Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

Reducerer to rejsedages forsinkelse

Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

Reducerer to rejsedages forsinkelse

Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

Reducerer to rejsedages forsinkelse

Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

Reducerer to rejsedages forsinkelse

Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

Reducerer to rejsedages forsinkelse

Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

Reducerer to rejsedages forsinkelse

Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

Reducerer to rejsedages forsinkelse

Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

Reducerer to rejsedages forsinkelse

Doktortaske

Kan lægges i rejsemappen
for at forhindre forsinkelser.

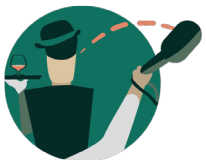
Reducerer to rejsedages forsinkelse

Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.



Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.

Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.

Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.

Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

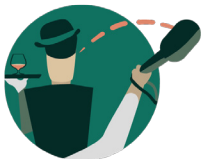
kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.

Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.

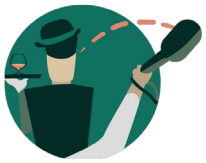


Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.

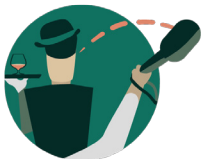


Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.



Slyngelstreg

Kan spilles for at snyde en plads foran i køen

eller

kan lægges i en modstanders rejsetaske for at forsinke dem 3 dage.

Lord / Lady

Spørgsmål: Hvad betyder forandringer for beslutningstagerne?

Funktion: Loge medlem. Du er en del af et hemmeligt selskab. Jeres hemmelige tegn er at blinke to gange med højre øje.

Mission: Find andre rigtige medlemmer af det hemmelige selskab.

Lægen / Forskeren

Spørgsmål: Hvordan kan vi vise at forandringer gør en forskel?

Funktion: Har ret til at skrive spørgsmål på Flip-over.

Mission: At kunne beskrive det spil som er sat op.

Butler

Spørgsmål: Hvilke sociale muligheder skaber forandringer?

Funktion: Din rolle er at sørge for at folk omkring dig føler sig hjemme.

Mission: At gennemskue hvilke rolletyper, som er til stede og hvilke missioner de har.

Slyngel

Spørgsmål: Hvem vinder når reglerne forandres?

Funktion: Social kamæleon. Du kan blende ind i grupper med folk du ikke kender.

Mission: Blive medlem af det hemmelige selskab.

Lord / Lady

Spørgsmål: Hvad betyder forandringer for beslutningstagerne?

Funktion: Loge medlem. Du er en del af et hemmeligt selskab. Jeres hemmelige tegn er at blinke to gange med højre øje.

Mission: Find andre rigtige medlemmer af det hemmelige selskab.

Lægen / Forskeren

Spørgsmål: Hvordan kan vi vise at forandringer gør en forskel?

Funktion: Har ret til at skrive spørgsmål på Flip-over.

Mission: At kunne beskrive det spil som er sat op.

Butler

Spørgsmål: Hvilke sociale muligheder skaber forandringer?

Funktion: Din rolle er at sørge for at folk omkring dig føler sig hjemme.

Mission: At gennemskue hvilke rolletyper, som er til stede og hvilke missioner de har.

Slyngel

Spørgsmål: Hvem vinder når reglerne forandres?

Funktion: Social kamæleon. Du kan blende ind i grupper med folk du ikke kender.

Mission: Blive medlem af det hemmelige selskab.

Jorden rundt på 80 dage

Et 8 lektioners rollespilsforløb

Et lignende forløb blev gennemført på Skolen ved Gurrevej som led i Rollespilsprojektet
Scenariet er udarbejdet af Mikkel Ploug baseret på Østerskov Efterskoles forløb: Steam-punk

Fortælling

Eleverne spiller grupper af eventyrere fra forskellige nationer, som forsøger at nå jorden rundt på 80 dage.

Gameplay

Eleverne er opdelt i grupper af fire. I hver dobbeltlektion er grupperne på en ny lokation, hvor de laver en række opgaver knyttet til lokationen. I gruppen har de fire deltagere forskellige roller: Lord/Lady, doktor, butler og slyngel. Hver person har ved hver lokation en rolle at spille, som ligger udover opgaveløsningen.

