

## Lærervejledning

I Woodlabspillet deles klassen op i mellem 4 og 6 hold som hver især er en tømrer/snedkervirksomhed. I spillet skal holdene konkurrere om at vinde udbud, udføre opgaven (ved at løse faglige opgaver) og købe de bedste opgraderinger til deres virksomheder. Det er anbefalet at der er én skærm per 2 spillere på holdene.

### Spillet kræver minimalt forberedelse.

Inden du spiller spillet med en klasse, er det vigtigt at du printer materialerne som findes som links på woodlabspillet under Materialer knappen. Tegningerne skal bruges i runde 2. Skiltene skal fordeles i klasselokalet med et til hver gruppe. Spillet starter med en video, der viser eleverne hvordan de spiller.



### Sådan kommer du igang:

1. Opret dig som lærer på [www.woodlabspillet.dk](http://www.woodlabspillet.dk)
2. Vis klassen startskærmen og bed eleverne logge ind med silkoden.

### Sådan spilles spillet:

Spillet løber over tre runder. I hver runde skal grupperne byde på entrepriser.

- Grupperne byder med deres Kapacitet.
- Hvis to grupper har budt lige meget, går entreprisen til den gruppe, der har højest score i Kvalitet, Bæredygtighed eller Arbejdsmiljø, alt efter hvad kunden prioriterer.
- Man kan højst vinde to sager.
- Hvis man ikke vinder nogen får man en trøsteopgave.

Når budrunden er færdig går spillerne til opgaveløsning. Her skal de:

- Løse opgaver, der giver indtjening
- Bruge pengene de tjener på Bemanding, Opkvalificering og Værktøj. Det stiller holdene bedre i senere budrunder.

I slutningen af spillet bliver grupperne målt på forskellige parametre:

- Kvalitet
- Arbejdsmiljø
- Bæredygtighed

De vil også blive vurderet på hvem der har tjent flest penge.

På den måde konkurrerer holdene ikke kun om at tjene flest penge, men skal også vælge, hvor de vil være bedst.

Der kan altså udråbes flere vindere af spillet.

