

Lär känna arbetslivet inom undervisningen i naturvetenskaper

Välkommen att ta del av materialet Lär känna arbetslivet inom undervisningen i naturvetenskaper! Materialet erbjuder lärare verktyg för att öka högstadieelevers arbetslivskännedom inom undervisningen i naturvetenskaper.

Ett av målen för mångsidig kompetens i grunderna för läroplanen för den grundläggande undervisningen 2014 är att ta del av arbetslivskompetens och entreprenörskap med beaktande av könsperspektivet. Grunderna för läroplanen innehåller följande rekommendationer för grundutbildningen:

”Eleverna ska uppmuntras att förhålla sig öppet till nya möjligheter och att handla flexibelt och kreativt om situationen förändras. De ska lära sig att aktivt ta initiativ och att söka olika alternativ. Eleverna ska få hjälp med att upptäcka yrken som intresserar dem och att välja lämpliga fortsatta studier utgående från sina egna förutsättningar, medvetna om traditionella könsrollers och andra rollmodellers inverkan.” (Grunderna för läroplanen 2014, s. 24)

Även undervisningen i fysik och kemi har utökats med kunskap om arbetslivet:

Undervisningens uppdrag är att vägleda eleverna att förstå betydelsen av att kunna fysik/kemi också med tanke på fortsatta studier och arbetslivet. Jämlikhet och likställdhet främjas genom att man erbjuder eleverna möjligheter att tillämpa kemi i olika kontexter och ger dem mångsidig information om yrken som förutsätter kunskaper i fysik/kemi.” (Grunderna för läroplanen 2014, s. 447 och s. 453)

Med hjälp av de uppgifter som finns på denna PDF kan läraren inkludera följande delområden inom arbetslivskompetens i undervisningen:

1. De naturvetenskapliga och tekniska branschernas betydelse både för samhället och den ungas eget liv
2. Utbildningsvägar och yrken inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna
3. Företag inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna
4. Mångsidiga förebilder av människor som jobbar inom branscherna

Här nedan hittar du tio uppgifter som omfattar instruktioner för lärare om genomförandet av uppgifter samt utskrivbart material för elever och skolgäster!

Uppgift 1. Teckna en vetenskapare

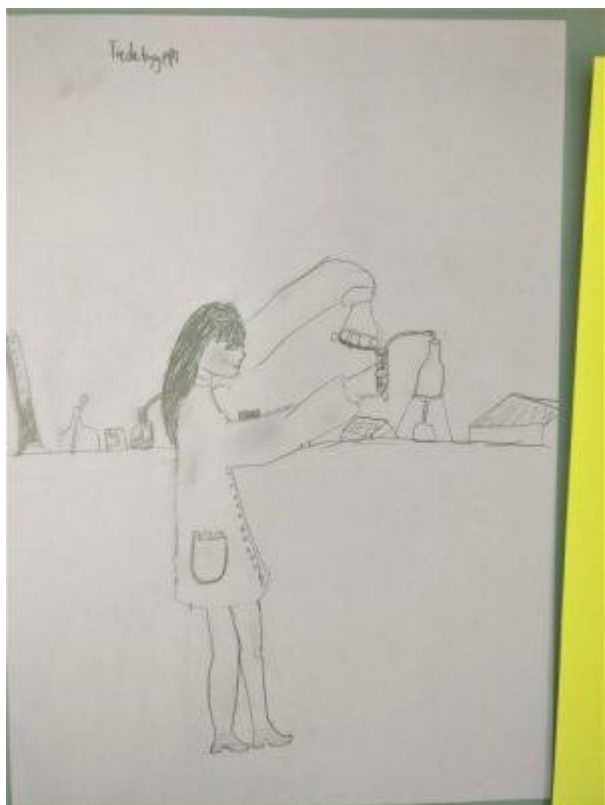
Tidsanvändning: 45 min.

Tillbehör: ritredskap

Draw a Scientist Test (DAST)

Draw a Scientist Test (DAST) är ett test som har utvecklats av David Wade Chambers 1983 och används för att identifiera stereotyper som anknyter till vetenskapare.

Högstadiееlever kan till exempel utföra testet före ett besök i ett företag/en läroinrättning inom den naturvetenskapliga eller teknologiska branschen eller före de utför uppgifter som förkovrar dem i arbetslivet inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna. Med hjälp av ritningarna kan eleverna uppmuntras till diskussioner som ifrågasätter stereotyper om vetenskapare.



