



Type Bevægelsesaktivitet
og refleksion

Varighed 90 minutter (2 lektioner)

Trin 7.-9. klasse

Fag Samfundsfag, idræt

Verdensmål: Alle

Verdensmål på spil

Formål

Eleverne skal reflektere over en række dilemmaer omhandlende verdensmålene. Gennem et quiz- og dilemmaløb udfordres eleverne til en forståelse af verden gennem spørgsmål, fakta, dilemmaer og diskussioner omkring bæredygtig udvikling og verdensmålene.

Hvert hold er på en mission, hvor det gælder om at opfylde fire af FN's verdensmål. Dette gøres ved at svare rigtigt på spørgsmål og løse dilemmaer. Formålet er ikke bare at give kendskab til verdensmålene, men i højere grad at få eleverne til at reflektere over målene og ikke mindst deres egen rolle i forhold til bæredygtig udvikling.

Endvidere bliver holdene præsenteret for dilemmaer, hvor de skal diskutere sig frem til enighed for at kunne flytte sig videre.

Forberedelse

Centralt for løbets afvikling er appen "Verdensmål på spil". Spillet er egentlig udviklet som et brætspil, men er i dette modul omdannet til en aktivitet med bevægelse og løb. Hvert hold skal have en mobil/tablet med appen installeret.

Desuden skal underviseren opstille de fire dilemma-poster på et stort område, gerne udenfor.

Det anbefales, at du som underviser også sætter dig ind i reglerne for spillet beskrevet på Arbejdsark 1.

Materialer og faciliteter

Hvert hold (3 elever) skal have en mobil/tablet med appen "Verdensmål på spil" installeret. Holdene skal desuden have en kopi af Arbejdsark 1.

Til selve løbet skal der bruges et stort areal, fx en fodboldbane. Opstil de fire dilemma-poster i de fire hjørner af banen, og brug midtercirklen som "hjemmestation". Posterne markeres med kegler.





Beskrivelse

Inddel eleverne i hold på 3.

Lad holdene forberede sig på løbet ved hjælp af Arbejdsark 1. Her får de anvisninger om appen og løbets regler. Har grupperne læst Arbejdsark 1, er de klar til en kort introduktion, før løbet sættes i gang.

Eleverne samles i midtercirklen/midt på banen. Introducer eleverne for løbets overordnede regler og rammer (de fire poster og midten).

Sæt løbet i gang.

Lav en opfølgning efter løbet, hvor I snakker om, hvilke verdensmål de forskellige hold skulle opfylde og hvordan det gik. Er der nogle verdensmål, som er mere meningsfulde eller sværere at forstå end andre?

LINKS OG ØVRIGE KILDER

Det kan måske være en idé at lade eleverne spille brætspillet "Verdensmål på spil" efterfølgende?

"Verdensmål på spil" kan gratis rekvireres som brætspil HER

Eller på: www.fnforbundet.dk/for-skoler/verdensmaal-paa-spil/

Dette læringsmodul er udarbejdet i samarbejde med FN-Forbundets skoletjeneste.

VERDENSMÅL PÅ SPIL

ARBEJDSARK 1

Elevark



Jeres hold skal snart deltage i "Verdensmål på spil-løbet".
Som forberedelse skal I læse denne guide og gøre jer klar.

1. Jeres hold vælger en mobil eller en tablet som jeres enhed.
2. I henter appen "Verdensmål på spil".
3. I opretter jeres hold i appen.
4. I trykker "Nyt spil" og trykker jer frem til "Niveau".

Her vælger I "Avanceret" og ved "Antal verdensmål per mission" vælger I 4.
Ved "Opret hold" vælger I to farver. I opretter to hold.

Det er kun det ene hold, I skal bruge, så I vælger hvilket af de to hold, I spiller videre med.
I kan nu se jeres holdfarve og hvilke 4 verdensmål, I skal opfylde på løbet.

5. I trykker jer nu frem til start.

Når alle hold er klar med den blå skærm med kategorierne "Spørgsmål, Aktion og Dilemma", så kan løbet starte. Afvent den fælles start.

Læs først nedenstående regler grundigt.

Alle hold starter på midten af banen.

Et hold løber vilkårligt til en dilemma-post. Ved posten skal de finde sammen med et andet hold.
Er der ikke noget hold, kan de vente eller løbe til en anden post.

De to hold skal sammen løse et dilemma. De vælger det ene holds enhed og trykker på "Dilemma".
En elev læser dilemmaet op samt ulemper og fordele. Hvert hold går for sig og diskuterer sig frem til en holdning: "Ja" eller "Nej".

Hvert hold afgiver sin stemme på enheden (holdfarve er underordnet). Klik frem til resultatet af afstemningen.
Er holdene enige, må de løbe til midten og trække et spørgsmål på et af deres verdensmål. Er de ikke enige, skal de løbe til en ny dilemma-post og finde et nyt hold at løse et nyt dilemma med.

Det gælder på den måde for holdene om at løse dilemmaer og blive enige med andre hold. Hver gang de gør det, må de løbe til midten og trække et "spørgsmål" på et af deres holds verdensmål. Løbet er slut, når holdene når midten og svarer på deres sidste verdensmåls-spørgsmål.