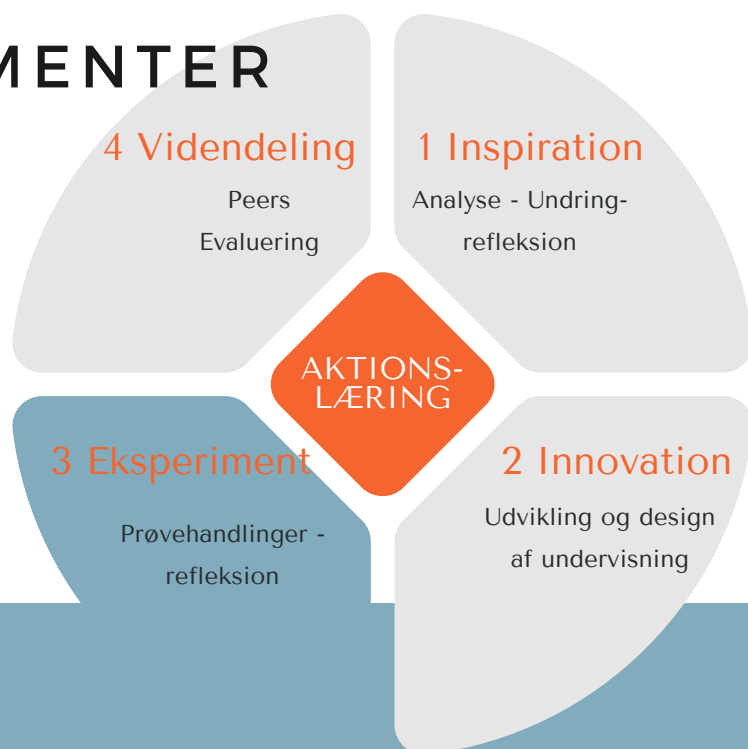


FASE 3

EKSPERIMENTER



SÅDAN GØR I

I denne fase skal I afprøve spillet med eleverne.

Hvis I viser eksempler på Battle Box-kasser, så sørg for at vise mange forskellige, så eleverne ikke låser sig fast på en bestemt form. Husk at innovation er et mål her. Præsenter evt. reglerne ved at spille en kort runde.

Man kan kun deltage i spillet, hvis man har bygget en Battle Box.

Men man skal også kun deltage med sin box, hvis man kan tåle at modstanderen vinder den. Ellers må man bygge en anden box, som man bedre kan tåle at miste. MEN jo flottere Battle Box man deltager med, des flere spillere vil man tiltrække.

I kender elevgruppen, og kan afgøre om de kan spille med disse forudsætninger, eller om der skal lempes på reglen med at vinde fra hinanden.

Undervejs kan I bruge refleksionsark 2 til fagteamet til at evaluere aktiviteten. I kan vurdere, om nogle af spørgsmålene kan anvendes sammen med eleverne.

**REFLEKTIONSARK 2
TIL FAGTEAM**

Efter at I har afprøvet det nye spil - både i lærerøret og med eleverne, skal I forholde jer til følgende spørgsmål i teamet.

Spørgsmål	Refleksion
Er eleverne begejstrede for opgaven?	
Er der udfordringer for alle elever i opgaven?	
Kan alle elever deltage aktivt, eller skal der justeres undervejs?	
Lægger aktiviteten op til samarbejde, eller til at hjælpe hinanden?	
Eksperimenterer eleverne undervejs?	

Digital LEARNING through PLAY