

Dette dokument er byggevejledningen til læringskassen for EUD Business. Nedenfor ser du et overordnet billede af alle de elementer som læringskassen består af. Missionen tager udgangspunkt i en rejse, og skal derfor være i en rejsekuffert:



1. Udprint af computerskærm – lamineret
2. Genbrugt computer (uden batteri)
3. Computertaske med minimum 3 rum, med dobbelt lynlås
4. Boardingpas med rødt folie -> [Se vejledning her](#)
5. Udprint af PigPen-afkodere – lamineret
6. Udprint af organisationsoversigt (lamineret) - samt medarbejderoversigt
7. Rejsekuffert
8. Vilkårlig mappe med "bütçe" skrevet på forsiden
9. Tillykke kort/besked – lamineret
10. Låseboks
11. Budget
12. Transparent graf -> [Se vejledning her](#)
13. PigPen kode
14. Kuffertmærke til håndtag
15. Plastik-lomme med blueprint
16. QR-koder
17. Låse – 4 x 4-cifret + én retningslås
18. Aflåst mappe -> [Se vejledning her](#)

Indkøbsseddel og set up liste til Karrierelæringskassen – EUD Business uddannelser.

Denne karrierelæringskasse er udviklet af Tradium på vegne af UU Randers.

Da Tradium er Unesco Verdensmål skole, er spillet bygget op omkring genbrugstanken, og dele af kassen vil med fordel kunne findes i lokale genbrugsforretninger. Det ligger os meget på sinde, at karrierelæringskasserne kan sammensættes så bæredygtigt som muligt.

Det kræver selvfølgelig en indsats og velvilje hos den/dem, der skal samle og opsætte klassesæt af karrierelæringskasserne. Det er bestemt en indsats, der er givet godt ud, hvis man vælger at gå genbrugsvejen.

Hvis antallet af rum i henholdsvis kuffert og computertaske er anderledes end vores, kan man bare forsikre sig at man har 3 mulige rum, der kan aflåses med en hængelås udover kufferten. I tilfælde af at hullerne i lynlåsene er for små til hængelåsene, kan du købe nøgleringene på indkøbssedlen og sætte dem før hængelåsen.

Indkøbssedlen er sammensat således, at alt undtagen de bærbare computere kan købes fra nyt. Her kan man med fordel kontakte sin egen it- afdeling, der helt sikkert har nogle liggende.

I tilfælde af at det ikke er muligt at skaffe brugte bærbare computere, kan man rette henvendelse til os eller nøjes med at lægge den laminerede skærm i computertasken.

Vedr. brugte bærbare kontakt: law@tradium.dk

Fremgangsmåde:

Start med at følge vejledning på [4. Boardingpas](#), [12. Transparent graf](#) og [18. Aflåst mappe](#).

Herefter bygger vi kufferten op indefra-ud, da eleverne skal "bryde" ind til det midterste rum i bærbartasken, så det er derfor den mest hensigtsmæssige måde at gøre det på.

Start med låsene (17)

1. Der bruges fire 4-cifret kodelåse samt én retningslås til escape-boksen.
2. Hver kodelås skal have en farve (for at gøre det nemmere at holde overblikket)

Kodelås 1:	Farve: Grøn	Fremgang: Markér med permanent tusch	Kode: 6854
Kodelås 2:	Farve: Gul	Fremgang: Markér med permanent tusch	Kode: 5896
Kodelås 3:	Farve: Blå	Fremgang: Markér med permanent tusch	Kode: 2667
Kodelås 4:	Farve: Rød	Fremgang: Markér med permanent tusch	Kode: 2168
Retningslås:			Kode: OP HØJRE OP HØJRE VENSTRE
Låseboks:			Kode: 4537

Midterrummet i bærbartasken:

1. Start derfor at påsætte udprintet af computerskærm (1) på den genbrugte bærbar (2) vha. lim eller adhesive gum (*bedre kendt som elefant-snot!*)
2. Indstil låseboks (10) med koden: 4537 – følg den medfulgte vejledning. Kom herefter "Tillykke"-beskeden (9) ned i den aflåste låseboks.
3. Lim QR-koden med titlen "Hemmelighed" på bærbarens yderside.
4. Put herefter bærbar (1) og låseboks (10) i det midterste rum på bærbartasken. Aflås med retningslåsen som har koden OP HØJRE OP HØJRE VENSTRE

Bagrummet i bærbartasken:

1. Skriv "bütçe" på en mappe, og læg herefter Budget (11) og Transparent graf (12) ind i mappen.
NB: Både budgettet og grafen skal kunne tages ud af mappen.
2. Lim eller fastsæt QR-koden med titlen "Kontoret" på mappens forside.
3. Put herefter mappen ind i bagrummet på bærbartasken og aflås rummet med den **gule lås** med koden: 5896

Forrummet i bærbartasken:

1. Læg PigPen-koden (13) ind i rummet og aflås rummet med den **røde lås** med koden: 2168
2. Lim eller fastsæt QR-koden med titlen "Markedsføring" på rummets inderside.

