EGNET?

VEJLEDNING TIL SPILLET

LANDSNETVÆRKET AF FOLKEKIRKELIGE SKOLETJENESTER
PORTAPLAY & NORSKER.COM

Introduktion

Eleverne skal i fase 3 primært arbejde i de arbejdsgrupper, som de blev inddelt i ved projektets begyndelse. Fasen bliver overvejende styret af en interaktiv video. Læreren skal dog bistå eleverne ved at styre den interaktive video og hjælpe dem med at følge den. Brætspillet og de tilhørende opgaver tager ca. tre lektioner.

I første lektion arbejdes der med en række livsprincipper. I anden lektion spilles det etiske dilemmaspil *Egnet?* Og i tredje lektion samles der op på spillet og hele fase 3.

Optimalt afvikles hele fasen på en gang, evt. med en kort pause mellem *A. Drøftelse af livsprincipper* og *B. Brætspillet Egnet?*, jf. nedenfor.
Er det ikke muligt, vil det være hensigtsmæssigt først at arbejde med livsprincipperne i en lektion og notere gruppernes valg af livsprincipper, for så at afvikle resten af fasen samlet.
Er der kun enkeltlektioner til rådighed, kan det også lade sig gøre, men så er det en god ide at få grupperne til at tage et billede af deres spilleplade, når de er færdige med dilemmaspillet, så de kan huske deres valg og konsekvenserne, når der skal samles op.

Der er lavet en kort instruktionsvideo, som man kan finde under fase 3 på projektets hjemmeside. Videoen præsenterer i grove træk denne vejlednings indhold. Det er hensigtsmæssigt først at se videoen, og så evt. efterfølgende læse denne vejledning, hvis der er tvivlsspørgsmål.

Vejledningens afsnit:

Materialer
Klargøring
A. Drøftelse af livsprincipper
B. Brætspillet *Egnet?*
C. Afrunding af spillet
D. Afrunding af fase 3

Materialer
Kassen indeholder et klassesæt bestående af seks spil.

Hvert spil består af:

- 10 små kort med livsprincipper (hver gruppe får en lille pose med kort)
- 1 spilleplade
- 6 store dilemmakort (de 36 dilemmakort er samlet i en stor pose)
- 18 konsekvenskort (de 108 konsekvenskort er samlet i en pose)
- 1 terning
- 6 gennemsigtige markører

En instruktionsvideo til brætspillet kan findes på hjemmesiden eller via dette link:
https://youtu.be/T3KyJEhikZw

Den interaktive video kan findes på hjemmesiden eller via dette link:
http://egnet.prtpl.com/

Tryk "F11" for at vise videoen i fullscreen.

Klargøring
1. Læreren sikrer sig, at smartboard og lyd fungerer. Spillet kan ikke afvikles uden.
2. Den interaktive video åbnes og testes på smartboard: ***http://egnet.prtpl.com/***.
3. Klassesættet af spillet tages frem. Ved levering burde spillet være pakket og klar til brug, men hvis det har været brugt før, skal du sikre dig, at indholdet er sorteret korrekt.
4. Konsekvenskortene skal sorteres, så du har alle 6x6A kort øverst. Dernæst 6x6B, 6x6C, 6x5A, 6x5B osv. Så er det lettest for dig at finde og udlevere de korrekte kort, når den interaktive video instruerer det.
5. Dilemmakortene skal sorteres, så de seks kort, "6 dage til afslutningsdagen", ligger øverst. Derefter seks "5 dage til afslutningsdagen" osv. Kortene er desværre ikke pakket sådan, så det kan være en fordel lige at bytte om på kortene, så de ligger som beskrevet ovenfor. Den interaktive video angiver hvornår, der skal deles kort ud.
6. De små kort med livsprincipperne skal ikke sorteres. Hver gruppe skal have et sæt med hver af de ti principper, når den interaktive video angiver det.
7. De fire kopiark til fase 3 kopieres. *Kopiark 3B* og *3C-1* kopieres i et eksemplar pr. gruppe, mens *kopiark 3C-2* og *3C-3* kopieres pr. elev (findes på projektets hjemmeside).

Før spillet
Eleverne sætter sig i arbejdsgrupperne. De skal sidde to og to overfor hinanden ved et bord. Når alle grupper er klar, starter læreren den interaktive video: Egnet?
Den interaktive video hjælper med at styre resten af forløbet.

A. Drøftelse af livsprincipper

Indledningsvis skal eleverne drøfte ti livsprincipper for til sidst at udvælge de fire principper, de synes, er de bedste at leve ud fra. De fire livsprincipper skal eleverne efterfølgende navigere efter i brætspillet. Det er dog afgørende for afviklingen af spillet, at eleverne ikke får denne viden endnu, men vælger livsprincipper ud fra deres eget liv og holdninger til andre mennesker.

Strukturen for drøftelserne er:

1. Der oplæses to principper og en lille fortælling, der berører disse.
2. Derefter skal eleverne følge instruktionen i den interaktive video, så de kommer til at argumentere for og imod principperne.
3. Så følger en variation på fortællingen, hvorefter eleverne igen skal argumentere for og imod.
4. Endelig skal eleverne i fællesskab finde et eksempel fra virkeligheden, hvor nogen har fulgt de to principper (alternativt finde et fiktivt eksempel).
5. Dette gentages 5 gange, indtil alle ti principper er berørt.