Læringsmål

Formålet med spillet er at træne eleverne i primært geometriske opgaver, som tager deres udgangspunkt i de lokationer som eventyrerne besøger. Ved hver lokation får grupperne en fællesopgave, som de skal løse i gruppen, derudover kan de vælge en række ekstraopgaver som giver dem fordele i spillet.

Fagligt indhold

Jorden rundt på 80 dage er et rollespilsforløb, som kan tilpasses forskellige fag. Ideen er, at spillet i sig selv laver en ramme hvori fagligt indhold meningsfuldt kan tilkobles. Nedenfor er eksempler på hvordan forskellige fag kan bringes i spil.
Dansk: Her kan forløbet tilrettelægges med litteratur fra de lande man besøger. Eleverne kan måske hilse på og interagere med forfatterne. Der kan blandt andet stilles opgaver i dagbogsskrivning eller artikelskrivning til aviserne hjemme i ens eget land.
Matematik: det faglige matematiske indhold kan kobles til opgaver om særlige bygninger eller beregning af afstande mellem lokationerne. Der kan også stilles mere åbne opgaver som "find matematikken" på en hjemmeside, hvis eleverne har erfaringer med den slags.
Engelsk/Tysk: Hvis sprogfag kobles til forløbet kunne læreren lade alle grupper komme fra engelsk-/tysk-talende lande. Hertil kan læreren lave opgaver som dem der bruges i dansk. Her ville det virke godt, hvis der blev lavet særlige aktiviteter som gav eleverne flere muligheder for at snakke sammen. Dette kunne være at man lod Ladys møde på en særlig klub og slynglerne mødes på en smugkro.
Historie: Hvis historie inddrages i forløbet bliver tidspunktet for rejse med vigtigt, da dette kan give mulighed for at skildre tiden på første hånd.
Samfundsfag: Men samfundsfag er det mere oplagt at ligge rejsen i dag eller indenfor fagets historiske ramme. Grupperne kunne være "bagpackers" og rollerne kunne bevares, hvis man tager en snak om hvordan der i grupper også er i inddeling i roller.

Håndværksfag: kunne også inddrages, her ville opgaverne være at lave ting fra de forskellige lokationer.

Lærerrollen

I dette spil fungere læreren som spilleleder. Dette betyder han har flere opgaver i de forskellige dele af spillet.
Forberedelse: inden undervisningens start skal læreren sørge for, at alle materialer er klar til brug og at han har læst reglerne grundigt i gennem og bestemt hvem der spiller hvem når spillet går i gang.
Introduktion: Inden spillet går i gang skal læreren introducere reglerne og sætte eleverne i grupper. Bordene i klassen sættes sammen så hver gruppe sidder for sig selv.
In-game: når spillet er i gang er lærerens rolle at sørge for at spillet køre for alle deltagere. Han skal sørge for at udlevere opgavekort til de forskellige grupper. Endeligt skal han stå for billetkontoret i slutningen af timen. Alternativt kan læreren lade en elev hjælpe til med praktiske ting som billetter og opgavekort.
Forberedelse mellem lektioner: Læreren skal mellem hver lektion rette gruppernes opgaver. Fejl i opgaverne giver "skade" i form af dages forsinkelse.

Opbygning

Forløbet udspiller sig over 4 kapitler af 2 lektioner varighed. Grupper med 4 elever som udgøre en eventyrgruppe. Ti minutter før et kapitel er færdigt markere læreren, at der er fem minutter igen. De sidste fem minutter købes billetter.

