

# Spillet VÆRKSTED

Udviklet af Charlotte D. Hansen / Charlotte's Teaches Web for DA Åben Virksomhed



**Antal spillere:** 2-5 personer

En kunde kommer ind med sin bil på jeres værksted. Alle lamper lyser i instrumentbrættet. Mekanikerne ved at der er noget galt udvendigt, indvendigt, og i instrumentbrættet. Men hvad? Det er nu mekanikernes opgave at finde de 3 fejl, så kunden kan komme ud og køre igen.

## SÅDAN STARTER "VÆRKSTEDET"

1. En person skal have rollen "computer"
2. "Computer" blander de 27 kort.
3. "Computer" trækker 1 kort, og kigger på det. Kortet viser hvilket 3 fejl bilen har. Kortet holdes skjult for alle andre spillere - "Mekanikerne"
4. Resten af kortene lægges midt på bordet med billederne nedad.

## SPILLET

Sammen skal mekanikerne finde ud af, hvilke fejl bilen har. Der er i alt 3 fejl 3 forskellige steder på bilen.

Der er 1 *udvendig* fejl, der er 1 *indvendig* fejl og der er 1 fejl i *instrumentbrættet*.

## RUNDER

"Computeren" vender et kort fra bunken.

Hvis 1 eller flere fejl er vist på kortet, så siger "Computeren" fejl. Hvis ingen fejl er vist på kortet, så siger "Computeren" ingen fejl.

- Det er "Mekanikernes" opgave at regne ud, hvad de 3 fejl er.
- I hver runde må "Mekanikerne" i fællesskab komme med 1 gæt på de 3 fejl.
- Hvis deres gæt er forkert, så skal "computeren" trække endnu et kort.
- Spillet slutter, når mekanikerne har gættet de 3 fejl.

## MULIGE FEJL:

### UDVENDIGE FEJL:

- Baglygter
- Dæk
- Forlygter

### INDVENDIGE FEJL:

- Airbag
- Sele
- Sæde

### INSTRUMENTBRÆTTET:

- Benzintank
- Olie
- Speedometer



## EKSEMPEL

1

“Computeren” har trukket et kort, som “Computeren” ikke viser til “Mekanikerne”. Kortet viser de fejl, som er på bilen:

**Udvendige fejl:** Dæk  
**Indvendige fejl:** Airbag  
**Fejl i instrumentbrættet:** Speedometer

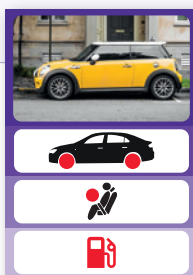


2

“Computeren” vender et kort fra bunken som vises til mekanikerne. Kortet viser følgende fejl:

**Udvendige fejl:** Dæk  
**Indvendige fejl:** Airbag  
**Fejl i instrumentbrættet:** Benzintank

“Computeren” siger fejl. Mekanikerne skal nu gætte hvilke fejl der matcher med computerens kort.

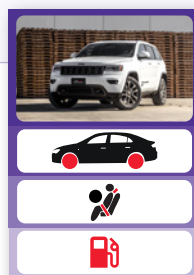


3

“Computeren” vender et nyt kort fra bunken som vises til mekanikerne. Kortet viser følgende fejl:

**Udvendige fejl:** Dæk  
**Indvendige fejl:** Sele  
**Fejl i instrumentbrættet:** Benzintank

“Computeren” siger fejl. Mekanikerne skal nu gætte hvilke fejl der matcher med computerens kort.

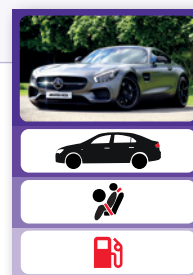


4

“Computeren” vender et nyt kort fra bunken som vises til mekanikerne. Kortet viser følgende fejl:

**Udvendige fejl:** Baglygte  
**Indvendige fejl:** Sele  
**Fejl i instrumentbrættet:** Benzintank

“Computeren” siger ingen fejl da ingen af fejlene på kortet matcher fejlene på computerens kort.



5

Sådan fortsættes spillet indtil “mekanikerne” har gættet de 3 fejl.

## TIPS & TRICKS

- Det kan være en god idé, at hele klassen spiller én eller to omgange sammen først, så alle er kommet godt ind i spillet.
- Der skal vendes mange kort, før man kan gætte, hvilke fejl der er på bilen.
- Det er ofte de kort, hvor der ikke er nogle fejl, der gør det nemmere at regne ud, hvilke fejl, der er på bilen – så det kan være en god ide at bruge udelukkelsesmetoden.
- Som mekanikere kan det være en god ide at notere, hvilke fejl man tror der er på bilen eller hvilke fejl man ved det ikke kan være.
- De kort computeren vender, hvor der er fejl, lægges sammen og det samme gøres med de kort, hvor der ikke er fejl. Det giver mekanikerne et godt overblik.

## ALTERNATIV MÅDE AT SPILLE PÅ – MEKANIKERNE SPILLER MOD HINANDEN:

Det er “mekanikernes” opgave at regne ud, hvad de 3 fejl er.

- “Mekanikerne” må hver især (alene) komme med 1 gæt i hver runde.
- Det er altid “mekanikerne” til venstre for “Computeren” som i runde 1 skal starte med at komme med et bud. I runde 2 er det “mekaniker” nr. 2 til venstre for “Computeren” som kommer med første bud. I runde 3 er det “mekaniker” nr. 3 til venstre for “Computeren” som kommer med første bud. Sådan fortsætter det.
- Hvis man ikke har et bud, så siger man “pas”, og den næste “mekaniker” kan komme med et bud.

**Vinder:**

Vinderen er den “mekaniker”, der først kommer med de 3 rigtige fejl. Fejlene skal indeholde den rigtige udvendige fejl, rigtige indvendige fejl, og den rigtige fejl i instrumentbrættet.





