

# Årsplan - Brætspil 23/24 - HØP

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Elevforudsætninger</b> | <p>Holdet består af elever fra forskellige skoler på et samlet hold.</p> <p>Der er stor forskel på elevernes erfaring med brætspil fra tidligere, men fælles er at de alle kender til og har spillet brætspil tidligere. Nogle har spillet brætspil hjemme i familien, andre med venner og andre har dyrket brætspil mere intensivt og er fx periodevis gæster på diverse brætspilscaféer.</p> <p>Der er afsat 90 minutters brætspil en gang pr. uge, men eleverne har mulighed for at låne diverse brætspil, så de flere gange om ugen kan spille brætspil</p> |
|---------------------------|---|

| Antal uger 42  | 1. forløb  | 2. forløb   | 3. forløb   | 4. forløb  |
|--|--|---|---|--|
| <b>Kompetenceområde og kompetencemål</b>                           | <b>Eleverne skal opnå kompetencer til at kunne forholde sig til forskellige brætspil, deres kategorier og opbygning, spildesign, og spilmekanikker</b>   |   |   |  |
| <b>Færdigheds- og vidensmål</b>                                    | Med udgangspunkt i de ovenfor nævnte kompetenceområder og -mål skal eleverne kunne forholde sig til disse på en evidensbaseret, oplevelseserfaret og reflekteret måde.   |   |   |  |
| <b>Folkelig oplysning</b>  | Som menneske forstår vi også vores liv i lyset af vores fælles liv. Brætspil er i høj grad et fællesskab, som eleverne deltager i og er med til at videreudvikle gennem forskellige brætspil, diskussioner og produktion, og som sætter dem i stand til på og uden for skolen at kunne træde ind og ud af forskellige fællesskaber, for på den måde at kunne styrke deres forståelse af egen person i forhold til andre mennesker. |   |   |  |
| <b>Overskrift</b>  | <b>Efterår</b>   | <b>Vinter</b>   | <b>Vinter/forår</b>   | <b>Forår</b>   |
| <b>Læringsmål</b>  | Eleven skal i hvert forløb opnå indsigt i og erfare de forhold, der gør sig gældende for brætspil, så de fremadrettet kan træffe flere, bedre kvalificerede og evidensbaserede valg.   |   |   |  |
| <b>Undervisningsaktiviteter</b>                                    | Gatewayspil, co-op, flerpersoners spil og spil til over 20 spillere.   | Spilmekanikker, (moderne) klassikere, 2-personers spil, sportsspil og solospil. | Fillers, produktion af egne spil, moderne kortspil, solospil og mekanikker. | Brætspil med oplevelser og historier, digitale brætspil og bucketlist. |
| <b>Evaluerings- og læringsledelse samt samarbejde med eleverne</b> | Evaluerings- og læringsledelse er en integreret del af undervisningen. Den kan både være lærer- og elevstyret. Evalueringen skal hjælpe eleverne frem mod en forståelse af deres kompetencer ift. bræt- og moderne kortspil, og hvad de alene og i samarbejde med andre skal gøre for at kunne optimere deres kompetencer. Uanset evalueringens udtryk og ramme skal den ses og opleves som potentiale for udvikling og læring.    |   |   |  |

Årsplanen er vejledende og kan ændres i løbet af året.