B. Brætspillet *Egnet?*

Den interaktive video præsenterer spillet og hjælper til opsætning af spillet i grupperne. Derefter følger en intro, som fører eleverne ind i det dystopiske univers fra Kenneth Bøgh Andersens novelle *Uegnet*. Det er her vigtigt at sikre, at eleverne bliver bevidste om overgangen fra deres eget liv til spillets fiktive univers, hvor de spiller pigen Liv.
Når introen er færdig, begynder eleverne at spille spillet.

De fleste tekster i brætspillet læses op med undtagelse af enkelte tekster, som eleverne selv skal læse. Det drejer sig hovedsageligt om gentagelser af opgaver mm.
Reglerne forklares løbende i den interaktive video, evt. ved hjælp af eksempler, når nye regler introduceres. Videoen instruerer også i, hvornår du, som lærer, skal uddele kort til grupperne osv.

Videoen rummer desuden en række skærme med timers, hvor grupperne skal holde sig inden for tiden. Hvis alle er færdige før timeren løber ud, kan du, som lærer, trykke "fortsæt". Ligesom du kan trykke "tilbage", hvis I går glip af noget. Man kan også pause tiden og bruge indexet til at finde rundt i videoen. Instruktionsvideoen viser, hvordan den interaktive video fungerer.

Strukturen for spillet er:

1. Spillet begynder seks dage før afslutningsdagen, hvor eleverne i det dystopiske univers bliver erklæret egnet eller uegnet.
2. Den interaktive video præsenterer et dilemma for hver dag.
3. Herefter får eleverne tre valgmuligheder.
4. Læreren uddeler det dilemmakort, der hører til dagen, til grupperne. På kortet står dagens dilemma og de tre valgmuligheder.
5. Eleverne skal diskutere dilemmaet og vælge en af de tre valgmuligheder under hensyntagen til deres fire udvalgte livsprincipper og ud fra overvejelser om borgerpoint og præstationspoint.

6. Når eleverne har valgt en af de tre muligheder, skal de drøfte, om valget var styret af håb eller frygt, samt notere deres overvejelser på *kopiark 3B*.
7. Grupperne markerer, at de har truffet et valg.
8. Læreren uddeler nu det konsekvenskort til hver gruppe, som passer til deres valg. Har en gruppe fx valgt mulighed 6A, får de udleveret konsekvenskort 6A osv.
9. Hver gruppe læser konsekvenskortets tekst op og flytter de gennemsigtige markører efter instruktionerne på kortet. Nogle gange skal der rulles en terning, for at se, hvilke konsekvenser et valg har.
10. Konsekvenskortet lægges på spillepladen som anvist på spillepladen.
11. Dagen er slut og en ny dag begynder.

Strukturen for spillets afslutning:
Spillet slutter, når de seks dage er gået:

1. Den interaktive video fortæller om afslutningsdagen.
2. Det skal ud fra gruppens valg afgøres, om De Hvide Mænd anser pigen Liv for at være en lovlydig borger, eller om de mistænker hende for at have brudt reglerne. Er det sidste tilfældet bliver hun straks henrettet. Den interaktive video instruerer i, hvordan dette afgøres.
3. Herefter skal det ud fra gruppens valg afgøres, om Liv har forberedt sig nok til eksamenerne, eller hun har brugt for meget tid på andre ting og dermed ikke kan præstere nok og bliver erklæret uegnet - og henrettet. I De Hvide Mænds univers er der ikke plads til de uegnede... Den interaktive video instruerer i, hvordan dette afgøres.
4. Eleverne skal herefter lade spillepladen ligge og ikke ændre på den.

C. Afrunding af spillet

Der arbejdes i plenum med en række spørgsmål som opsamling på, hvordan det er gået i grupperne. Spørgsmålene fremgår af den interaktive video.

D. Afrunding af fase 3

Efter at have fået resultatet skal grupperne på baggrund af deres score ud for de enkelte livsprincipper se på, om det lykkedes Liv at følge livsprincipperne samt drøfte, hvorfor eller hvorfor ikke det lykkedes, og hvilke konsekvenser det fik. Spørgsmålene skal få eleverne til at reflektere over, hvordan det gik for dem i spillet, hvorfor de valgte, som de gjorde, samt hvordan det dystopiske samfund påvirkede deres valg. Svarene skal noteres på *kopiark 3C-1*.

Herefter skal hver enkelt elev formulere to livsprincipper samt overveje, om deres to livsprincipper er mest styret af håb eller frygt. Livsprincipperne og overvejelserne noteres på *kopiark 3C-2*. Eleven skal også se på illustrationerne fra spillets dilemmaer og overveje i hvilke to dilemmaer, det var sværest at beslutte, hvad Liv skulle gøre (*kopiark 3C-3*). De to billeder af dilemmaerne rives ud af kopiarket og lægges sammen med *kopiark 3C-2* i den enkelte elevs konvolut.