Genomförande av uppgiften

Uppmana eleverna att teckna en vetenskapare på ett separat papper. Be dem även ge vetenskaparen ett namn.

När de är klara med sin teckning, be eleverna att hänga upp sina teckningar på tavlan eller väggen i klassrummet. Begrunda följande frågor tillsammans med eleverna:

- Vilka gemensamma drag har teckningarna till exempel då det gäller vetenskaparnas utseende?
- Föreställer de flesta av teckningarna manliga eller kvinnliga vetenskapare? Finns det ett samband mellan vetenskaparens och tecknarens kön?
- Motsvarar någon av teckningarna en sådan vetenskapare som eleven själv skulle vara?
- Ifall eleven inte kan se en likhet mellan någon av teckningarna och sig själv, fundera på vilken slags vetenskapare hen skulle vara. Hur skulle hen se ut, vilka ämnen inom naturvetenskaper, matematik eller teknik skulle hen jobba med och vilka slags verktyg skulle hen använda?

Ni kan avsluta lektionen med att eleverna tecknar sig själva som vetenskapare.

Uppgift 2. Viktiga uppfinningar och karriärvägar

Tidsanvändning: 3 x 45 min.

Nödvändiga tillbehör: skrivredskap, datorer/pektdatorer.

Uppgiftens mål

1. Få eleverna att bli medvetna om naturvetenskapernas betydelse för mänsklighetens välbefinnande.
2. Göra eleverna förtrogna med de utbildnings- och karriärvägar som möjliggör att jobba inom dessa branscher och med viktiga uppfinningar.

Genomförande av uppgiften

Första skedet Samla uppfinningar

Tidsanvändning: ca 30 min.

Eleverna delas in i grupper på tre. Grupperna bygger upp en begreppskarta på papper eller dator över uppfinningar och produkter som har varit viktiga för mänsklighetens välbefinnande och vars utveckling har krävt kunskaper inom det område som behandlas (eleverna får använda internet för informationssökning).

Exempel:

- Fysik: olika metoder för energiproduktion, hjulet, glödlampan, teleskopet, astronomins olika fynd, magnetism.
 - Kemi: mediciner, sprängämnen, konstgödsel, bränsle, kosmetikprodukter, tvättmedel, konserveringsmedel, sötningsmedel, parfymer.
-

Andra skedet Eleverna bygger upp en utbildnings- och karriärväg för en person de väljer

Tidsanvändning: ca 105 min.

Grupperna uppmanas att välja ut den uppfinning de tycker är mest spännande och planera en utbildnings- och karriärväg för en fiktiv eller verklig person som leder till ett jobb med den berörda uppfinningen. Grupperna använder PowerPoint (eller motsvarande program) för att utarbeta en ”animation” som svarar på följande frågor:

1. Vad var personen intresserad av i barn- och ungdomen? Vad sysslade hen med, vilka hobbyer hade hen?
2. Vem har uppmuntrat hen med studierna och hobbyerna? Hur har hen uppmuntrats? Vilken roll har personens föräldrar och kompisar haft för uppbyggandet av utbildnings- och karriärvägen?
3. Beskriv personens utbildningsväg: hur inriktade hen sig efter grundskolan? Efter andra stadiet? Därefter?
4. Var jobbar personen efter sina studier? Vilka slags arbetsuppgifter har hen?
5. Vad är genomsnittslönen för det yrke personen inriktade sig på?

I separat filen kan du hitta en PowerPoint-mall som du kan dela ut till eleverna.

Eleverna kan uppmuntras att liva upp sina presentationer till exempel med hjälp av bilder som kan laddas ner utan copyright, t.ex. på pixabay.com

Till slut presenterar eleverna de karriärvägar de har planerat inför hela klassen. Alla de läroinrättningar och yrken som har kommit fram kan sammanfattas i en slutdiskussion.

Uppgift 3. Viktiga uppfinningar och karriärvägar – Samarbetande grupparbete

Tidsanvändning: 45 min.

Nödvändiga tillbehör: skrivredskap, datorer eller pektdatorer.

