


## Bilag 9.2c

# FREM TIL FREMTID

Spilletid: 45 minutter 



## Instruktion

- ① Eleverne inddeles i grupper (*fem-seks i hver gruppe*).
- ② Læs i grupperne spillevejledningen (*se side 2*). Stil gerne spørgsmål til vejleder.
- ③ Spillet afsluttes efter 45 minutter - *eller* hvis alle spillere når i mål inden da.
- ④ Når spillet er afsluttet, diskuterer hver gruppe følgende:
  - Hvilke spørgsmål var særligt svære at svare på?
  - Var der noget, jeg blev overrasket over?
  - Hvad tager jeg med mig fra spillet?
  - Hvorfor er det godt at tale om uddannelse, job og fremtid med ens venner?
  - Giver det mening for mig at spille spillet igen (fx i 9. klasse)?
- ⑤ Gennemgang af gruppernes erfaringer på klassen.

# FREM TIL FREMTID

## INDHOLD

1 spilleplade  
7 spørgsmålskategorier  
6 spillebrikker  
1 terning  
1 spillevejledning



**ANTAL SPILLERE**  
2 - 6



**ANBEFALET SPILLETID**  
Minimum 30 minutter

## KATEGORIER



**BRUG AF KATEGORIEN APPENDIX**  
Kategorien Appendix henvender sig særligt til elever fra specialundervisningen.

Appendix kan bruges i stedet for kategorien Gymnasiale uddannelser - eller som spørgsmålskort uden brug af spilleplade.

## SPILLET'S GANG

Hver spiller vælger en spillebrik og placerer den på startfeltet.

Spillerne skiftes til at slå med terningen. Den med det højeste antal øjne på terningen begynder.

Første spiller kaster terningen og flytter sin brik det antal felter frem, som øjnene viser. Farven på feltet, hvorpå spilleren lander, afgør, fra hvilken kategori der skal trækkes et spørgsmålskort fra.

Kategorierne indeholder to slags spørgsmålskort. Du kan trække:

- **FAKTAKORT**, hvor du selv skal forsøge at svare på spørgsmålet.
- **DEBATKORT**, hvor alle spillere kommer med svar og holdninger. Den som trækker debatkortet starter. Når spørgsmålet er besvaret, lægges kortet tilbage nederst i bunken. Turen går nu videre til næste spiller.

Spillet afsluttes på én af følgende måder:

- når en spiller kommer i mål.
- efter en på forhånd aftalt spilletid.
- Den spiller, som er kommet længst i spillet, vinder spillet.

Brug QR-koden på spillepladen for at finde svar, stikord og links til mere viden.