

Julemissionen

Udarbejdet af FN Byens skoletjeneste, YOUNG UN

Læs mere om os her: www.un.dk/skoler

Lærervejledning

Tid: ca. 20 minutter (det afhænger af hvor hurtige eleverne er)

Materialer:

- En bærbar/computer eller iPad (**ikke** på mobiltelefoner, da det ikke virker optimalt her)
- Adgang til internettet
- Blyant + papir

Opsætning:

- Eleverne skal arbejde sammen i grupper af 2-3 elever (helst 2 elever, da den enkelte da får mere ansvar)
- Hver gruppe har én computer til deling

1. Følgende skal læses højt for eleverne lige inden de får opgaven:

Dette er en besked fra FN Byens skoletjeneste, YOUNG UN:

Velkommen til denne julemission. Gennemfør opgaverne og find ud af hvordan julen og verdensmålene hænger sammen. Ved at tænke klogt og arbejde sammen, kommer I hurtigere igennem. Husk at drillenissen gemmer sig rundt omkring og gør det ekstra svært for jer.

Hold øje med blyanterne – de betyder I skal skrive det tal eller bogstav ned, som blyanten peger på. Vær opmærksom på store og små bogstaver.

Hold øje med musen – den ændrer sig, hvis elementet er aktivt.

2. Eleverne får udleveret linket (det kan eventuelt skrives på tavlen. Vær opmærksom på stavefejl):

www.un.dk/da/besoeg-fn-byen/skoler/julemissionen

3. Fortæl eleverne at der nederst i højre hjørne er 3 prikker – her skal de vælge de to pile, der vender i hver sin retning for at lave fuld skærm.



Følgende sider er hemmelige for eleverne og må ikke afsløres

Spillet foregår som et "escape room", hvor eleverne skal finde ledetråde, svare på spørgsmål og løse gåder for at komme frem i spillet. Giv eleverne tid til at finde rundt i spillet inden du hjælper dem. Det er meningen, at de nogle gange farer lidt vild og svarer forkert på spørgsmål.

Hvis eleverne er gået helt i stå kan du starte med sige ting som:

"Husk at musen ændrer sig, hvis der er noget, I kan trykke på"

Hvis eleverne tror, at det er en fejl at pizzamenuen, billetterne, masken og ønskesedlen ikke virker, så mind dem om, at det kun er hvis musen ændrer sig, at noget er aktivt

Vent med at give dem koderne til de har prøvet længe. Først når de er helt desperate kan du give dem koden.

Hvis du har været nødt til at give eleverne et kodeord, så mind dem gerne om at de skal huske at skrive tallene ned.

Kort over spillet – del 1:

For at komme hertil kræves en kode. Koden er: **VM17**

Aktive elementer. Her finder eleverne dele af kodeordet (VM17)



For at komme hertil kræves en kode. Koden er: **9417**. Linket fører til FN Byens kontrolcenter. Koden får eleverne ved at gennemføre en quiz, som ligger under verdensmålene og julekransen

Aktivt element. Her finder eleverne dele af kodeordet (VM17)

Kort over spillet – del 2:

I **opgave 3** skal eleverne samle et puslespil, som vil give dem svaret på "gåden" i højre side af billedet

Koden fra opgave 3 er: **6401**

I **opgave 1** kan de flytte med det øverste papir. Det skal de flytte rundt, så det passer med de 'opgaver', der står til højre i billedet. Lad dem selv opdage, at de kan flytte rundt på papiret.

Koden fra opgave 1 er: **8529**



I **opgave 2** skal eleverne bruge cirklen som en lommelygte til at "lyse" rundt på billedet. Lad dem selv opdage, at cirklen kan flyttes.

Koden fra opgave 2 er: **3217**

Dette er den sidste side i spillet. Når eleverne når hertil, er de færdige med spillet. Du kan eventuelt opfordre dem til at markere, når de tror, de er færdige, så I kan udnævne en vindergruppe.



God fornøjelse og glædelig jul

YOUNG
LEARNING FOR CHANGE