Uppgiftens mål

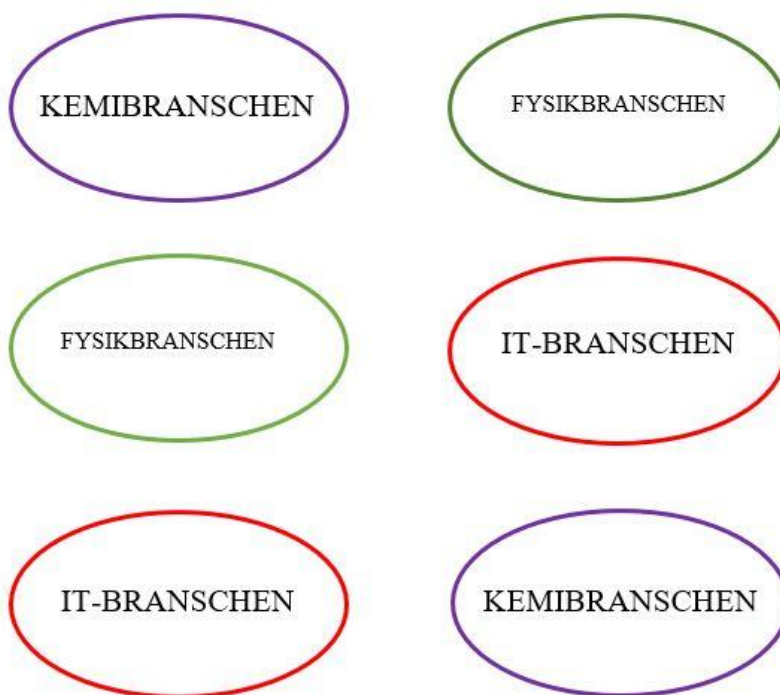
Uppgiften ger eleverna möjlighet att ta del av viktiga uppfinningar inom naturvetenskaper, matematik och informationsteknik samt klarlägga vilken slags utbildnings- och karriärväg som leder till att jobba med dessa uppfinningar.

Genomförande av uppgiften

Här följer ett exempel på hur eleverna tar del av fysik-, kemi- och IT-branscherna.

Klassen delas in i sex grupper. Beroende på klasstorleken kan grupperna bestå av 2–4 personer. För varje grupp lottas en lapp ut som nämner en bransch – antingen ”fysikbranschen”, ”kemibranschen” eller ”IT-branschen”.

Grupperna sätter sig en bit från varandra i klassrummet:



Grupperna bygger upp en begreppskarta på papper av storlek A3 som delas ut till dem. De ska svara på följande frågor:

(Eleverna får använda internet för informationssökning.)

1. Räkna upp uppfinningar och produkter som har varit viktiga för mänsklighetens välbefinnande och som har krävt kunskaper om den bransch som står på er lapp.

Exempel:

- Fysik: glasögon, olika metoder för energiproduktion, motorer.
- Kemi: mediciner, gödsel, bränsle, kosmetikprodukter, konserveringsmedel, parfymer.
- Informationsteknik: webbtjänster, spel, sociala medier, applikationer för flygplan och fartyg.

2. Välj den uppfinning ni tycker är intressantast och planera en utbildnings- och karriärväg till ett yrke där man jobbar med uppfinningen. Rita en utbildnings- och karriärväg på pappret som svarar på följande frågor:

- Hur inriktar man sig efter grundskolan? (gymnasium, yrkesskola)
- Använd webben för att granska läroinrättningar man kan inrikta sig till efter utbildning på andra stadiet (universitet, yrkeshögskolor).
- Vilka arbetsplatser som anknyter till branschen tycker ni är intressantast? Räkna upp några av de arbetsplatser ni helst skulle söka till.

Till slut organiseras klassen så att tre grupper går igenom varandras alster sinsemellan. Avsikten är att en grupp som har tagit del av fysikbranschen presenterar sin begreppskarta för en grupp som har tagit del av kemibranschen och en grupp som har tagit del av IT-branschen, och så vidare.

Till slut kan hela klassen välja ut den bransch de tycker verkar intressantast.

Uppgift 4. Ta del av företag inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna med hjälp av information på nätet

Uppgiftens längd: 2 x 45 min.

Nödvändiga tillbehör: utskrivna företagslogotyper, datorer eller pekdatorer.

