

FAQ

Hvad er questkort?

Questkortet giver gruppen et benspænd. Questkortet kan risikere at ændre det forløb, du tænker på, en lille smule. Fx kan Questkortet stille det krav, at dit forløb skal kunne bruges med 40 deltagere.

Hvad er en ledetråd?

Der findes tre typer ledetråde: didaktiske ledetråde, teknologier og aktiviteter. Ledetrådene skal lede dig til det gode design.

Hvad er aktivitetskort?

Aktivitetskort fortæller, hvad deltagerne i dit forløb skal gøre, når de bruger teknologien. Måske skal de skabe noget i fællesskab, måske skal de tilegne sig ny viden gennem læsning eller lytning, eller måske skal jeres design sætte en debat i gang. Kortene er inspireret af ABC-modellen (Diana Laurillard m.fl.). [LINK?](#)

Hvad er didaktikkort?

Didaktikkort fortæller, hvilket didaktiske fokus du skal have, når du designer dit forløb. Alle didaktikkort er vigtige, men du får altså her muligheden for at forholde dig særligt til en enkelt, didaktisk vinkel, fx dine deltageres læringsforudsætninger.

Hvad er teknologikort?

Teknologikort repræsenterer 6 forskellige teknologier. Du ender med to kort, og dermed to teknologier, i dit forløb. En teknologi dækker over en type teknologi, fx præsentationsværktøjer, men kan i dit forløb være en særlig teknologi, du har adgang til, fx PowerPoint eller Keynote.

Hvad er jokerkort?

Ethvert spil har både modstandere og hjælpere. Jokerkortet kan både være en modstander og en hjælper, der giver et uforudset skub fremad eller bagud. Det kan også være din mulighed for at drille dine medspillere.

Hvem er gamemaster?

Gamemaster er den der først samler 2 kort af hver type ledetråde: 2 aktivitetskort, 2 didaktikkort og 2 teknologikort.

Hvad kan en gamemaster?

Gamemaster styrer den sidste del af spillet. Her har alle spillere samlet kort foran sig og er klar til at gå ind i midterfeltets trin 1 (Robusthedstestens udfordringer). Det er gamemaster, der trækker kortene til robusthedstesten (et for hvert felt), og det er gamemaster, der vurderer, hvem der bedst klarer robusthedstesten.

Hvad er robusthedstesten?

Robusthedstesten består af tre kort, der trækkes fra bunken af robusthedskort. De tre kort udfordrer de tre deltageres undervisningsdesign.

Hvordan kommer jeg ud af fængslet?

Næste gang, det er din tur, slår du med terningen og bevæger det antal felter væk fra fængslet, som terningen viser.

HURTIG VERSION 10 minutter+

Spillet kan spilles af 2 eller flere personer.

KORT OM SPILLET

En hurtig version af spillet DidakTek-quest! kan spilles uden spilleplade.

Spillets mål er at give inspiration til et aktuelt undervisningsforløb. Det kan være et forløb, du lige har brugt i undervisningen, eller et forløb, du snart skal i gang med.

Din makker trækker 3 kort: et aktivitetskort, et didaktikkort og et teknologikort.

I fællesskab taler I nu om, hvordan dit forløb kan forandres ved hjælp af de tre kort. Bagefter bytter I, og laver samme øvelse med din makkers forløb.

Robusthedstest

I kan evt. vælge at robusthedsteste jeres løsninger ved at trække et robusthedskort til sidst, og teste jeres ide.

Denne version af spillet findes også i en digital version. Se mere på <http://digitek.nu/>

DIDAKTEK-QUEST

Spilleets regler

FULD VERSION 1-2 timer (det kan aftales på forhånd at alle går til midterfeltet efter fx 45 minutter)

Spillet spilles i grupper på 3 personer. Hvis antallet af spillere ikke går op med 3, må to spillere slå sig sammen og løse 1 spillers opgaver.

