson er god til at organisere og strukturere.



**Socialt talent.**  
Din spilperson er god til at omgås andre og forstå dem.

- Forklar, at kortene i Bunke 1 beskriver "nogle af de aktiviteter, som I lavede, da I var små." Bed derefter eleverne om at sortere kortene i Bunke 1 efter talentikoner, dvs. de skal lægge de to kort med Logisk Talent (Forstørrelsesglas og Spil) for sig osv.
- Snak herefter om, hvorfor de enkelte kort fra Bunke 1 har de talentikoner, som de har. Bed eleverne begrunde. Hvis nogen af eleverne bringer andre aktiviteter på banen, kan I diskutere, hvilke talentikoner de ville have haft, hvis de var et kort i For Enden af Regnbuen.

- PAUSE -

## Forløb 3

### Lektion 2

- Begynd anden lektion med at spille igen. Snus igen gerne rundt mellem bordene, og spor dig ind på, om der er noget, eleverne ikke forstår.
- Når I er færdige med første spil, tager I fat på Øvelse 2. Lad eleverne sidde i de grupper, de har spillet i.

#### Øvelse 2

- Bed hver gruppe om at tage alle kort fra Bunke 2. Læg de andre kort til side.
- Forklar, at Bunke 2 "handler om den alder, I har nu." Dvs. de aktiviteter, der findes i Bunke 2, er noget, eleverne kender fra deres hverdag. Bed grupperne om at sortere kortene i Bunke 2 efter aktiviteter i og uden for skolen. Det er ok at lade et kort tilhøre begge kategorier.
- Snak herefter om, hvorfor de enkelte kort fra Bunke 2 har de talentikoner, som de har. Bed eleverne begrunde. Er I enige, eller ville I have valgt nogle andre talentikoner til at repræsentere de pågældende aktiviteter? Hvis nogen af eleverne bringer andre aktiviteter på banen, kan I diskutere, hvilke talentikoner de ville have, hvis de var med i For Enden af Regnbuen. Snak om, hvordan man både kan lære noget i og uden for skolen.

- Afslutningsvis samler I op, og du giver eleverne følgende lille hjemmeopgave:

#### Hjemmeopgave A

Snak med dine forældre derhjemme, og find dén skoleaktivitet, du bedst kan lide samt din yndlingsfritidsaktivitet. Næste gang skal du have to billeder med, der hver især repræsenterer én af de to aktiviteter. Husk, de ikke må være større, end at de kan klistres på et spillekort!

- Hvis det er muligt, er det en god idé at gøre spillet tilgængeligt i frikvartererne.



## Forløb 3

### Lektion 3

- Fordel eleverne i de samme grupper, de spillede i sidste gang. I skal bruge en limstift og en sprittusch til hver gruppe.
- Begynd med deres hjemmeopgave fra sidste gang. Eleverne fortæller, hvilke to aktiviteter, de har taget med og vælger så dén af dem, de allerbedst kan lide. Snak om, hvilke to talentikoner, eleverne mener bedst repræsenterer deres valgte aktivitet. Herefter fordeler du lav-selv-kort og klistermærkeark ved bordene, så eleverne kan lave deres eget kort fra Bunke 2. De skal skrive titel på kortet og klistre billede samt to talentikoner på. Bemærk, at hver elev kun laver ét kort. Det tvinger dem til at vælge og giver dét kort, de laver, ekstra værdi.
- Når eleverne har lavet deres 2er-kort, skulle der være tid til et hurtigt spil inden pausen. **REGELÆNDRING:** Spil UDEN bunke 2. Hver spiller begynder som vanligt med to tilfældige kort fra Bunke 1, men i stedet for et tilfældigt kort fra Bunke 2 begynder de med deres eget Bunke-2 kort på hånden. Dvs. de nylavede 2er-kort er de eneste tilgængelige 2er-kort i denne variant af spillet. Derudover spiller I efter de sædvanlige regler.

- PAUSE -

### Lektion 4

- Begynd lektion 4 i de sædvanlige spilgrupper. Tag kortene fra Bunke 1, 2 og 3. Læg de andre kort til side. Tag en snak om de tre pointikoner. Spørg eleverne, hvad de tror, de tre ikoner repræsenterer. Bed dem vælge nogle af kortene fra de tre bunkers. Hvorfor tror I, de kort har netop de ikoner?



= Indtægt



= Bløde værdier



= Prestige

- Når eleverne har fået en bedre forståelse af pointikonerne, får de lov til at sætte et pointikon på deres personlige, nylavede 2er-kort. Sørg for, at de reflekterer over, hvorfor de vælger det pågældende pointikon.
- Herefter spiller I igen med samme regler som før Pausen. Dvs. Bunke 2 er fjernet fra spillet, og hver spiller begynder med sit personlige 2er-kort på hånden.



## Forløb 3

· Afslutningsvis samler I op, og du giver eleverne følgende lille hjemmeopgave:

### Hjemmeopgave B

Hvad nu hvis du var en person i spillet? Snak med dine forældre derhjemme og find ud af, hvilke TO talentikoner, du så ville have.