Uppgiftens mål

1. Påvisa betydelsen av de naturvetenskapliga, matematiska och tekniska branscherna för elevernas eget liv.

2. Introducera eleverna till utbildnings- och karriärvägar inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna.

Genomförande av uppgiften

Uppgiften ger eleverna möjlighet att ta del av uppfinningar inom naturvetenskaper, matematik och informationsteknik som är viktiga för dem själva samt klarlägga vilken slags utbildnings- och karriärväg som leder till att jobba med dessa uppfinningar.

Eleverna delas in i grupper på 2–4 personer. På ett bord finns utskrifter av logotyper för olika företag vars verksamhet grundar sig på naturvetenskaplig och teknisk kompetens. Grupperna uppmanas att välja ut den logotyp som intresserar dem mest.

Ett papper av storlek A3 delas ut till varje grupp. Elevernas uppgift är att fästa företagets logotyp mitt på pappret och svara på följande frågor omkring den:

1. Vilken produkt är det fråga om?
2. Vilka andra produkter/tjänster erbjuder eventuellt företaget? Granska företagets webbplats och gör Google-sökningar med lämpliga sökord.
3. På vilket sätt behövs kunskaper i fysik, kemi, matematik eller informationsteknik för att planera och tillverka produkten?
4. På vilket sätt

...är produkten nyttig för människor eller främjar deras välbefinnande?

...främjar produkten naturens välbefinnande?

5. Välj det intressantaste yrket inom de naturvetenskapliga eller tekniska branscherna (till exempel kemist, fysiker, matematiker, ingenjör, programmerare) som kan anknytas till produkten. Planera en utbildnings- och karriärväg för detta yrke. Rita en utbildnings- och karriärväg på pappret så att ni besvarar följande frågor:

- Hur inriktar man sig efter grundskolan? (gymnasium, yrkesskola)
- Använd webben för att granska läroinrättningar man kan inrikta sig till efter utbildning på andra stadiet (universitet, yrkeshögskolor). Vilken läroinrättning skulle ni helst inrikta er till? Ta reda på hur lång utbildningen är?
- Vilka arbetsplatser som anknyter till branschen tycker ni är mest intressanta? Nämn några företag/organisationer/läroinrättningar där ni kan tänka er att jobba.
- Du kan också se efter om det finns information om lönen och sysselsättningsläget i branschen på nätet.

Till slut presenterar grupperna den information de har samlat på A3-pappret för hela klassen. Ni kan tillsammans fundera på vilka av företagen som verkade mest intressanta. Var och en av eleverna kan lägga en post-it-lapp vid det företag de helst skulle sommarjobba på.

Uppgift 5. Gissa yrket!

Tidsanvändning: 15 minuter.

Tillbehör: material för anteckningar.

Genomförande av uppgiften

Denna uppgift genomförs tillsammans med besökare från företag eller läroinrättningar som har bjudits in på lektionen. Uppgiften grundar sig på att det inte är möjligt att avgöra vad besökaren jobbar med utifrån hens yttre. Uppgiften lämpar sig speciellt väl för besökare med könsmässigt otypiska yrken. Målet med uppgiften är att erbjuda eleverna mångsidiga förebilder av personer som jobbar inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna och utöka elevernas arbetslivskänedom om dessa branscher.

Eleverna får ingen förhandsinformation om besökaren eller var hen jobbar. Besökaren bjuds in i klassen och eleverna delas in i grupper på 3–5 personer.

I början av lektionen spelar eleverna Gissa yrket!, där grupperna försöker gissa besökarens yrke genom att ställa ja/nej-frågor till hen. Utifrån hur fort frågeomgångarna framskrider ordnas en lämplig mängd av dem, till exempel 5–10.

Efter frågerundorna antecknar var och en av grupperna sin gissning om besökarens yrke och gissningarna presenteras för hela klassen. Besökaren berättar om grupperna har gissat rätt.

Efter Gissa yrket! -spelet presenterar besökaren sin utbildnings- och karriärväg under resten av lektionen.

Uppgift 6. Omvänd arbetsintervju

Tidsanvändning: 3 x 45 min.

Nödvändiga tillbehör: skrivredskap, datorer eller pektdatorer.

Genomförande av uppgiften

Eleverna delas in i grupper på 3–5 personer. Man berättar för eleverna att vissa lokala företag inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna vill anställa dem alla. Man kan skaffa till exempel 3–5 samarbetsföretag för uppgiften.