KORT OM SPILLET

Velkommen på DidakTek-quest! Spilleets mål er at skabe et godt og robust forløb til din undervisning. Du spiller i en gruppe, hvor I hver udvikler jeres eget forløb. Gruppen trækker ved spilleets start et fælles benspænd (questkort), nemlig en særlig situation, som I skal tænke jeres undervisningsforløb ind i. Du vil fx skabe et forløb til undervisning i grøn omstilling – og gruppen får til opgave at målrette alle forløb til en situation med over 40 deltagere.

Ledetråde (aktivitetskort, didaktikkort, teknologikort)

I ethvert godt spil findes hjælp i form af ledetråde. Undervejs skal du derfor samle en række ledetråde. Ledetråde kan både opfattes som fokus for dit forløb og som indholdselementer. Der findes tre typer ledetråde: aktivitetskort, didaktikkort og teknologikort. For at gennemføre spillet skal du have to af hver type. Men ligesom der er hjælp, er der også modstand. Lander du på et jokerkort, kan alting ske!

Robusthedstesten

Når den første spiller har samlet de seks ledetråde (to af hver slags) er du klar til robusthedstesten. Den spiller, der klarer sig bedst i robusthedstesten, har vundet.

GØR SPILLET KLAR

Læg spillepladen op og placer 6 bunker med de 6 typer kort på bordet. Bland kortene i bunkerne og læg dem med bagsiden opad.

QUESTKORT

Gruppen trækker ved spilleets start et fælles benspænd (questkort), nemlig en særlig situation, som I skal tænke jeres undervisningsforløb ind i. For at finde den fælles quest, trækker alle spillere et questkort og præsenterer det

for de andre. Gruppen vælger et kort blandt de tre, som alle vil udvikle deres tre individuelle forløb mod.

SPILLET

Alle spillere placerer deres brik i feltet START. Spillerne bevæger sig efter tur rundt på pladen. *Spilleren kan i hver runde bestemme, hvilken vej brikken flyttes. Brikken skal dog flyttes i samme retning hele runden.* Når en spiller lander på et felt, vælges et kort i den pågældende farve (ledetråde). Hver spiller skal samle to blå aktivitetskort, to gule didaktikkort og to røde teknologikort. Når der ikke er flere kort i bunken, må spillerne stjæle fra hinanden. Kortene kan placeres på spillerens designplade (printes).

Fangekælder

Hvis en spiller lander på et gråt felt, vælges et jokerkort og vejledningen på kortet følges. Hvis en spiller lander på et felt med en anden spiller, bliver denne spiller ramt af skæbnen og kastes direkte i fangekælder. (Som ekstra ond regel, kan spillerne aftale at må stjæle kort, når man slår hinanden til fangekælder.)

GAMEMASTER

Når en spiller har samlet to kort i hver farve, stopper spillet. Spilleren, der først fik samlet de seks kort, fungerer som gamemaster i resten af spillet. De andre spillere skal nu trække efter tur – eller bytte sig frem indbyrdes – til et fuldt sæt af 2 kort i hver farve. Spillerne fordelere herefter resten af kortene til de øvrige, så alle får 2 sæt. Hvis de to spillere ikke kan blive enige, fordelere gamemaster kortene. (Har man ikke meget tid, kan man aftale at stoppe efter 1 sæt).

VINDER AF QUESTEN

Alle får nu lidt tid til at gennemtænke deres forløb og præsentere dem for gruppen. Se på de kort, du har samlet. Det er dit design. I den sidste runde af spillet, skal du forsvare dit design. Du skal som udgangspunkt (medmindre gruppen beslutter andet) benytte alle kort.

Alle flytter deres brik til midterfeltets første felt (1).

Gamemasteren styrer nu den afsluttende proces. Gamemaster trækker et **Robusthedstest-kort** og skal nu udfordre de tre designs. Holder designet stadig? Er der tænkt over alt? Hvis designet holder til robusthedstesten, må spilleren flytte sin brik til næste felt (2) Gamemaster trækker et nyt kort og tester de tre designs på ny.

Efter tredje test er dysten slut. Måske står en klar vinder tilbage på det tredje felt (3). Hvis der står flere spillere på det tredje felt, afgør gamemaster, hvem den endelige vinder er.