

Holdet kan nu vælge blandt de skills-kort, de ikke valgte i første omgang.

Eller f.x.: "Der er forår i luften og mekanikeren er blevet gravid. Mekanikerens kompetencer kan ikke bruges i to træk". Dette giver holdet begrænsninger, og derfor kan nogen opgaver i byen ikke løses. Efter to træk er mekanikeren med igen.

Når opgaverne er løst, trækker næste person to kort.

Status efter 15, 30 og 45 minutter

Efter 15 minutter

Spillet stopper, og der gøres status over hvor mange dukater, hver enkelt by har tjent.

Den by, der har tjent flest dukater, vinder Danmarks-mesterskabet i Skills.

Spillet udvides nu med at rådmændene kan købe videreuddannelse for 300 dukater. De kan starte med at købe videreuddannelse af et skillsteam, når spillet går i gang igen, og derefter kan de købe videreuddannelse af et skillsteam, hver gang de har gennemført fire træk.

Valg af det team, der skal videreuddannes kan fx foregå ved at rådmændene kigger på bagsiden af skills-kortene og snakker om, hvilke kompetencer de forestiller sig at få brug for resten af spillet.

Er det f.eks. nødvendigt med en ingeniør, så kigges skills-kortene igennem for at vælge et skill-kort, der har ingeniør som videreuddannelse på bagsiden.

Det valgte kort lægges med bagsiden opad, og teamet har nu alle de videreuddannelser, der står på bagsiden, samtidig med at de har erhvervsuddannelsen..

Spillet går videre på samme måde ved at rådmændene skiftes til at trække et challenge-kort og et mission-kort.

Efter 30 minutter

Spillet stopper, og der gøres status over hvor mange dukater, hver enkelt by har tjent. Den by, der har tjent flest dukater, vinder Europa-mesterskabet i Skills.

Spillet udvides nu med at rådmændene kan udskifte to valgfrie skillsteams med to af de skillsteams, der ikke er med i spillet.

Efter 45 minutter

Spillet stopper, og der gøres endelig status over hvor mange dukater, hver enkelt by har tjent. Den by, der har tjent flest dukater, vinder det Verdensmesterskabet i Skills.

Spillet kan evt. lægge op til en drøftelse af de mange veje, der findes til at få en uddannelse og et spændende job. Eksempler på efterfølgende refleksionsspørgsmål:

- Kan en tømrer læse videre til arkitekt?
- Kan en smed læse videre til ingeniør?
- Er der nogle fordele ved at tage en erhvervsuddannelse, inden man tager en videregående uddannelse?
- Hvad har overrasket jer mest i spillet?



Spillevejledning



Om spillet

Spillet skal inspirere deltagerne til at se bredere på uddannelses- og karrieremuligheder. Det sker ved at spillerne løser en række opgaver ved hjælp af de rette uddannelser.

Klassen opdeles i ca. 5 hold med 4-6 deltagere. Hvert hold udgør byrådet i en moderne provinsby og skal sørge, for at de opgaver, der opstår gennem spillet, bliver løst ved brug af de rette uddannelser.

Vinderholdet er dem, som ved spillets slutning har skabt den bedste by - målt på antallet af dukater.

Spilfordelerens forberedelse

Eleverne skal føre regnskab over, hvor mange dukater, de tjener under spillet. Spilfordeleren skal derfor enten printe et regnskabsark til hver gruppe, eller sende et link til klassen, så det er lagt ind på computer eller tablet inden spillet går i gang.

Regnearket findes på følgende link: <http://talentvejen.nu/skills-for-talents/>.

Før start

Spilfordeleren fortæller eleverne, at deres gruppe har en vigtig opgave i at få en moderne by til at fungere. De skal vide, at de skal løse opgaven ved at vælge de uddannelser, der kan få byen til at fungere og sørge for, at der kommer penge og arbejdspladser til byen. Deres valg af uddannelser kan være afgørende for, om de vinder spillet.