Eleverna ska ta reda på vilket av dessa företag som har mest att erbjuda dem. Eleverna planerar en omvänd arbetsintervju för företagen: istället för till den arbetssökande riktas frågorna till arbetsgivaren!

Eleverna ska planera en intervjumall för den omvända arbetsintervjun med ca 10 frågor som ger dem den information de vill ha. Med hjälp av intervjun kan eleverna till exempel ta reda på följande saker:

- Vilka uppgifter får man jobba med i företaget
- Vilka slags arbetsmiljöer får man jobba i i företaget
- Vilka slags arbetsredskap används för olika arbetsuppgifter i företaget
- I vilken mån får anställda vid företaget resa i sitt arbete
- Hur stor lön kan era anställda få
- I vilken mån är arbetet i ert företag socialt
- I vilken mån kan man använda kreativitet i arbetet
- Vilken språkkunskap kräver arbetet i företaget
- På vilket sätt behövs kunskaper i fysik, kemi och matematik för uppgifterna
- Vilken är könsfördelningen i ert företag

Frågorna skickas till företagen per e-post och senare går man igenom svaren tillsammans. Klassen beslutar gemensamt vilka av företagen som är mest attraktiva som arbetsplats. Tillsammans med eleverna utarbetar man en ranking-lista över företagen och skickar ett diplom till det mest intressanta företaget.

Uppgift 7. Besök vid ett företag eller en läroinrättning inom de naturvetenskapliga branscherna

Tidsanvändning: 3 x 45 min.

Studiebesök vid företag och läroinrättningar är ett utmärkt sätt att utöka elevernas kännedom om vad man gör i olika företag och organisationer och vilka slags människor som jobbar i dem. I samband med studiebesök är det lätt att bekanta eleverna med olika yrken inom de naturvetenskapliga branscherna samt de utbildningsvägar som leder till dem.

Av personalen kan eleverna få aktuell information om det praktiska arbetet vid de olika besöksplatserna, vilka arbetsuppgifter som utförs där, vilka förmågor man har användning för och hur de anställda tillämpar de kunskaper och den kompetens de har lärt sig i grundskolan och i sin vidareutbildning.

Berätta för eleverna vart ni kommer att åka på besök. Inför besöket, fundera på följande frågor tillsammans med eleverna:

1. Vilka slags människor jobbar där? Beskriv människornas sociala och yttre egenskaper.
2. Vad gör man där? Vilka slags arbetsuppgifter har de anställda?
3. Hurudan är arbetsmiljön där? Hur ser där ut?
4. Vilken utbildning har de personer som arbetar där?
5. Hitta på minst en sak som du absolut vill få reda på om besöksplatsen eller den bransch ni ska bekanta er med under besöket.

Uppmana eleverna att anteckna sina tankar, först parvis eller i grupper på tre personer. I slutet av denna sida hittar du ett nedladdningsbart arbetsblad för anteckningar. Gå till slut igenom frågorna tillsammans och anteckna parens och gruppernas tankar i PowerPoint-filen som finns bifogad till denna sida.

Begrunda samma frågor efter besöket. Stämde elevernas förhandsuppfattningar? Hur förändrade besöket elevernas uppfattningar om besöksplatsen och de människor som jobbar där? Anteckna parens och gruppernas observationer och tankar i samma PowerPoint-fil som ni antecknade förhandsuppfattningarna i.

Begrunda före besöket

1. Vilka slags människor jobbar där? Beskriv människornas sociala och yttre egenskaper.
2. Vad gör man där? Vilka arbetsuppgifter har de anställda?
3. Hurudan är arbetsmiljön där? Hur ser där ut?
4. Vilken utbildning har de personer som arbetar där?
5. Hitta på minst en sak som du absolut vill få reda på om besöksplatsen eller den bransch ni ska bekanta er med under besöket.

Uppgift 8. Learning café med förebilder

Tidsanvändning: 2 x 45 min.

Nödvändiga tillbehör: skrivredskap, datorer eller pekdatorer.

Uppgiftens mål

I denna uppgift tar eleverna del av inbjudna gästers förmågor och intressen, utbildnings- och karriärvägar samt arbetsbeskrivningar genom att diskutera med dem i formatet Learning Café.