Den aflåste mappe (18)

[Se vejledningen her til at gøre mappen sikker.](#)

1. Læg plastik-lomme med blueprint (15) ind i mappen.

NB: Bemærk at spillerne ikke skal kunne "fiske" opgaven ud af plastiklommen. Løs dette ved at klippe toppen af plastiklommen så mappen er nødsaget til at blive åbnet, før der kan fås adgang til papiret.

2. Lim eller fastsæt QR-koden "Produktionsgulvet" på indersiden af mappen.

3. Aflås mappen med den **blå lås** med koden: 2667. Læg mappen ned i kufferten.

Pakning af kufferten

1. Kom computertasken med de tre aflåste rum ned i kufferten.

2. Læg både udprint af organisationsoversigt (lamineret) (6) samt medarbejderoversigt (6) løst i kufferten.

3. Læg udprint af Pigpen-afkodere (5) løst i kufferten (*eller ned i andre små rum i kufferten der **ikke** er aflåst*)

4. Læg Boardingpas med rødt folie (4) løst ned i kufferten.

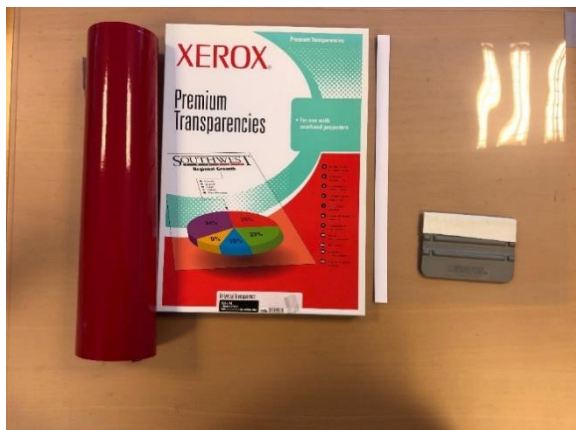
5. Luk kufferten og aflås den med den **grønne lås** med koden: 6854

6. Sæt kuffertmærket (14) på håndtagets yderside. Fold over midten og klips sammen i siderne.

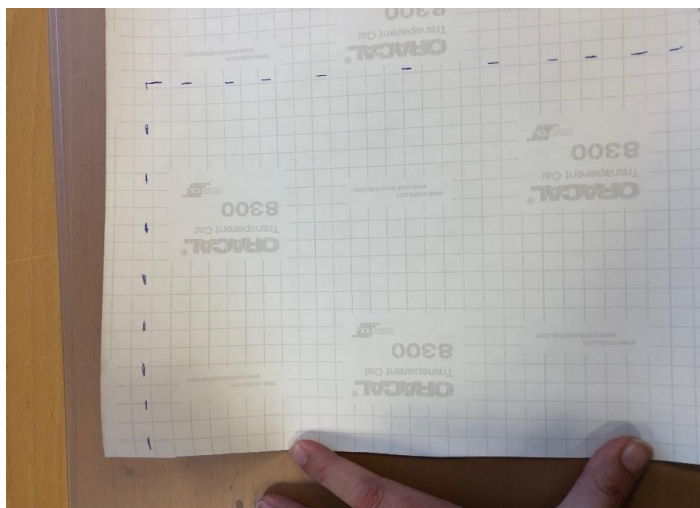
7. Færdig!

Samlevejledning til boardingpas

1. Mål folien ud til at passe på et OHP ark og klip det ud:



2. Fugt OHP arket med vandforstøver. Eller klud fugtet med vand:



3. Træk forsigtigt bagsiden af folien i små sektioner, mens den lægges over OHP arket. Træk langsomt i bagpapiret, som du får det lagt på OHP arket:



4. Brug skraberen til at skubbe eventuelle luftbobler ud:



5. Klip folien ud til at passe bag det laminerede boardingpas:



6. Klipses sammen med to klips for at forstærke det.

7. Færdig!

Samlevejledning til ringbind med låseforstærkning

(og plastlomme til opgaven, der skal inden i)

For at ringbindet kan holde til at blive brugt mange gange har vi valgt at forstærke låsen med et vedhæng.

