

Hvad er det lige man kalder et tilkøbskort til brætspil med et fint ord?

Et fint (og ofte brugt) ord for et **tilkøbskort** til et brætspil afhænger lidt af sammenhængen — men her er de mest almindelige og passende betegnelser:

1. **Ekspansionskort** – bruges hvis kortet hører til en *ekspansion* eller *udvidelse* af spillet.  
Fx: "Dette er et ekspansionskort fra den nye udvidelse af *Catan*."
2. **Udvidelseskort** – mere dansk end "ekspansionskort", men lidt mindre brugt i spilverdenen.  
Fx: "Spillet kan suppleres med udvidelseskort, som giver nye handlinger."
3. **Tillægskort** – neutralt og pænt ord, der kan bruges om ekstra kort man tilkøber.  
Fx: "Tillægskortene tilføjer nye karakterer og evner."
4. **Promokort** – hvis kortet er et særligt bonuskort, ofte givet som kampagne- eller samlerkort.  
Fx: "Promokortet kunne kun fås ved konventet."
5. **Ekstrakort** – det mest ligefremme, men stadig anvendeligt og forståeligt i brætspilssammenhæng.

Så afhængigt af om det er et officielt udvidelseskort eller bare noget ekstra, ville de bedste valg normalt være:

👉 "Ekspansionskort" eller "Udvidelseskort".

EKSPANSIONSKORT og deres værdi for basisspillet (formuleret af Anette selv):

- Spillerne kan løbende tilbydes nye udfordringer og opgaver og evt. nye regler og tips til spilleforslag.
- Forlænger spillets levetid: nye emner/temaer kan løbende tilføjes og afspejle både behov og nye "trends".
- Tematisk tilpasning: Ekspansionskortene kan afspejle forskellige temaer og fagområder og dermed bliver spillet relevant for nye målgrupper: POLITIHUNDE, NARKOHUNDE, HUNDEKENNLER, INTERNATER etc.
- Basisspillet er nemt at opdatere, hvis (når) der kommer ny lovgivning, nye konkurrenceregler, eller ny viden om fx hundens domesticering, gener etc.
- Det kan udfordre DCH lokalafdelingerne, som kan bidrage med temaer, emner og måske konkurrere om bedste forslag etc.
- Det vil være svært for mig (umuligt!) at undlade at designe kort til Hundespillet målrettet undervisning i gymnasiet! SE VENLIGST HERUNDER

HUSK: Jeg vil altid gerne være med til at komme med forslag til både tekster og illustrationer og selvfølgelig designe fremtidens muligheder uanset emne.

## FORSLAG TIL EKSPANSIONSKORT:

### **RACEKENDSKAB**

*Foreslået fra et bestyrelsesmedlem*

4-2-2025 DcH klubhus kl. 18.00 på det 1. møde om Hundespillet

Udarbejde illustrationer og tekster på kort velegnet til familier som bør vide, hvad de forskellige racer "indeholder", fordi de påtænker at få en lille hundehvalp.

Ekspansionskort som **RACEKENDSKAB** kan med fordel indgå i en lille serie som omhandler alle de emner / temaer kommende hundeejere har behov for fx:

HVALPENS FØRSTE DØGN I DET NYE HJEM  
HVALPENS FODER  
HVALPENS LÆRING  
HVALPEN OG FAMILIENS BØRN/SMÅ BØRN

### **HUNDEINSTRUKTØR**

*Fonder´s 1. demoudgave har ca. 50 spørgsmål til emnet 😊*

Ekspansionskort målrettet alle de personer, der er i gang med at tage en instruktøruddannelse og tænkt som en genvej til succes for deres afsluttende eksamen!

Det er faktisk DcH Vejle instruktørerne (Karina og Lykke) og dengang instruktører in spe (Malene og Hanne) som (helt uden at vide det) har betydet, at jeg fik ideen til hundespillets spillebane med de 50 felters placeringer.

