

Beskrivelse af stand • Titel • Formål • Materialer • Fremgangsmåde	Titel: Bombesimulering - Læs. Tal. Løs. Formål: Deltagerne skal samarbejde omkring desarmere af en simuleret bombe, inden tiden løber ud. Aktiviteten træner tydelig kommunikation, læseforståelse og problemformulering. To grupper har forskellige oplysninger og skal derfor hjælpe hinanden til at løse opgaven. Materialer: • Bombesimulator/Spilrekvisit. • Den tilhørende manual med instruktioner til opgaverne. • En væg eller afskærmning, som forhindrer grupperne i at se hinandens materiale. • En timer, eventuelt indbygget i simulatoren. • Spilleregler og borde til opstillingen. • Leaderboard over rangsystem skal fremvises på planchen. Fremgangsmåde: 1. Placer simulator og manual på hver sin side af afskærmningen. 2. Fordel 2-4 deltagere på et bombehold og et manualhold. 3. 3. Gennemgå spillereglerne og rangeringen på leaderboardet, og start timeren. 4. Bombeholdet beskriver opgaven; manualholdet forklarer løsningen. 5. Samarbejd kun mundtligt fra hver sin side. 6. Stop, når opgaven er løst eller tiden udløbet. Tal om samarbejdet. 7. Registrere holdets resultat og opdater leaderboardet.
Forklaring af bagvedliggende teori	Teori: Aktiviteten bygger på kommunikation mellem en afsender og en modtager. Afsenderen skal formulere en tydelig besked, som modtageren kan forstå og handle ud fra. Fordi grupperne ikke kan se det samme, er præcise beskrivelser og aktiv lytning nødvendige. Ved at gentage instruktioner og stille spørgsmål giver deltagerne hinanden feedback, så misforståelser kan opdages og ændres. Opgaven kræver også logisk problemløsning: Deltagerne skal sammenholde deres observationer med manualens instruktioner og vælge næste handling. Verdensmål 4 - Kvalitetsuddannelse: Deltagerne lærer gennem samarbejde, læseforståelse og problemløsning. Verdensmål 12 - Ansvarligt forbrug og produktion: Vi passer på simulator og manual, så de kan bruges igen.

Er der noget man skal være opmærksom på? Fx. noget teknik eller sikkerhedsmæssigt	Være opmærksom på: • Bomben er en simulator/spilrekvisit. • Der skal være 2-4 deltagere pr. omgang. • Kommuniker kun mundtligt, og bliv på hver sin side. • Undgå skader på materialerne, og følg manualen ved håndtering af spillet. • Følg hvad de ansvarlige elever for posten siger, og spørg ved tvivl. • Kontroller simulator, timer, leaderboard og tilhørende manual før hver runde.

Udkast eksempel:

BOMBESIMULERING

LÆS. TAL. LØS.

Kan I løse opgaven, før tiden løber ud?

I er 2-4 deltagere på to hold. Et hold har bombesimulatoren, det andet har manualen. En væg adskiller jer, så I kun kan hjælpe hinanden med ord.

**4 KVALITETS-
UDDANNELSE**



Vi lærer gennem samarbejde og problemløsning.

**12 ANSVARLIGT
FORBRUG
OG PRODUKTION**



Vi passer på simulator og manual, så de kan bruges igen.

TEORIEN BAG

Tydelige beskeder og aktiv lytning hjælper jer med at forstå hinanden. Gentag instruktioner og stil spørgsmål: Feedback gør det lettere at opdage misforståelser.

Sammenhold det, I ser, med manualens instruktioner.



LEADERBOARD

	HOLD	RESULTAT
1.	_____	_____
2.	_____	_____
3.	_____	_____

Billeder:



SCAN MIG