Du må godt vælge det samme talent to gange.

Du skal finde og printe et billede af dig selv, som kan klistres på dit personlige spilpersonkort næste gang.

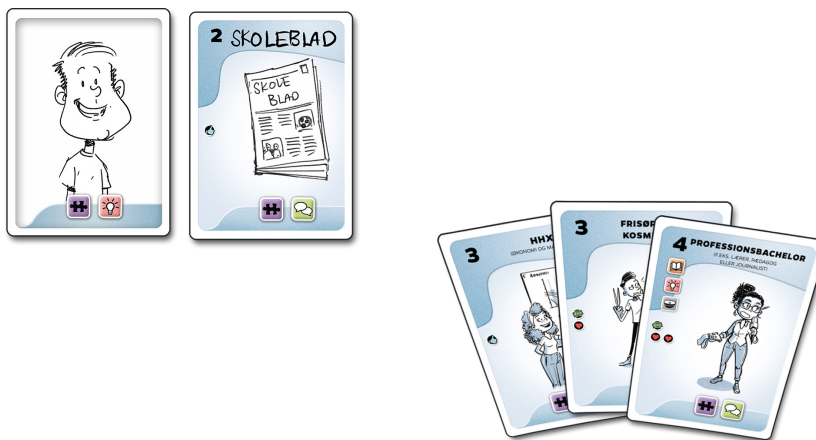
Bemærk, at eleverne får lov til at vælge to talenter i modsætning til spilpersonernes ene. Spilmekanisk er det, fordi vi i næste lektion kasserer Bunke 1 og i stedet integrerer den i elevernes hjemmelavede spilperson. Psykologisk betragtet giver det eleverne større tilhørsforhold og stolthed over deres personlige kort.

· Hvis det er muligt, er det en god idé at gøre spillet tilgængeligt i frikvartererne.



### Lektion 5

- Fordel eleverne i de samme grupper, de spillede i sidste gang. I skal bruge en limstift til hver gruppe.
- Begynd med hjemmeopgaven fra sidste gang. Eleverne fortæller, hvilke to talentikoner de har valgt til sig selv. Hvis der er nogen, der ikke har valgt, kan de (med klassens hjælp) vælge dem nu. Herefter fordeler du lav-selv-kort og klistermærkeark ved bordene, så eleverne kan lave deres egen spilperson. De skal klistre billede og to talentikoner på.
- Spil med følgende **REGELÆNDRING**: Fjern Bunke 1 og 2 fra spillet. Hver spiller begynder i stedet med deres personlige spilpersonkort samt deres personlige 2er-kort på bordet. Som starthånd trækker de 2 tilfældige kort fra Bunke 3 samt et kort fra Bunke 4. Spil herefter med de almindelige regler. I skulle gerne kunne nå et par spil af denne kortere variant.



- Saml op, og svar på spørgsmål.

- PAUSE -

## Forløb 3

### Lektion 6

- Eleverne sidder i deres sædvanlige spilgrupper. Lav herefter Øvelse 3 sammen. Sørg for, at der er tid til et spil efter øvelsen.

#### Øvelse 3

- Lad eleverne tage kortene fra Bunke 3 og lægge alle andre kort til side. Lad hver gruppe sortere kortene fra Bunke 3 i to bunker; dem med studenterhue og dem uden. Diskutér herefter, hvorfor der er flere pointikoner på kortene uden studenterhue. M.a.o. hvis man vælger studenterhuen til, koster det ét pointikon i forhold til en EUD. Hvad er parallellen til virkeligheden? Hvorfor tjener man f.eks. flere penge som mekaniker end som student? Diskutér forskellen på studentereksamen, EUD og EUX.
- Lad kortene fra Bunke 3 ligge på bordet, og find kortene fra Bunke 4. Gentag øvelsen med kortene fra Bunke 4. Snak om 'akademiker-huen' og observer, at den kræver en studenterhue og også 'koster' et pointikon. Dvs. hvis man spiller et akademiker-kort, mister man endnu et pointikon. Hvad er parallellen til virkeligheden? Hvorfor tjener man f.eks. flere penge med en læreplads end som universitetsstuderende. Observer, at de videregående uddannelser giver de samme talentikoner, som de kræver. Dvs. man bliver mere specialiseret. Snak om forskellen mellem at være specialist og generalist. Hvad er eleverne observation i spillet? Har de lagt mærke til, at man kan komme til at sidde fast, hvis man er alt for specialiseret?
- Tilføj kortene fra Bunke 5 og 6, og bred dem ud på bordet. Observer, at man kan tjene de 'tabte' point ind, hvis man rammer jobs med akademikerbonus. Snak om bonus-point-ikoner. Dvs. hvis man er ekstra god til et job eller har en lang uddannelse, kan man i spillet få ekstra point. Hvorfor er det sådan?