1. Vedhængen påføres kontaktlim på den siden med piggene og klemmes derefter sammen om ringbindets for eller bagside.



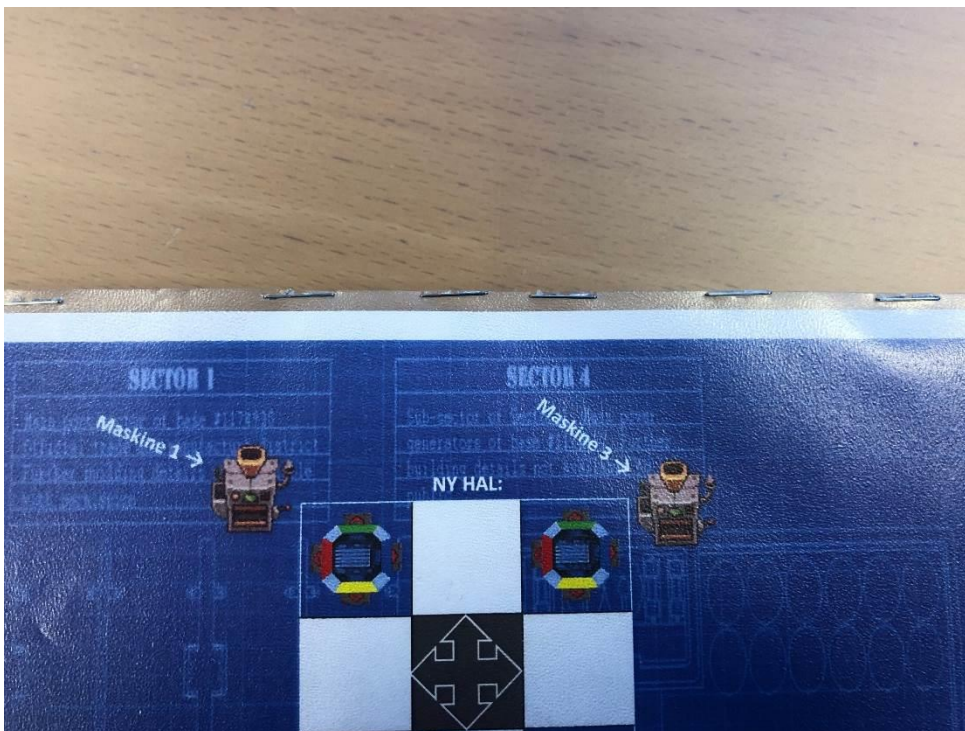
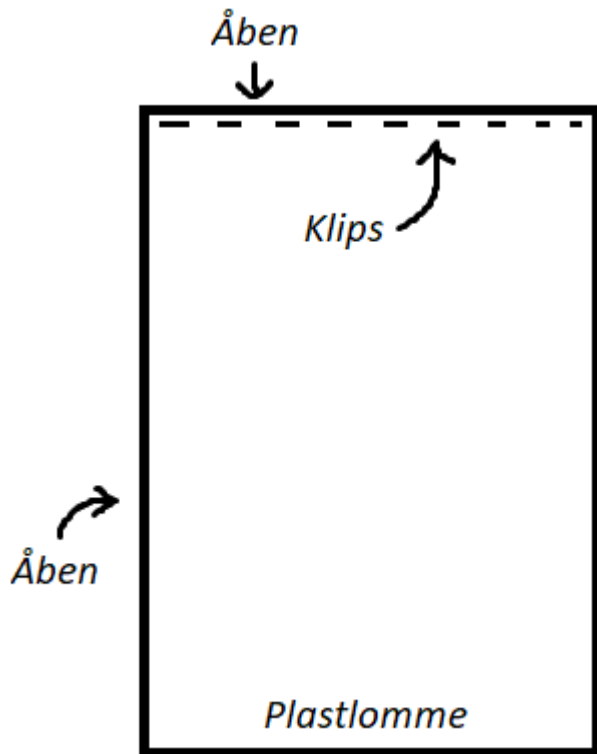
2. Sørg for at vedhængen sidder overfor hinanden på for og bagside.



2.1 Mappen er nu klar til en hængelås.

3. Plastlommen skal være at den model der er er åben på 2 af 4 sider.

3.1. Toppen skal derefter klipses sammen sådan at spillerne ikke kan få fat i opgaven uden at åbne låsen på ringbindet:





Vejledning til udprint af transparent graf (12)

Graf

Som separat fil finder du filen "graf". Denne skal printes ud på OHP ark.

GRAF