1. Rollefordeling

Spilfordeleren uddeler følgende til hvert hold:

- 1 spilleplade
- Et rådmands visitkort pr. deltager
- Et regnskabsark (print eller elektronisk)

Spilfordeleren beder hver hold fordele byrådsopgaverne mellem sig og stille visitkortet op foran sig:

- Rådmand for Økonomi (Skal notere tjente og brugte dukater i regnskabet og tælle sammen 3 gange i spillet)
- Rådmand for Tid (Holder øje med at tiden ikke løber fra holdet)
- Rådmand for Personale (Sørger for at skills-kort flytter frem og tilbage fra pladen)
- Rådmand for God stemning (Sørger for at alle er glade)

Hver person placerer sit personlige visitkort foran sig. Spilfordeleren beder holdet give byen et navn og skrive det i regnskabsarket sammen med navnene på rådmændene.

2. Valg af byens skills

Spilfordeleren uddeler:

- 1 sæt med 40 skills-kort (typer af erhvervsuddannelser) som lægges med den lyse farvetone opad (dvs. videregående uddannelser nedad = mørk farvetone)

Spilfordeleren fortæller eleverne, at der er fire forskellige farver på kortene. Hver farve er et hovedområde inden for erhvervsuddannelserne. Hovedområdet navn står med henholdsvis blå, rød, grøn og gul farve. Nu skal hvert byråd vælge i alt 20 skills-kort, ved at hver person skiftes til at vælge en erhvervsuddannelse, som de tror er vigtig for byen. Skillskortene lægges på bordet – de skal bruges til at løse byens opgaver.

3. Byens 'challenges' og 'missions'

Spilfordeleren uddeler:

- 1 sæt med 30 blandede challenge-kort, som placeres i rette felt på spillepladen.
- 1 sæt med 50 blandede mission-kort, som placeres i rette felt på spillepladen. Missionerne behøver ikke at blive løst i numerisk rækkefølge.

4. Mundtlig introduktion

Spillet består af tre runder á 15 minutter. Den gruppe, der har flest dukater ved afslutning af hver runde, har vundet runden.

Efter 15 minutter har gruppen med flest dukater vundet DM i skills.

Efter 30 minutter har gruppen med flest dukater vundet EM i skills.

Efter 45 minutter har gruppen med flest dukater vundet VM i skills.

Rådmanden for økonomi fører regnskab over byens dukater på regnskabsarket, som enten findes elektronisk eller er uddelt i papir.

Spillets gang

Spillet kører i op til 30 træk, hvor en række opgaver fra byens dagligdag skal løses. Et træk består af to kort, som deltagerne skiftes til at trække:

1 challenge-kort og 1 mission-kort:

Challenge-kortet

Challenge beskriver en opgave, der skal løses i byen, f.eks.:

"Byens Supermarked skal ansætte nye medarbejdere."

På bagsiden af challenge-kortet ses, at I skal bruge "Salgsassistent."

Hvis der blandt de skills-kort, holdet har valgt, findes en salgsassistent, kan holdet løse opgaven og får derved det angivne antal dukater.

Challenge-kortet nævner måske også en bonusmulighed, som kræver at byen har videregående uddannelses-skills. Hvis bonuskravet kan opfyldes, får de yderligere dukater.

Dukaterne noteres i regnearket ud for den challenge, der er løst.

Herefter lægges challenge-kortet op på spillepladen, så den udfylder feltet, som en slags puslespilsbrik.

Bemærk at challenge-kortets krav ikke behøver at være opfyldt for at lægge kortet på spillepladen. Byrådet har så bare ikke tjent alle de mulige dukater.

Mission-kortet

Herefter trækkes et mission-kort, der giver en ukendt opgave, som f.eks.:

"Det går godt i byen, derfor flytter flere og flere mennesker til byen. Det betyder at holdet må vælge to nye skills-kort". Dette giver holdet mulighed for at løse endnu flere opgaver i byen.