RECEPTBOKEN · FRÅN UPPDRAG TILL SPEL

Speldesignkortet

Två och två. Först pratar ni om er vecka, sedan gör ni om det till spelregler. Samtalet är poängen – spelet är kvittot.

Steg 1 · Prata om er vecka 7 MINUTER · UTAN SKÄRM

Turas om. Ta tre minuter var – den andra frågar och lyssnar.

1. Vad tar mest tid och kraft just nu?
2. Vad är det svåraste i uppdraget – det som kommer emot dig?
3. Vad är det viktigaste i ditt jobb – som ofta inte hinns med?
4. Vad eller vem hjälper dig?

Det svåra	Det viktiga	Det som hjälper

Steg 2 · Gör det till spelregler 5 MINUTER · EN MENING PER RUTA

1 Spelet
Hur känns veckan? Välj ett spel i tabellen nedan.

2 Du är
Vem styr spelaren – och i vad?

3 Det som anfaller
Från **det svåra**: vad kommer emot dig, som saker i spelet?

4 Poängen
Från **det viktiga**: vad ska man fånga? Vad får man inte skjuta på?

5 Bossen
Från **det allra svåraste**: vad är det, och vad gör det?

6 Kraftpaketen
Från **det som hjälper**.

7 Slutet
När tar rundan slut, och vad säger slutskärmen?

Känslan blir spelet

Allt kommer samtidigt	**Space Invaders**
Varje ja blir ett nytt uppdrag	**Snake**
Man väljer väg hela tiden	**Bilspel**
Allt ska få plats	**Tetris**
Långt till målet, hinder överallt	**Plattformsspel**
Små saker växer om man väntar	**Släck bränder**

Steg 3 och 4 · Bygg och spela

Skriv in rutorna i byggaren i receptet och kör prompten i Copilot Chat. Spara koden som spelet.html och öppna filen.

Spela, ändra en sak i taget – och spela grannens spel.

copilot-skolledare.vercel.app/internat