- Spil igen med reglerne fra Lektion 5.
- Afslutningsvis samler I op, og du giver eleverne følgende lille hjemmeopgave:

#### Hjemmeopgave C

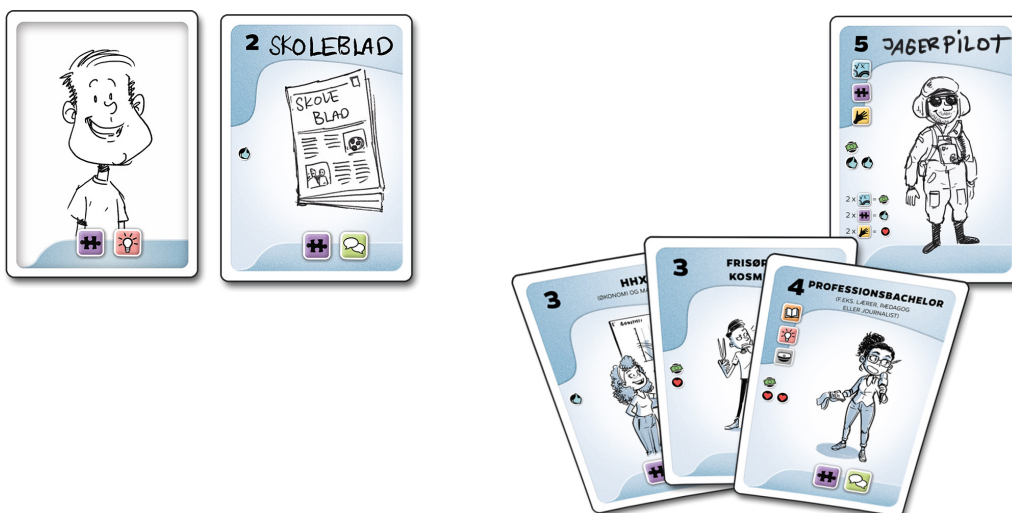
Hvordan ser dit fremtidige drømmejob ud? Snak med dine forældre derhjemme, og find ud af, hvad for et job du synes er spændende. Snak med dine forældre om, hvilke talenter dit drømmejob kræver.

Du skal finde og printe et billede af dit drømmejob, som kan klistres på et kort næste gang.



## Lektion 7

- Fordel eleverne i de samme grupper, de spillede i sidste gang. I skal bruge en limstift og en sprittusch til hver gruppe. Snak om de jobs, eleverne har valgt og hvilke talentikoner, de **kræver** og **giver**. Herefter fordeler du lav-selv-kort og klistermærkeark ved bordene, så eleverne kan lave deres eget drømmejobkort fra Bunke 5. De skal skrive titel på kortet og klistre billede samt et talentikon på. Bemærk, at de også skal klistre krav, point og bonus-point på!
- Spil! Men med følgende REGELÆNDRING: Fjern Bunke 1, 2, 5, og 6 fra spillet. Dvs. spil KUN med Bunke 3 og 4. Alle begynder med deres personlige spilpersonkort, deres personlige 2er-kort og personlige 5er-kort på bordet [GRAFIK]. Alle begynder med to tilfældige 3er-kort og et tilfældigt 4er-kort på hånden. Efter at spillet er 'lukket', har spillere, der ikke er færdige, en ekstra runde i forhold til de normale regler.



- PAUSE -



## Forløb 3

### Lektion 8

· Spil et spil igen efter samme regler. Efter hvert spil skriver eleverne ned, hvordan de formåede at bygge bro' mellem deres 2er- og 5er-kort (dvs. mellem fortid og fremtid). Til sidst stiller du eleverne følgende spørgsmål: Hvis I nu selv kunne vælge et kort fra Bunke 3 og Bunke 4 og ikke skulle trække tilfældigt, hvordan ville jeres forløb så se ud? Lad herefter eleverne bygge deres egne forløb.

· Afslutningsvis samler I op, og du giver eleverne følgende lille hjemmeopgave:

#### Hjemmeopgave D

Tag et billede af det forløb, der ligger foran dig (eller skriv det ned). Tag det med hjem til dine forældre, og tag en snak om det. Hør deres tanker, og diskuter, hvad du godt kunne tænke dig.

### Lektion 9

· Begynd i de vanlige spilgrupper. Lad eleverne præsentere de forløb, de tog med hjem til deres forældre sidst, over for de andre i gruppen. Saml derefter op med hele klassen. Hvad sagde elevernes forældre til de forløb, de havde med hjem? Er de blevet klogere? Hvilke spørgsmål kom op?

· Spil igen med de samme regler som i lektion 8. Tag efterfølgende en snak om, hvilke ungdomsuddannelser eleverne hver i sær har kig på.

- PAUSE -

### Lektion 10

· I begynder i de vanlige spilgrupper. Eleverne lægger hver især deres spilperson, 2erkort og drømmejob op foran sig og forklarer det til de andre i gruppen. De skal også forklare, hvilken eller hvilke ungdomsuddannelser, de tænker ville danne en god bro. Du går rundt mellem bordene, spørger ind og svarer på spørgsmål.

· Afslutningsvis samler I op. Hvad har I lært? Hvad er I blevet klogere på? Er der noget, I stadig ikke ved? Hvis ja, hvordan finder I så svar?

· Hvis det er muligt, er det en god idé at gøre spillet tilgængeligt i frikvarteret.

