



*BENS PÆND er et computerspil til undervisningsbrug på de byggefaglige uddannelser. Deltagerne har ansvaret for ombygningen af Carlsbergs gamle tappehal Tap E til Dansehallerne, Nordeuropas største center for moderne dans. Deltagerne arbejder sammen i hold, der hver styrer deres eget projekt. Holdene udfordrer hinanden undervejs i spillet i form af "BENS PÆND", og skal tilsvarende overvinde disse forhindringer gennem en række handlinger. Deltagerne oplever, hvordan deres handlinger påvirker processen, projektet og produktet, og bliver bevidste om de komplekse sammenhænge mellem tid, kvalitet, økonomi og proces.*

Hjemmeside: [www.benspaend.dk](http://www.benspaend.dk)

Målgruppe: Unge under byggefaglig uddannelse til håndværkere, konstruktører, ingeniører og arkitekter

Kontaktperson: Lektor, Ph.d. Morten Misfeldt, Danmarks Pædagogiske Universitetsskole  
Læringsspillet BENS PÆND udgives i foråret 2011.

### **Hvilken udfordring løser redskabet?**

De to væsentligste læringsmål i BENS PÆND er procesforståelse og projektkompleksitet. Det er vigtigt for alle involverede i et byggeprojekt at kende sin egen rolle i byggeriet og processen. Procesforståelse er at forstå og reflektere over, hvordan ens handlinger påvirker processen, projektet og produktet. Den studerende lærer at vurdere, om processen skrider hensigtsmæssigt frem og forholde sig til, hvad man kan gøre for at forbedre kvaliteten af proces og byggeri.

Byggeprojekter er komplekse og planerne holder sjældent, når de møder den kaotiske virkelighed. Læringsspillet BENS PÆND giver indsigt i de komplekse sammenhænge mellem tid, kvalitet, økonomi og proces. Den studerende lærer at forholde sig til planer og deres begrænsninger, typiske udfordringer for et renoveringsprojekt, og hvad man kan gøre for at forebygge problemer.

### **Hvordan bruger jeg redskabet?**

Spillet er et nyskabende, engagerende undervisningsmateriale baseret på en realistisk, rigt detaljeret case. Deltagerne lærer om typiske udfordringer for et renoveringsprojekt, og hvad man kan gøre for at forebygge problemer. Deltagerne opnår en forståelse af planlægningens betydning, hvorfor planer skrider, og hvad man kan gøre, når det sker. Læreren har en aktiv rolle som faglig vejleder, dels undervejs i spillet, dels ved efterfølgende at perspektivere spillets resultater i undervisningen. Spillet kræver intet forhåndskendskab til spil som undervisningsform.

ÖQ  
B\*Å[ }\*^)\* \*æ^Áí  
FI İ GSoæ^} @æ} ÁÁ  
V|ÁÉ İ Á GÁGÁÁÉÉ  
\*æ \*æá  
. . . Éð) á[ { •çæ^} Éá\

### **Hvem står bag redskabet?**

Læringsspillet BENSÆND er et resultat af udviklingsinitiativet RENOVERING 2010, der er et partnerskab mellem Grundejernes Investeringsfond og Realdania.

Bag udviklingen af spillet står et team af virksomheder og institutioner med tilknytning til bygge- og undervisningssektorerne i Danmark. Teamet repræsenterer en bred vifte af byggefaglige, pædagogiske, forsknings- og interaktionsmæssige tilgange til udvikling og forandring.

Undervejs i udviklingsforløbet har en række personer med engagement i tilrettelæggelse og gennemførelse af undervisning på de byggefaglige uddannelser og i praktisk byggeri desuden været inddraget.

Idé og opdrag: Graves Simonsen, sbs rådgivning a/s

Forundersøgelser, konceptudvikling, spildesign, undervisningsmateriale og projektledelse: Morten Misfeldt, Max Møller, Klaus Meier Olsen, Morten Jaeger, Anders Flemming Jensen, Karen Meldgaard Fritzbøger, Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Aarhus Universitet

Konceptudvikling, spil- og grafisk design: Max Møller, Morten Jaeger, Christian Wad, Anders Skovgaard-Petersen, Berit Kristine Bøggild; Workz A/S

Konceptudvikling, undervisningsmateriale: Kristian Kreiner, Søren Houen Schmidt, Center for Ledelse i Byggeriet, Copenhagen Business School

Softwareudvikling: Asger Hallas, Emil Ingerslev & Peter Bernth, Version 3

Faglige konsulenter: Sven Jon Jonsen, arkitekt MAA, Martin Christiansen, arkitekt MAA, Ole Holst, arkitekt MAA

Grundejernes Investeringsfond og Realdania har via udviklingsinitiativet Renovering 2010 finansieret filmproduktionen og udviklingen af portalen.