

# G.R.I.S.

LÆRERVEJLEDNING



STØTTET AF  
Svineafgiftsfonden

G.R.I.S er udviklet i samarbejde med Gametools.

# INTRODUKTION TIL G.R.I.S.

G.R.I.S. (Grisens Rejse Igennem Staldene) er et spil, der er skræddersyet til elever på landbrugsskolerne.

Spillet skal være med til at åbne elevernes øjne for en karriere inden for griseproduktion og samtidig være med til at give dem et indblik i jobbet og de konkrete arbejdsopgaver, man møder, når man arbejder i griseproduktionen.

I spillet bliver eleverne introduceret til livet som griseproducent. De får gennem forskellige opgaver mulighed for at følge grisenes liv fra inseminering og fødsel til livet i slagtestalden.

Spillet er et sjovt, hektisk og fysisk spil, hvor fokus er på samarbejde og holdånd.

Spillet strækker sig over 90 min.

Vis eleverne spilvejledningsvideoen for hurtigt og nemt at komme i gang. Se spilopsætningskortet.

På side 10-14 finder du en trin-for-trin-guide, som guider dig igennem både forberedelsen, selve forløbet og den afsluttende opsamling. Dette gør det let løbende at følge progressionen i forløbet. Det er en fordel både at læse, hvordan spillet er bygget op, samt gennemgå lærervejledningen og se videoen, inden spillet introduceres i klassen.

Alle spildelene i elevæsken består af materialer, der nemt kan sprittes af og rengøres efter behov.

# MÅLGRUPPE OG LÆRINGSMÅL

Spillet henvender sig til elever på landbrugsskolerne. Det skal spilles så tidligt som muligt i uddannelsesforløbet, gerne på grundforløb 1. Det giver eleverne et positivt billede af arbejdet i griseproduktionen tidligt i deres uddannelse, hvilket kan være med til at præge deres valg af praktikplads.

## Læringsmål for spillet

- At eleverne lærer om arbejdet i griseproduktionen og får lyst til at fordybe sig yderligere i det.
- At eleverne arbejder med deres eventuelle fordomme over for griseproduktionen og opbygger et positivt billede af griseproduktionen som arbejdsplads.

## Lærers rolle

Lærers rolle i spillet er at:

- Opdele klassen i hold á 4-6 elever.
- Lave indledning og afslutning om emnet.
- Sætte spillet i gang og holde tiden.
- Styre quizen.
- Holde styr på point.
- Påtage sig rollen som kontrollant i runde 1 og 2.

# ELEVÆSKE

4 stk.  
Staldkort  
Løbeafdelingen



1 stk.  
Fodermaskine



4 stk.  
Staldkort  
Drægtighedsstalden



2 stk.  
Sygestien



4 stk.  
Staldkort  
Farestalden



1 stk.  
Driftslederkort



4 stk.  
Staldkort  
Smågrisestalden



1 stk.  
Kontrollantkort



2 stk.  
Staldkort  
Slagtestalden



24 stk.  
Terninger



1 stk.  
Spilopsætning



6 stk.  
Timeglas



# LÆRERÆSKE

1 stk.  
Lærervejledning



1 stk.  
Spilopsætning



# SÅDAN SÆTTES SPILLET OP

## Bordstørrelse

80x120 cm.



Stald 3

## 6 x Timeglas

Bruges til at holde styr på tiden i staldene og til Fodermaskinen.



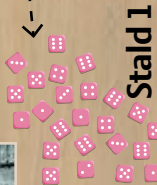
## Fodermaskine



## 24 x Terninger

De kaldes for grise.

De starter alle ved Løbeafdelingen kort A.



## 2 x Rollekort

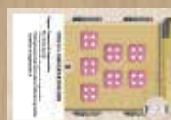
Bruges først i runde 2 og 3.



## Sygestien



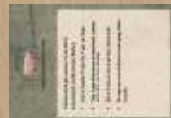
Stald 4



Stald 5



Stald 2



Stald 1



# SPILLET'S OPBYGNING

G.R.I.S. spilles i hold á 4-6 elever. Eleverne skal igennem tre runder, der hver varer 10 min. Formålet med hver runde er, at eleverne skal føre så mange grise som muligt gennem fem stalde (løbeafdelingen, drægtighedsstalden, farestalden, smågrise-stalden og slagtestalden).

Grisene er i spillet repræsenteret ved de lyserøde terninger. Eleverne kan let følge grisenes udvikling fra befrugtning (1'ere) til slagtesvin (5'ere og 6'ere).

I hver stald skal eleverne udføre en række opgaver, der knytter sig til netop arbejdet i denne stald. Disse står beskrevet på staldkortene.

## Hvordan vinder man?

Eleverne skal have så mange grise som muligt igennem de fem stalde og frem til den sidste slagtestald. Jo flere grise, de får gennem de fem stalde, jo bedre.

Holdene starter med 24 grise (terninger), men kan undervejs miste grise.