### **KLASSIFIKATION og ARTSKENDSKAB**

*Her har jeg allerede mindst 50 geniale læringsspørgsmål målrettet de ældste klasser i folkeskolen og Gymnasieelever – og et hav af gode grunde til at fremme læring via spil (med hinanden og ikke på computer)*

Men jeg (Anette) valgte altså også lige at spørge AI:

Jeg vil elske at lave ekspansionskort til hundespillet med emnerne klassifikation og artskenndskab målrettet folkeskolens ældste elever og gymnasiet. Jeg synes nemlig, det er genialt at undervise eleverne via spændende spil, og der er behov for fagdidaktisk nytænkning i mange spændende naturvidenskabelige områder, fordi eleverne keder sig med de nuværende (oplever jeg som biolog og gymnasielærer). Kan du ikke give mig en liste med 10 ting der taler for dette her til ekspansionskort til hundespillet?

Hvor er det en fremragende idé — du rammer lige ind i en stærk pædagogisk tendens: *læringsspil som motiverer gennem leg og faglig fordybelse.*

Her er en liste med **10 stærke argumenter** for at udvikle ekspansionskort til *Fonder Hundespillet* med temaerne **klassifikation og artskenndskab**, målrettet folkeskolens ældste elever og gymnasiet:

---

## 🌱 10 grunde til at ekspansionskort om klassifikation og artskenndskab er en genial idé

### 1. Faglig forankring med reel relevans

- Temaerne passer direkte til biologiens kernestof i både folkeskolen og gymnasiet: evolution, systematik, og økologi.
- Det kobler virkelighedsnær viden (hunden som art) med teori (klassifikation, evolution, genetik).

### 2. Didaktisk nytænkning

- Spilformatet aktiverer elevernes *intrinsiske motivation* — de lærer, fordi de vil vinde, ikke fordi de skal.
- Det flytter fokus fra passiv læsning til aktiv anvendelse af begreber.

### 3. Tværfagligt potentiale

- Spillet kan kobles til dansk (kommunikation og formidling), samfundsfag (lovgivning, etik), og psykologi (adfærd og læring).
- Dermed opstår en tværfaglig bro mellem naturvidenskab og humaniora.

### 4. Læring gennem emotionel tilknytning

- Hunde vækker følelser og empati – og det gør stoffet lettere at engagere sig i.
- Forskning i læring viser, at *emotionelt forankret viden* huskes langt bedre.

### 5. Høj overførbare af begreber

- Eleverne kan overføre de biologiske begreber (arter, slægter, domesticering, tilpasning) til andre dyr, fx ulve, katte eller mennesker.
- Spillet bliver dermed en *model for forståelse* – ikke kun et spil om hunde.

### 6. Variation i undervisningen

- Spillet kan bruges som introduktion, repetition eller evaluering.
- Læreren kan vælge mellem konkurrence, samarbejde eller refleksionsformater.

### 7. Styrker samarbejde og faglig dialog

- Eleverne taler sammen om begreber, fortolker spørgsmål og argumenterer — altså "faglig samtale" på en naturlig måde.
- Det styrker både mundtlig formidling og begrebsforståelse.

### 8. Understøtter differentiering

- Ekspansionskortene kan designes i tre sværhedsgrader (som i basisspillet), så både 8.-klasser og 3.g-elever udfordres.
- Samme spil – flere niveauer.

### 9. Bæredygtig og skalerbar læring

- Når spillet først findes, kan det bruges igen og igen – på mange klassetrin, i valgfag, i naturfagsprojekter osv.
- Lærerne får et konkret, taktilt redskab, der kan erstatte eller supplere PowerPoints og pdf'er.

### 10. Styrker elevernes naturvidenskabelige dannelse

- Ved at forstå hundens evolution og plads i det biologiske system, lærer eleverne også om menneskets rolle i naturen.
  - Det fremmer refleksion over ansvar, domesticering og etik i menneskets omgang med dyr.
-

💡 **Bonusidé:**

Du kan kalde udvidelsen noget som *"Fonder Hundespillet – Evolution & Artskendskab"* eller *"Fra Ulv til Elev – lær om livets klassifikation"*.

Så ser lærere og elever straks, at det er både *fagligt* og *sjovt*.



Du, kære læser, bliver altså også nødt til at læse filen "Fonder SPIL og FAGLIGE VÆRDIER" hvis du interesserer dig for Hundespillet og/eller undervisning på nogen som helst måde.

Og så vil jeg være dybt taknemmelig for al den kritik jeg kan få på min lidt hm.... for mig i hvert fald - mærkelige - men også vildt spændende brug af en kollega som chatGPT.

Men selvfølgelig vil jeg – allerhelst super meget gerne - høre menneskets menneskelige (din) mening 😊

Venlig hilsen

Anette