

LÆRERVEJLEDNING

MODUL 2 - SPIL OM EU'S MEDLEMSSTATER

Spillet er en **hjernevrider**, der giver eleverne kendskab til EU's medlemsstater. Eleverne arbejder sammen i konkurrerende hold for så hurtigt som muligt at finde frem til en hemmelig kode. Formålet med dette spil er at gøre eleverne nysgerrige efter at finde ud af, hvilke lande der er medlemmer af EU.

Efter spillet giver læreren **flere oplysninger om emnet**. Læreren kan også vælge at drøfte de forskellige faser af udvidelsesprocessen ved hjælp af præsentationen.

METODE	VARIGHED	MATERIALER
Pædagogisk spil: EU's medlemsstater	20 minutter	<ul style="list-style-type: none">- Spillekort med lande til hvert hold- Afkodningsark til hvert hold- Kort over Europa til hvert hold (valgfrit)
Præsentation	10-20 minutter	<ul style="list-style-type: none">- Computer + projektor- Præsentation af modul 2

MÅL OG KOMPETENCER

INDSTILLING

- Eleverne er nysgerrige efter at finde ud af, hvilke lande der er medlemmer af EU.

VIDEN

- Eleverne ved, hvilke lande der er med i EU.
- De ved måske også noget om de forskellige landes tiltrædelse.

TRIN FOR TRIN

1. SPILLET

FORBEREDELSE

Klassen deles op i hold på tre til fire elever. Holdene konkurrerer mod hinanden.

FORLØB

- Spørg eleverne: "Hvor mange medlemsstater har EU?" Derefter siger du til eleverne, at det nu er op til dem at finde ud af, hvilke 27 lande der er medlemmer af EU.
- Først forklarer du spillet:
 - Hvert hold får 40 spillekort. På disse kort vises formen og navnet på 40 lande.
 - Først skal dit hold udpege de 27 EU-medlemsstater. Gør dette så hurtigt som muligt.
 - Hvert landekort har desuden et bogstav. Dette bogstav er en del af "koden". Sørg for kun at beholde kortene for de lande, I har udpeget som EU-medlemsstater. I skal bruge bogstaverne på disse kort, da de tilsammen udgør en kode.
 - Brug afkodningsarket til at knække koden: marker de bogstaver, I har fundet.
 - Løsningen er en sætning på engelsk.
- Du fordeler det nødvendige materiale til hvert hold: 40 spillekort, et afkodningsark og et kort over Europa (valgfrit, så de kan se, hvor landene ligger).
- Det første hold, der knækker koden, har vundet spillet.
- Lad de andre hold fortsætte, indtil alle har knækket koden.

Jo flere fejl, eleverne begår, når de udpeger EU's medlemsstater, desto vanskeligere vil det være at finde frem til løsningen. Det gør ikke noget. Det vigtigste er, at de hver gang, de udpeger et kort, spørger sig selv: "Er dette land en EU-medlemsstat eller ej?" Efter spillet vil de være meget ivrige efter at finde ud af, hvilke lande der er EU's medlemsstater, hvilket er formålet med spillet. Som lærer kan du selvfølgelig hjælpe holdene med udvælgelsesprocessen.

ET PAR TIP

- Til hold med dygtige elever, er det ikke nødvendigt at give mange oplysninger om, hvordan afkodningsarket skal bruges: det bør de selv finde ud af. Du behøver blot at fortælle dem, at løsningen er en sætning på engelsk. Hold, der har brug for mere hjælp, kan du fortælle, at de kun har brug for bogstaverne fra de landekort, som de har udpeget som EU's medlemsstater. Når de finder disse bogstaver på afkodningsarket, vil de kunne læse koden (sætningen) fra venstre mod højre, fra oven og nedefter.
- Løsningen består af 27 bogstaver, ét for hvert land. Det betyder, at nogle bogstaver forekommer flere gange. Når eleverne f.eks. har valgt et landekort med bogstavet "E" som kode, betyder det derfor, at alle andre landekort med et "E" også er korrekte. Det betyder, at eleverne straks kan markere alle "E'er" på afkodningsarket. Eller de kan markere bogstavet fra hvert landekort, efterhånden som de udpeger disse. Resultatet bliver det samme. Det er bedst ikke at dele disse oplysninger med eleverne fra begyndelsen, men kun hvis de spørger om hjælp.
- Eleverne lægger sandsynligvis ikke mærke til det, men bogstaverne i løsningen er ordnet efter landenes tiltrædelse af EU. Det første "L" hører således til Belgien og det sidste "R" til Kroatien.

LØSNING

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

2. PRÆSENTATION: DRØFTELSE AF DEN NYE VIDEN

FORBEREDELSE

Eleverne placeres, så de kan se præsentationen.

FORLØB

Du kan bruge præsentation til at sige noget om medlemsstaterne og udvidelsesrunderne.

Præsentationen begynder med en oversigt over de nuværende medlemsstater. Efter spillet vil eleverne være nysgerrige efter at se, om deres svar er rigtige. Præsentationen forklarer derefter, hvornår hver udvidelse fandt sted. Du kan vælge kun at fokusere på de nuværende medlemsstater og ikke drøfte udvidelsesprocessen. Her kan du finde [nyttige baggrundsoplysninger](#).