Hvert hold kan score mellem 0-48 point i hver runde. Disse point udregnes på baggrund af, hvor mange grise de får med fra start til slut. Holdene har til slut mulighed for at score flere point i en quiz. Den omhandler fakta fra staldkortene.

Når eleverne har været igennem tre runder af spillet og quizen, tælles point sammen.

Vinderholdet er det med flest point.

## Staldkort

Holdene starter med at læse opgavebeskrivelsen på kort A, B og C på staldkortene. Når de er klar, placeres timeglasset på kortet, og opgaven er i gang!

Hver spiller kan kun være i gang med én opgave ad gangen, dvs. én spiller løser opgave A, en anden spiller opgave B osv.

- Spillerne må ikke udføre den samme opgave to gange i træk.
- Spillerne kan bruge det samme timeglas i samme stald uden at vende det ved at flytte det fra plads til plads.
- Timeglasset løber i 60 sek. Når timeglasset er løbet ud, skal spilleren stoppe opgaven.

## Sygestien

I spillet kan holdene tabe eller miste grise. Tabes en gris, lægges den på kortet sygestien, indtil denne ikke har plads til flere grise. Hvis grise dør, lægges disse tilbage i æsken og forbliver der indtil næste runde.

Grise kan tabes på flere måder:

- Hvis der er grise tilbage i stalden, når timeglasset er løbet ud.
- Hvis et timeglas væltes. Spilleren må gerne sætte det op igen og fortsætte.
- Hvis en spiller glemmer at vende deres timeglas, inden de går i gang med en opgave.
- Hvis en spiller ruller med for mange grise.
- Hvis en gris tabes på gulvet under et rul.
- Hvis en eller flere grise falder af transporten mellem to stalde.

En gris kan kun mistes/dø på én måde:

- Hvis sygestien er fyldt op, så der ikke er plads til flere grise.



## **Fodermaskinen**

I spillet indgår en fodermaskine. Denne bruges til at producere foder til grisene.

Holdene producerer foder ved at sætte et eller flere timeglas på fodermaskinen.

Det er antallet af timeglas på fodermaskinen, der afgør, hvor mange terninger, holdene må slå med i hver opgave. Hvis ingen har sat et timeglas på Fodermaskinen, må holdene max slå med fire terninger i hver opgave.

## **Driftsleder**

Driftslederens rolle er at få arbejdet på gården til at køre bedst muligt og samtidig holde øje med, at alt går rigtigt til.

Denne rolle gives til en spiller på holdet i runde 2 og 3. Denne skal administrere holdets timeglas samt lede og fordele arbejdet i staldene i hele runden.

## **Kontrollant**

Denne rolle varetages i runde 1 og 2 af læreren, hvor denne både skal hjælpe med at forklare opgaverne og være opmærksom på, om spillerne overholder reglerne. Hvis kontrollanten opdager fejl, straffes disse med tabte grise.

I runde 3 udpeger alle hold én spiller, der skal påtage sig rollen som kontrollant.

Denne kontrollant skal derefter slutte sig til et andet hold og her holde øje med, om alt går rigtigt til. Kontrollanten skal være så fair og retfærdig som mulig. Kontrollantens ord og "domme" er endelige, men læreren har altid det sidste ord ved uenigheder.

# TRIN-FOR-TRIN-GUIDE

## Forberedelse

30

Gennemgå lærervejledningen, se spilvejledningsvideoen, kig spillets dele igennem og opdel eleverne i hold á 4-6 elever. Vær opmærksom på at skabe nogle gode hold, så der er helst er en igangsætter, en god læser og en der ved noget om grise.

Spillet kræver et bord på minimum 80x120 cm.

10

## Før spillet

Tal med klassen om, hvad eleverne allerede ved om griseproduktion. Det kan være holdninger, fordomme eller viden om griseproduktion. Hav fokus på det positive ved griseproduktion.

- Hvad ved I om griseproduktion?
- Hvad tror I, der indgår i en griseproduktion?
- Hvordan er arbejdstiderne?
- Hvordan tror I, et arbejde i griseproduktionen passer med et familieliv?
- Hvad er dansk griseproduktion kendt for ude i verden?
- Hvad er der af teknik og grej i griseproduktionen?
- Hvordan samarbejder man med kollegaer i en griseproduktion?

## Under spillet

2

**Holdinddeling og opstilling.** Opdel eleverne i hold. Hvert hold samles rundt om et helt tomt bord. Der skal være god afstand mellem holdene. Stolene stilles ud til siden.

5

**Del spillet ud.** Spillet sættes op af eleverne. Gør eleverne opmærksomme på, at de skal følge spilopsætningen, som ligger i kassen.

8

**Spilvejledningsvideo.** Se linket på Spilopsætningskortet. Holdene ser spilvejledningsvideoen på deres mobil.

5

**Spilleregler.** Giv dem tid til at kigge på kortene på bordet, læse staldkortene grundigt og orientere sig i materialet. Sørg for at alle har forstået de overordnede spilleregler.

