

BYEN

-ET ROLLESPIL OM FORANDRING OG FN'S VERDENSMÅL

SPILMANUAL



BYEN er et rollespil. Spillet tager udgangspunkt i udvalgte verdensmål og handler om at skabe forandring. Spillet giver eleverne rollen som forskellige grupper i en fiktiv by, der for eksempel kunne ligge i Sydamerika. Byen har blandt andet problemer med ulighed (verdensmål 10) og uddannelse (verdensmål 4). Grupperne i spillet har forskellige mål, der afspejler deres position i byen. Gennem spillet skal eleverne både tænke over, hvad de vil ændre, men også hvem der kan hjælpe dem til at skabe den ønskede forandring, og hvordan de konkret vil gøre det.

Spillet kan afvikles på en dobbeltlektion (90 minutter). Der er 6 grupper i spillet, som hver skal indeholde 2-5 elever.

Ud over materialet her kræver spillet skriveredskaber og karton samt nogle dimser til at stemme med. Det kan være pokerchips, papirstykker, perler eller noget helt fjerde. Se mere længere nede.

KORT OVERSIGT

Spillet handler om at lave forslag til forandringer. Hver gruppe har nogle mål, som de håber at få opfyldt gennem forandring. Derfor laver hver gruppe et konkret forslag til forandring om noget, de gerne vil forandre i Byen. Til sidst stemmer alle om, hvilke forslag der bliver til noget. I sidste ende er målet med spillet at få stemt forslag igennem, der passer bedst til ens gruppes mål. Det behøver ikke være ens eget forslag - måske har en anden gruppe fået en bedre idé.

Bemærk, at selvom der er en afstemning, så er Byen ikke et forhandlings- eller demokratispil. Det centrale i spillet er forandring, og hvordan man laver den.

SÅDAN GØR DU

Forberedelse

1. Print materialet og læs det igennem. Det er tydeligt markeret, hvilke grupper der skal have hvad. Hvornår de skal have det, fremgår af manualen her.
2. Del eleverne ind i Byens 6 grupper.
3. Forbered dig på at lave en introduktion til Byen. Brug eventuelt introduktionen på næste side.
4. Find 32 dimser i en farve, 23 i en anden og 17 i en tredje. Dem skal I bruge til at stemme. Se den præcise sortering i vedlagte skema.
5. Sæt klassens borde op i øer til de 6 grupper. Find materialer, så de kan lave plancher med deres forslag.

SELVE SPILLET

Selve spillet består af 6 dele. Du skal tage delene en ad gangen - du behøver ikke gennemgå alle delene med eleverne, før I starter. Vi har angivet en cirketid ud for hver del.

Hvis du vil, kan du bruge slideshowet til at opsummere de 6 dele undervejs. Husk at skifte, når du går til næste del.

Del 1: Introduktion (5-8 minutter)

Fortæl eleverne, at de skal spille et spil om ulighed, uddannelse og forandring, og at reglerne forklares undervejs. Nævn, at det er et rollespil, men at eleverne ikke skal spille teater. I stedet skal de være en af seks grupper af personer, der findes i en by. Det handler om at prøve at sætte sig ind i, hvordan deres gruppe vil løse et problem og skabe forandring i Byen.

Læs så følgende op eller brug dine egne ord:

I skal forestille jer, at I bor i en by i et land, hvor mange er fattige, og der er stor ulighed. Byen har netop fået et nyt byråd. Der er brug for forandringer i byen. I skal være med til at komme med bud på, hvad der skal forandres.

I bliver inddelt i grupper. Hver gruppe repræsenterer en gruppe af borgere i byen. Ikke alle ønsker de samme forandringer. I skal forsøge at sætte jer ind i jeres gruppes problemer og tænke på, hvordan deres liv kunne blive bedre. I denne by er det som alle andre steder i verden - det er svært at forandre noget alene. Det er nemmest at skabe forandringer, hvis man får opbakning til sine idéer. Og hvem ved, måske kan man få hjælp af dem, man mindst troede.

