

# FAAST – Alfred og Hjørdis

## FOCUS

Hvad er temaet for øvelsen?

Fokus på at udvikle deltagerens karrierekompetence – evne til at træffe valg og tage beslutninger gennem hele livet

## AIM

Identificer målene – hvad vil vi opnå/hvad skal de unge opnå?  
Målene skal være konkrete, tydelige og målbare.

Udfordring af elevernes valgkompetence gennem overvejelser omkring karrierevejenes mange dilemmaer og udfordringer.

- **Formål:** deltagerne skal gennem spillet opnå kendskab til ungdomsuddannelserne og udvalgte temaer før, under og efter grundskolen. Deltagerne skal styrke deres karrierekompetence ved at drøfte og træffe dilemmafyldte valg.

## ACTIVITIES

Hvad skal der ske i vejledningen?

**Mulighedernes vej (Fantasy spil) – 45 min**

### Forberedelse:

- Der dannes hold af ca. 5 deltagere
- Hvert hold tildeles en "fantasy bog"
- Holdet vælger en "historiefortæller" – dette kan med fordel være en deltager, der er en dygtig og tydelig læser.
- Holdet vælger en "overdommer". Overdommeren har til opgave at træffe valget, hvis der gennem demokratiet og dialogens vej ikke kan opnås enighed. Overdommeren kan også tilkalde vejlederen ved behov for hjælp eller uddybelse.
- Der vælges "tidsholder", der har ansvaret for at holdet overholder tiderne. Det er vigtigt, at holdet bliver færdig til tiden, men det er også tidsholderens opgave, at sikre at holdet får drøftet dilemmaerne grundigt, så valgt tages på et reflekteret grundlag.
- Der udvælges en "skriver". Skriverens opgave er, at skrive/tegne en oversigt over de valg der bliver taget på vejen gennem historierne. Dette gøres på et A3 eller A4 papir.



**Spilletets gang:**

- Fortælleren læser Hjørdis historien højt for gruppen startende med side 0.
- Undervejs i historien stilles gruppen overfor nogle komplicerede karrierevalg og dilemmafyldte beslutninger. Gruppen bedes tage stilling til én af flere muligheder, som historien byder dem.
- Gruppen drøfter valgmulighederne grundigt, hvorefter de træffer et valg. Alt efter valget bladre læseren til det nævnte sidetal i "fantasy bogen", hvor historien fortsætter frem mod ny situation.
- Skriveren notere på papiret gruppens valg – evt. også stikord der fortæller, hvorfor de har valgt, som de har valgt.
- Når alle hold er kommet gennem en eller flere af historier vendes spillets temaer og dilemmaer i plenum. Det er her vejlederens opgave at sætte de forskellige grupper vej og valg gennem spillet til yderligere refleksion og debat i klassen – på den måde slå en "sløjfe" på valgprocessen.
- Fortælleren læser Alfreds historie højt for gruppen startende med side 0

**Tid:**

- 5 min til introduktion
- 15 min til Hjørdis historie
- 10 min drøftelse i plenum
- 10 min til Alfreds historie
- 5 min til drøftelse i plenum

**STRUCTURE**

Rammesætning – hvordan rammesættes aktiviteten, så det er tydeligt for deltagerne.

- Deltagerne orienteres om formål og spillets gang (regler m.m.)
- Deltagerne inddeles i grupper og får fordelt de forskellige roller
- Hver gruppe går i gang med at læse og drøfte dilemmaerne gennem "fantasy bogen"
- Deltagerne drøfter historien med hinanden og øver sig i at reflektere (ved at ordne, fokusere og forstå) over det de har læst.
- Deltagerne træner deres evne til at træffe valg pba. deres refleksioner
- Vejlederen løfter refleksions niveauet ved at stille uddybende spørgsmål i plenum

**TECHNIQUES**

Hvilke vejledningsteknikker og kompetencer vil I bruge for at facilitere gruppen?

- 6 fantasy bøger (Hjørdis´ historie)
- 6 fantasy bøger (Alfreds´ historie)



Centerkontoret UU-Lillebælt  
Treldevej 193  
7000 Fredericia  
7211 3461  
[info@uu-lillebaelt.dk](mailto:info@uu-lillebaelt.dk)