# TRIN-FOR-TRIN-GUIDE

## Spilrunde 1

5

**Start.** Husk holdene på, at de har 10 min. til at få grisene igennem alle staldene. Læreren har i denne runde rollen som kontrollant, dvs. hjælper med spillereglerne og er opmærksom på, at holdene ikke begår fejl.

5

**Mellemtid.** Giv efter 5 min. en mellemtid til holdene. Gør ligeledes dette, når der er 1 min. tilbage af spilrunde 1.

2

**Stop tiden efter 10 min.** Bed holdene om at tælle deres point sammen. Disse noteres af læreren.

## Spilrunde 2

2

**Driftsleder.** Forklar kort, hvad denne rolle indebærer. Giv holdene mulighed for kort at diskutere dette og evt. lægge en ny strategi.

5

**Start.** Sæt runden i gang. Mind eleverne om, at denne runde ligeledes varer 10 min. I denne runde er læreren ligeledes kontrollant.

5

**Mellemtid.** Giv efter 5 min. en mellemtid til holdene. Gør ligeledes dette, når der er 1 min. tilbage af spilrunde 2.

1

**Stop tiden efter 10 min.** Bed holdene om at tælle deres point sammen. Disse noteres af læreren.

1

**Rundeevaluering:** Spørg ud i klassen, hvilken forskel det gjorde, at driftslederen kom i spil.

## Spilrunde 3

2

**Kontrollant.** Forklar kort, hvad denne rolle indebærer. Holdene vælger selv en kontrollant.

5

**Start.** Sæt runden i gang. Mind eleverne om, at denne runde ligeledes varer 10 min. Læreren er ikke kontrollant i denne runde, men hjælper dog med regler og spørgsmål ved opgaverne.

5

**Mellemtid.** Giv efter 5 min. en mellemtid til holdene. Gør ligeledes dette, når der er 1 min. tilbage af spilrunde 3.

1

**Stop tiden efter 10 min.** Bed holdene om at tælle deres point sammen. Disse noteres af læreren.

1

**Rundeevaluering:** Spørg ud i klassen, hvilken forskel det gjorde, at kontrollanten kom i spil.

7

**Quiz.** Bed holdene om at vende alle 5 staldkort med beskrivelsen af den enkelte stald, så teksten ikke kan læses. Læreren læser spørgsmål højt. Derefter bliver hvert hold enige om deres svar og skriver det ned. Læreren spørger nu hvert enkelt hold efter tur, hvad de har svaret. Et rigtigt spørgsmål giver 5 point. Quizzen kan findes på side 15.

2

**Afslutning.** Holdene pakker spillet sammen, og alle point tælles. Husk point fra både spillet og quizzen.

1

**Vinder kåres.**

# TRIN-FOR-TRIN-GUIDE

## Efter spillet

2

Opdel eleverne i par. De skal på 2 min. nævne så mange ting som muligt, de nu ved om griseproduktion.

8

Tal med klasse om, hvorvidt deres viden og holdninger har ændret sig efter spillet. Sørg for at I når omkring det sidste spørgsmål.

- Hvad har I igennem spillet fået af ny viden om griseproduktion?
- Hvad overraskede jer mest?
- Hvad gjorde jer nysgerrige på griseproduktion?
- Samarbejde er vigtigt i en griseproduktion. Hvorfor tror I det?  
Brug gerne eksempler fra spillet.
- Hvad kunne få jer til at vælge et praktikophold eller søge et job i en griseproduktion?

# QUIZ

1

I løbeafdelingen foregår insemineringen. Men hvordan kan man se, hvornår soen er klar til at blive insemineret?

RIGTIGE SVAR: Er opmærksom på staldens orne

2

Hvor lang tid er soen drægtig, inden hun farer?

RIGTIGT SVAR: 3 måneder, 3 uger og 3 dage

3

Unge søer, der farer for første gang, kaldes noget særligt. Hvad er det?

RIGTIGT SVAR: Gylte

4

Pattegrisene fødes uden et immunforsvar, så hvad er det vigtigt, at de får med det samme efter fødslen?

RIGTIGT SVAR: Råmælk fra soen.

5

Når pattegrisene er en vis størrelse, flyttes de videre til smågrigestalden. Men hvor meget skal de veje, inden de flyttes?

RIGTIGT SVAR: Ca. 7 kg.

6

Temperaturen og fugten skal reguleres i smågrigestalden. Derfor kaldes den også for..?

RIGTIGT SVAR: Klimastalden

7

Hvor lang tid er grisene ca. i slagtesvinestaldene, inden de køres på slagteriet?

RIGTIGT SVAR: Ca. 13 uger

8

Hvad vejer en gris cirka, når den bliver kørt til slagteriet?

RIGTIGT SVAR: Ca. 110 kg.

9

Hvor mange kg. kan slagtegrise vokse om dagen?

RIGTIGT SVAR: Ca. 1 kg.

10

Hvor mange procent af omkostningerne i slagtesvinestalden går til foder?

RIGTIGT SVAR: 70%



STØTTET AF

**Svine**afgiftsfonden