Der er ikke mange regler i spillet. De få, der er, bliver forklar-

et undervejs. Men grundlæggende skal I lave nogle forslag, som kan forandre byen og hjælpe jer til at nå det, I gerne vil. Det kan være at tjene flere penge, få bedre uddannelse, få et arbejde eller andet. Når alle grupper har lavet et forslag, så skal I stemme om, hvilke der er bedst. I stemmer med de ressourcer, I har til at skabe forandring. Hvordan det foregår, skal jeg nok fortælle undervejs.

Men I starter altså med at lave et forslag til forandring.

Del 2: Gruppedannelse (5 minutter)

Send eleverne ud i deres grupper. Sæt et navneskilt på bordet og giv dem deres gruppebeskrivelse. Bed dem læse beskrivelsen højt for hinanden.

Del 3: Gruppearbejde (25 minutter)

Fortæl eleverne, at de skal stille et forslag til, hvad der kan forandres i deres by. Gruppen skal fremlægge deres forslag for klassen.

De laver et forslag ved at løse opgaverne på deres opgavepapir. Opgaverne skal løses en ad gangen. Fortæl dem, at det ikke er nok at finde en god løsning, man skal også finde nogen, der kan hjælpe en med den. Uddel opgavepapiret til grupperne.

Bemærk:

Når grupperne har været i gang noget tid, så fortæl dem, at de gerne må tale med de andre grupper. Det kan være

nødvendigt for at finde ud af, hvem der kan hjælpe med en forandring.

Hvis en gruppe har problemer med at finde løsninger, så få dem til at finde inspiration i deres hverdag.

Del 4: Fremlæggelse (10 minutter)

Hver gruppe fremlægger deres forslag. Alle fra gruppen skal være med til at fremlægge. Grupperne må gerne fortælle om baggrunden for deres forslag, men det vigtigste er, at de siger helt tydeligt, hvad de vil forandre.

Hæng papirerne med forslag på en væg eller tavle.

Del 5: Afstemning (8 minutter)

Nu skal eleverne stemme. Fortæl, at hver gruppe har tre bunker med ressourcer i tre forskellige farver. De er et symbol på, hvilke muligheder gruppen har for at påvirke byen - arbejdskraft, magt, penge osv. Grupperne har ikke lige mange ressourcer.

Giv dem så ressourcerne (se vedlagte skema).

Hver gruppe skal bruge deres ressourcer til at stemme på forslag. De skal stemme på i alt tre forskellige forslag, og de må ikke bruge forskellige farver til samme forslag. Når stemmerne skal tælles, er farven ligegyldig.

De stemmer ved at placere ressourcerne under de forslag, de ønsker at stemme på - de kan evt. puttes i en lille skål eller lignende.

Giv grupperne deres ressourcer. Fortæl dem, at de har 5 minutter til at stemme, og at de gerne må tale med de andre grupper under afstemningen.

Del 6: Resultat (8 minutter)

Til sidst tæller du stemmerne sammen. De to forslag, som har fået flest stemmer, bliver ført ud i livet. Står nogle forslag lige, bliver de begge vedtaget.

Til sidst skal du fortolke resultatet for eleverne eller eventuelt gøre det sammen med dem. Det vil sige, at du som lærer skal lave en kvalitativ vurdering af, hvilke grupper der bedst har opnået deres mål gennem de to vedtagne forslag. De grupper, som kommer bedst i mål, vinder. Vindergrupperne må få high-fives af de andre. Og ja, alle grupper kan godt ende med at vinde.

RESSOURCER

GRUPPER

FARVE 1

FARVE 2

FARVE 3



LANDEJERNE

7

6

5



SMÅBØNDERNE

7

3

2



DE FATTIGE

5

4

3



FABRIKSARBEJDERNE

5

2

2



SKOLEELEVERNE

3

3

3



BYRÅDET

5

5

2