När eleverna får mötas med gästerna ansikte mot ansikte blir det lättare att diskutera på en mer jämlik nivå än då gästen ger en presentation framför klassen. Diskussionerna hjälper eleverna att bilda sig en uppfattning om hurudana personer gästerna är. Diskussionerna är även ett utmärkt sätt att bryta ner stereotyper om hurudana människor som jobbar inom de naturvetenskapliga, matematiska och tekniska branscherna.

Att möta personer som jobbar inom de naturvetenskapliga, matematiska och tekniska branscherna kan motivera eleverna att studera dessa områden och möjliggöra deras val av utbildning och karriär.

Första skedet Genomförande av Learning Café

Tidsanvändning: 75 min.

Klassen delas in i lika många grupper som det kommer att finnas gäster på lektionen. Eleverna informeras om vilka yrken gästerna jobbar inom. Innan gästerna anländer uppmanas eleverna att i grupp begrunda vad de vill veta om gästerna och deras arbete. Eleverna hittar på frågor som fungerar som utgångspunkt för planeringen av diskussionen.

De frågor eleverna hittar på kompletteras med frågorna nedan. Avsikten är att en av grupperna går igenom följande delområden tillsammans med gästen:

1. Förmågor och intressen

- Vad var gästen intresserad av som barn och ungdom?
- Vilka hobbyer hade och har hen?
- Vad var hen bra på i skolan och på fritiden?
- Vad upplever gästen sig bra på nu som vuxen?
- Vad intresserade gästen med det yrke som hen nu jobbar inom?

2. Utbildningsbakgrund

- Vilken utbildningsbakgrund har gästen?
- Vad fick hen att göra sina utbildningsval?
- Vem har uppmuntrat hen med studierna och livet i allmänhet?

3. Arbetsbeskrivning

- Vilka är gästens viktigaste arbetsuppgifter?
- I vilken slags arbetsmiljö jobbar gästen?
- Vilka arbetsredskap använder hen?
- Vad tycker gästen är det bästa med sitt arbete? Vad är det besvärligaste?
- Vilken lön får man för gästens yrke?

Var och en av gästerna sitter vid sitt eget "cafébord", där det också ligger ett stort papper för anteckningar. Elevgrupperna går från bord till bord och diskuterar med var och en av gästerna i 15–20 minuter om ämnena **förmågor och intressen, utbildningsväg och arbetsbeskrivning**. Gruppmedlemmarna antecknar gästens svar på frågorna på pappret eller en bärbar dator/pekdator.

I slutet av lektionen tackar man gästerna för deras besök och pappren samlas in för nästa lektion.

Andra skedet Learning Café: eftersnack

På nästa lektion går man igenom gruppernas anteckningar om varje gäst.

Uppgift 9. Kortspelet Löjlige LUMA-familjen

Tidsanvändning: 3 x 45 min.

Tillbehör: datorer eller pekdatorer, kartong eller lamineringsmaskin för att göra kort.

Uppgiftens mål

Eleverna tar del av yrken, utbildningsvägar och företag inom de naturvetenskapliga, matematiska och tekniska branscherna med hjälp av material på webben. Materialet omfattar till exempel webbplatser som fokuserar på yrkesval, olika företags och läroinrättningars webbplatser samt intervjuer med yrkesfolk inom olika branscher.

Genomförande av uppgiften

Eleverna tillverkar ett kortspel – Löjlige LUMA-familjen/Svarte Petter. Spelreglerna är desamma som i de traditionella kortspelen Löjlige familjen och Svarte Petter. Kortleken består av fem familjer på fyra personer, vars efternamn är yrken inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna. Till exempel Familjen Ingenjör, som består av Herr och Fru Ingenjör samt barnen Lasse och Lisa Ingenjör. Eleverna kan hitta på en figur som passar in i ämnet och som fungerar som "Svarte Petter".

Kortleken eleverna tillverkar skiljer sig från de traditionella spelen Löjlige familjen/Svarte Petter genom att spelkortet innehåller information om de berörda yrkena. "Herr"- och "Fru"-kortet nämner figurens yrkesbeteckning och vilka arbetsuppgifter hen sköter. Barnkortet kan nämna vilka yrken barnen drömmer om.

Kortlekarna tillverkas i grupper på 4–5 elever så att varje grupp tillverkar kort för två familjer. Eleverna får en lektion på sig att ta del av det material som finns på webben och tillverka kortleken utifrån det.

