



Future Classroom Lab

Formålet på spil

Et dialogspil om folkeskolens formål

Grundideen med spillet er at deltagerne arbejder med og diskuterer deres forståelse af formålsdimensioner.

Gennem spillet kommer man omkring de forskellige dimensioner og arbejder med at definere egne kvaliteter og udvikle disse. Spilmeknikken indfører en smule tilfældighed i rækkefølgen man kommer omkring dimensioner og domæner og har til mål at gøre dialogen mere fri men stadig fastholde en proces.

Spillet spilles ikke til afslutning, men spilles i på forhånd fastsat tid. Det anbefales at spille mellem 30 og 60 minutter.

Klargøring

Spilleregler, spilleplade, dimensionskort, inspirationskort og opgavekort klargøres. Man kan udskrive på lidt tykkere papir, klæbe på karton eller bruge laminering til at gøre disse dele af spillet mere holdbare, da de kan bruges igen.

Til det enkelte spil udskrives et antal kvalitetsark, der bruges til at notere på undervejs.

Endelig skal man have en terning og en spillebrik.

Opstilling

Man trækker først en dimension. Dette er den aktuelle dimension der arbejdes med. Man tager fire kvalitetsark og placerer dem rundt om spillepladen. De nummereres 1 - 4.

Spillebrikken placeres på start og Inspirationskort og Opgavekort blandes og placeres på de respektive felter.

Spillets gang

Man skiftes til at slå med terningen og flytte brikken det tilsvarende antal felter frem. Der er tre typer felter. Nedenfor er beskrevet hvad man skal gøre når man lander på den enkelte felter:

Skift formålsdimension

Hvis alle fire kvaliteter er valgt og kvalitetsarket er delvist udfyldt for dem alle, kan man nu vælge at skifte formål. Hvis man endnu ikke har fire kvaliteter i spil, skal man slå igen.

Hvis man opfylder kravene til at skifte formålsdimension, tager man en runde hvor man kommer med et argument for og et argument imod at skifte formål. Når alle har argumenteret, tager man endnu en runde hvor man tilkendegiver om man ønsker at skifte formålsdimension eller ej og man bliver nu enige. Bliver man enige om at skifte formålsdimension betyder det at det den aktuelle formålsdimension og kvaliteterne lægges til side og der trækkes en ny formålsdimension.



Future Classroom Lab

Skift kvalitet

Hvis alle fire kvaliteter er valgt og kvalitetsarket er delvist udfyldt kan man vælge at fjerne en kvalitet fra spillepladen. Man kan vælge at erstatte den med en allerede eksisterende kvalitet der ikke er i spil eller man kan efterlade feltet tomt. Den der har slået med terningen foreslår hvad der skal udskiftes. De øvrige spillere tilkendegiver herefter om de er enige. Er der stemning for at skifte kvalitet udskiftes kvaliteten.

Kvalitet

Når man lander på et kvalitetsfelt skal man arbejde med det aktuelle kvalitetsnummer afhængig af om der allerede er sat en kvalitet/beskrivelse på.

Ny kvalitet

Hvis der endnu ikke er sat et kvalitetsord på spilles minispillet "Ny Kvalitet". Alle trækker 3 inspirationskort og bruger disse til at finde en beskrivende kvalitet til den aktuelle dimension.

Man går på skift og præsenterer en kvalitet. Hvis man kan bygge videre på de tanker der allerede er gjort må man gerne det, eller man kan komme med en ny kvalitet.

Når man har præsenteret sit forslag, kommer man også med et argument for hvorfor denne kvalitet er god til at beskrive den aktuelle formålsdimension. Derefter tages en runde hvor alle kommer med yderligere argumenter ("det er en kvalitet der kan være med til at beskrive formålsdimensionen fordi...").

Når alle har præsenteret deres forslag eller bygget videre på de andres forslag, bliver man enige om hvilken kvalitet der skal tilføjes. Forslaget indskrives på det aktuelle kvalitetskort og spillet fortsætter.

Eksisterende kvalitet

Hvis der allerede er et kvalitetsord trækker man et opgavekort og har en diskussion med udgangspunkt i opgaven. Husk at notere jeres konklusioner i en af kvalitetsarkets talebobler. Har man allerede talt om denne kvalitet ud fra dette opgavekort kan man vælge at trække et andet eller man kan fortsætte diskussionen.

Tidspres

Man kan vælge at sætte tid på opgaverne, så man når man arbejder med opgavekortene kun har 2 minutter til at komme frem til en konklusion.

Afslutning

Når den på forhånd afsatte tid er gået er spillet slut. Man har nu diskuteret en række dimensioner og til hver af disse er man kommet omkring nogle kvaliteter der kan bruges til at forstå hvad dimensionen betyder. Har man spillet i forskellige grupper kan det være fordelagtigt at have en præsentationsrunde, hvor de enkelte grupper fortæller eller fremviser resultatet af deres diskussioner.