Spilelementer

Roller

Lord/lady: Du er leder af din gruppe, det er din ære som er på spil. Det er din opgave, at den centrale opgave ved hver lokation bliver løst. Som Lord har du investeret i en af de andre gruppers lande, så hvis de vinder, vinder du også. Som lord bestemmer du hvilke kort som skal købes.
Doktor: som doktor i din gruppe skal du sørge for, at folk forbliver raske. Dette gør du ved at sørge for at I køber medicinkort. Medicinkortene reducere "skade" som din gruppe tager.
Butler: som butler har du to opgaver, dels indløse og skaffe opgaver der kan veksles til kort og dels skal du ved kapitlets afslutning købe billetter ved billetlugen.
Slyngel: Som slyngel har du to opgaver. Du skal holde og spille de slyngelstreger som din grupper får. Disse er kort er forklaret nedenfor. Derudover må du snige dig rundt og udspionere de andre grupper. Dette gør du ved at holde dig for det ene øje og gå rundt i klassen. Når du holder dig for det ene øje er du usynlig. Ingen må snakke til dig og du må ikke sige noget. Hvis du siger noget skal sætte dig ned i fem minutter. Du har desuden spillet på at en af de andre grupper vinder. Hvis de vinder, vinder du også.

Alternativ sejr

Lords/ladies og slynglerne har to muligheder for at vinde spillet, dels gennem deres egen gruppe og dels ved, at en af de andre grupper vinder. På ladyen og slynglens kort står der hvilket land de hemmeligt støtter. Dette kan de holde hemmeligt og forøge deres chancer for at vinde.
Skade og dage
I spillet kæmper grupperne om at komme hurtigst rundt om jorden. Dette sker ved at rejse mellem

forskellige lokationer. En rejse tager et fast antal dage. Rejsen kan blive forsinket ved sygdom og ulykker. Sygdom får grupperne ved fejl i den centrale opgave. Ulykker kommer grupperne ud for ved at de andre gruppers slyngler spiller kort i mod dem. En gruppe kan højest forsinkes 10 dage mellem hver lokaltion.

Billetlugen og opgave udlevering

Et sted i klassen bruges som billetluge og opgaveudlevering. Her sidder læreren eller lærerens hjælper og deler opgaver og kort ud. Når tiden rinder ud bliver stedet forvandlet til billetlugen. Butlerne danner kø (de kan godt have stået der et stykke tid for at få en god plads). Inden billetkøbet starter, kan slynglerne aflevere en " slyngelstreg" for at snyde foran den foranstående i køen. Denne proces starter bagerst i køen, hvor læreren hører om en slyngel vil lave en slyngelstreg. Han arbejder derefter frem i køen. Herefter køber butlerne billetter til den videre rejse.

Medicinkort og slyngelstreger

Medicinkort kan spilles mod sygdom og ulykker. Det er doktoren som skal holde og spille medicinkort. Doktoren kan spille dem ved at vedlægge dem i gruppens rejsekuffert eller beholde dem til næste gang der spilles. Et kort reducerer skade man tage på en rejse med en dag og beholdes af læreren efter brugt
"Slyngelstreger" giver to muligheder i spillet. Dels kan de spilles mod en anden gruppe ved at lægge kort i deres rejsekuffert og dels kan de bruges på at snyde foran i køen til billetlugen.

Rejsen og rejsekufferten

Når grupperne har købt rejser, lægges disse i deres rejsekufferten med det antal medicinkort doktoren anslår er nødvendige. Derefter har slynglerne mulighed for at lægge "slyngelstreger" i de andre gruppers rejsekufferter.
Læreren beregner rejsetider for de forskellige hold og offentliggøre de forskellige gruppers rejsetider:
Rejsetider beregnes ud fra formlen:
Rejsetiden kan aldrig være hurtigere end den planlagte rejsetid. En rejse kan højest blive forsinket med ti dage.

Rejseplanen

Eksempel på rejseplan fra Paris til Cairo
Luftskib 4 dage
Tog og skib 6 dage
Tog og skib 7 dage
Tog og skib 8 dage
Skib 8 dage (får et medicinkort)
Skib 10 dage (får en slyngelstreg og et medicinkort).
Rejsetid - opgaveforsinkelse + slyngelstreger - medicinkort