Exempel på familjer: fysikerfamiljen, ingenjörsfamiljen, biologfamiljen, matematikerfamiljen, geograffamiljen, kemistfamiljen, laborantfamiljen, kodarfamiljen ... I följande sidor hittar du instruktioner och kortmallar för eleverna.

KORTSPELET LÖJLIGA LUMA-FAMILJEN

Instruktioner för elever

I uppgiften tar vi del av yrken inom de naturvetenskapliga, matematiska och tekniska branscherna med hjälp av information på nätet.

Vi tillverkar en Löjligen LUMA-familjen/Svarte Petter-kortlek för hela klassen i grupper på 3–5 personer.

Spelreglerna är desamma som i de traditionella kortspelen Löjligen familjen och Svarte Petter (spelreglerna finns på sista sidan av dessa instruktioner). Kortleken består av familjer på fyra personer, vars efternamn är yrken inom de naturvetenskapliga och tekniska branscherna. På nästa sida finns en modellfamilj som ni kan använda – familjen Ingenjör som består av Herr och Fru Ingenjör samt barnen Ada och Albin Ingenjör. Ni kan själva hitta på en figur som passar in i ämnet och som fungerar som ”Svarte Petter”.

Kortleken ni ska tillverka skiljer sig från de traditionella spelen Löjligen familjen/Svarte Petter genom att spelkortet innehåller information om de berörda yrkena. ”Herr”- och ”Fru”-kortet nämner figurens yrkesbeteckning och vilka arbetsuppgifter hen sköter. Kortet med familjens barn kan nämna barnens drömyrken (de ska anknyta till den bransch föräldrarna jobbar i).

Varje grupp tillverkar två familjer med hjälp av information ni hittar på nätet. Läraren lottar ut olika yrken till grupperna.

När ni har fyllt i de bifogade kortmallarna med information ni hittar på nätet, klistra mallarna på tjockare kartong och klipp ut korten. När alla grupper har tillverkat två familjer, kan korten samlas ihop till en kortlek. Därefter kan spelet börja!

EXEMPELFAMILJ

Herr Ingenjör

Yrkesbeteckning: IT- och kommunikationsingenjör

Arbetsbeskrivning: Planerar IT-system

Fru Ingenjör

Yrkesbeteckning: utvecklingsingenjör

Arbetsbeskrivning: Jobbar på ett kärnkraftverk. Övervakar kraftverkets funktion och reparerar eventuella fel. Rapporterar om kraftverkets funktion.

Ada Ingenjör

Drömyrke: Lantmäteriingenjör

Albin Ingenjör

Drömyrke: Ingenjör inom maskinteknik

Herr _____

Yrkesbeteckning:

Arbetsbeskrivning:

Fru _____

Yrkesbeteckning:

Arbetsbeskrivning:

Drömyrke:

Drömyrke:

Herr _____

Yrkesbeteckning:

Arbetsbeskrivning:

Fru _____

Yrkesbeteckning:

Arbetsbeskrivning:

Drömyrke:

Drömyrke:

Spelregler

Löjlige familjen

I detta spel används Svarte Petter-kortet inte. Blanda korten och fördela dem bland spelarna. Om någon av spelarna har kompletta familjer får hen plocka ut dem och lägga dem på bordet framför sig. Därefter får den yngsta spelaren börja med att fråga spelaren som sitter till vänster efter ett specifikt kort för att komplettera en familj. Om den tillfrågade spelaren inte har kortet går turen vidare till hen. En och samma deltagare kan fråga vidare tills den tillfrågade spelaren inte har det efterfrågade kortet. Den spelare som får flest kompletta familjer vinner.

Svarte Petter

Samtliga kort, även Svarte Petter-kortet, blandas väl och fördelas jämnt bland spelarna. Alla de spelare som har ett par, t.ex. Herr och Fru Ingenjör och Albin och Ada Ingenjör, får lägga ifrån sig de korten. Den yngsta spelaren får börja genom att dra ett kort från spelaren som sitter till vänster, så att endast kortets baksida syns. Om kortet kompletterar ett par, läggs detta ner på bordet. Om kortet inte kompletterar ett par, går turen att dra ett kort till nästa spelare. Efter ett antal rundor har alla par kompletterats. Spelaren som slutligen sitter kvar med Svarte Petter-kortet är spelets förlorare.