

Slik spiller dere Decide

Kom i gang (15 minutter)

1. Del elevene inn i grupper på 4-8 personer.
2. Del ut et spillebrett til hver elev.
3. Del ut et sett med kort til hver gruppe.
Utfordringskortene legges i en bunke med teksten ned.
4. Forklar hvordan spillet spilles ved bruk av instruksjonsarket deres og fortell hva hensikten med spillet er. De skal:
 - a. Samle informasjon (se fase 1 under)
De leser introduksjon på spillebrettet, velger personkort, infokort og temakort og eventuelt hvite kort
 - b. Diskutere (se fase 2 under).
Her brukes de valgte kortene samt utfordringskort og gule kort.
Skjemaet med gruppens syn fylles ut til slutt.
(Det kan være nok å gjøre punkt 1 og 3 av fase 2).
 - c. Utforme en felles gruppeuttalelse (se fase 3 under)
Diagrammet fylles ut.
 - d. Laste uttalelsen opp på playdecide.org (se fase 4 under).
5. Gå gjennom spillereglene for diskusjon ned i venstre hjørne på spillebrettet og pass på at hver elev har et gult kort som de kan bruke til å stoppe diskusjonen dersom de føler at noen ikke følger spillereglene. Diskusjonen starter igjen når problemet er løst.
6. Oppe til høyre på spillebrettet kan de skrive ned de starttankene de har om temaet.

Fase 1 - samle informasjon (30 minutter)

1. Alle deltakerne leser introduksjonen til temaet oppe til venstre på spillebrettet.
2. Alle deltakerne leser noen personkort og velger ut ett som de mener er viktig og plasserer det på spillebrettet.
De kan for eksempel velge kortet fordi de er enig med personen på kortet eller fordi blir grepet eller provosert av historien.
Dersom dere bruker spillet som rollespill skal de representere personen på kortet under diskusjonen.
3. Alle deltakerne leser infokortene og velger ut to som de mener er viktige for dem og plasser dem på spillebrettet.
De kan for eksempel velge kortene fordi de mener det er informasjon som er viktig å ha med seg i diskusjonen eller fordi det er noe de mener noe om.
4. Alle deltakerne leser temakortene og velger ut to som de mener er viktige for dem og plasser dem på spillebrettet.
De kan for eksempel velge kortene fordi de mener det er viktige problemsstillinger som gruppen bør diskutere.
5. Spillerne kan til enhver tid bruke de hvite kortene for å legge til informasjon eller tema dersom det trengs.
Det kan for eksempel være at de har hørt noe om dette temaet eller at de selv kjenner noen som har vært berørt av det og at de derfor har informasjon eller problemstillinger som de ønsker at gruppen skal diskutere.



Fase 2 - diskuter (30 minutter)

1. Der er ulike måter å diskutere på. Velg en måte som passer gruppen.
 - a. *Fri diskusjon*
Ingen restriksjoner, diskusjonene flyter mellom spillerne.
 - b. *Snakk på omgang*
Deltakerne snakker etter tur. For å få litt dynamikk i diskusjonen kan deltakerne bruke sine 'talk money' på spillebrettet. Det vil si at de to ganger i løpet av diskusjonen kan de snakke før det er deres tur. Hver gang koster det en 'coin'.
 - c. *Rollespill*
Isteden for å være seg selv kan de spille den personen de har valgt fra personkortene. De kan da velge om de følger fri diskusjon som i *a* eller snakker på omgang som i *b*.

De bruker kortene sine for å underbygge argumentene sine. De kan lese opp det som står på ett eller flere kort for gruppen for å gi informasjon eller ta opp problemstillinger de mener er viktige og eventuelt følge opp med å si hva de mener om det. De kan også fortelle om personen på personkortet og si hva de mener i forhold til den problemstillingen personen er oppe i.

Dersom diskusjonen er vanskelig eller går tregt, kan de bruke utfordringskortene for å komme videre. Disse kortene ligger i en bunke med teksten ned. Deltakerne leser dem og gjør det som står der.

Deltakerne må følge spillereglene og alle må få komme til ordet. De kan bruke det gule kortet dersom de mener at noen snakker for lenge eller ikke respekterer spillereglene.

2. Grupper kortene og lag en kortsamling underveis rundt de temaene som gjenspeiler gruppens syn. Alle typer kort kan brukes til å lage en kortsamling. Når diskusjonen er over, skal der være minst en kortsamling på bordet.
3. Fyll ut skjemaet med gruppens syn og hvilke kort dere har brukt til å komme frem til dette synes.

Fase 3 - lag en uttalelse (20 minutter)

1. Hver deltaker leser de fire mulige politiske meningene på spillebrettet.
2. De fire mulighetene er gjengitt på diagrammet de har fått utdelt. Deltakerne stemmer hver for seg på de fire mulige standpunktene. De skal angi hvor enig eller uenig de er med hvert av de fire standpunktene.
3. Prøv se etter et felles grunnlag. Er der ett av de fire standpunktene som alle kan leve med?
De kan for eksempel tenke seg at de er et politisk parti som skal fortelle velgerne hva de mener. Klarer de å komme til enighet slik at de kan gå ut med et klart standpunkt overfor velgerne sine? Hva får velgerne dersom de stemmer på dem?
4. Hvis ikke kan gruppe kan samle seg rundt ett av de fire standpunktene, kan de formulere sin eget femte standpunkt. Det kan være en moderert versjon av et av de andre der de for eksempel tar noen forbehold.

Fase 4 - laste opp uttalelsen til nett

1. Gå på nettsiden www.playdecide.org.
2. Gå på Upload-fanen.
3. Skriv inn passordet. Det står nede i høyre hjørne på spillebrettet.
4. Fyll ut skjemaene med gruppens resultater.
Deres resultater vil bli lagt til alle andre Decide-sesjoner som er spilt i Europa.

(Totaltid 95 min.)