

VÆRKSTEDET

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" vender 1 kort, og kigger på det. Kortet viser hvilke 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 på computerens kort 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 som vises til "mekanikerne". Hvis 1 eller flere fejl på det vendte kort, er de samme som på computerens kort, siger computeren fejl.

Hvis ingen af fejlene på det vendte, er de samme som på computerens kort, siger computeren ingen fejl.

- Det er mekanikernes opgave at regne ud, hvad de 3 fejl på computerens kort er.
- I hver runde må "mekanikerne" i fællesskab komme med 1 gæt på de 3 fejl.
- Hvis deres gæt er forkert, så skal "computeren" vende 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

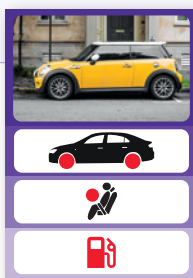


2

“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.

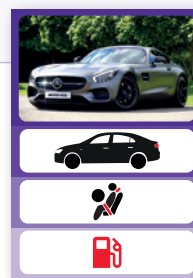


4

“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. Svaret skal indeholde den rigtig udvendige fejl, indvendige fejl og den rigtige fejl i instrumentbrættet.





