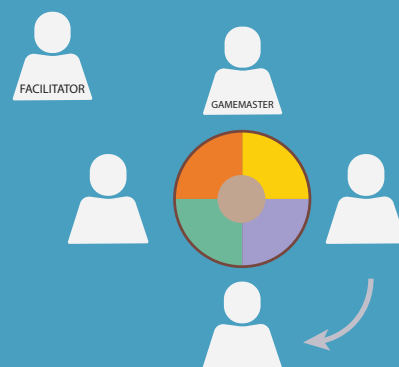


HURTIGVEJLEDNING

FORBEREDELSE

- Facilitator rammesætter spillet og danner spillegrupper med én Gamemaster i hver.
- Gamemasteren har ansvaret for den løbende opsamling og opsamlingen til sidst.
- Spilleren til venstre for Gamemasteren starter, ved at slå med terningen, og runden går med uret til tiden er slut.



SPILLERUNDEN

Brainbreak-ikon

- Træk et brain-break kort og udfør aktiviteten.

Farve

- Flyt brikken til et felt med den tilsvarende farve.
- Træk et kort, læs det højt og bekræft at alle forstår.
- 2 min. individuel refleksion (Gamemaster tager tid).
- 3. min. diskussion (Gamemaster er ordstyrer)
- 2 min. fælles konklusion: 3 pointer på en post-it.
- Placer post-it på verdenshjørnen og giv terningen videre.



Forstå



2 min



3 min



Notér

AFSLUTNING

- Facilitator starter spillets afslutning.
- Spillerne fordeler alle post-its på de ark: Beslutninger og Tænke Tank (Gamemaster er ordstyrer).
- De to ark renskrives og gives til facilitatoren.



Se reglerne
som video

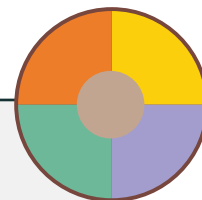
SPILLEREGLER

Inden spilledagen kan deltagerne have læse reglerne og mere om bæredygtighedskompasset på IKHs hjemmeside, hvor der også er vejledninger til hvordan facilitatoren står for spilledagen.

Facilitator og Gamemaster skal gennemgå reglerne inden spilledagen.

Redskaber

Alle spillegrupper skal have mindst én blok post-its og et skriveredskab pr. spiller.



1: Intro og forberedelse

Facilitatoren starter spilledagen ved at introducere det projekt eller den ide, der skal fokuseres på.

Spillerne deles op i en eller flere grupper med én Gamemaster i hver (max. 4 personer pr. gruppe).

2: Spillets forløb

Spilleren til venstre for Gamemasteren starter, og herefter går turen i urets retning, indtil Facilitatoren bryder ind, og starter spillets afslutning. Spilleren slår med terningen, og slår enten Brain-break ikonet eller en farve.

2a: Jeg har slået Brain-break ikonet

Spilleren trækker et kort fra Brain-break bunken og læser det højt. Spillegruppen udfører den aktivitet, der står på kortet. Herefter gives turen videre.

2b: Jeg har slået en farve

Spillebrikken flyttes til verdenshjørnet med den farve spilleren har slået. Spilleren trækker et kort i tilsvarende farve, læser det højt og bekræfter at alle forstår kortet.

Herefter er der 2 minutters individuel refleksion ud fra kortet, hvor spillerene noterer deres tanker ned.

Herefter er der 3 minutters diskussion, hvor spillerne diskuterer deres refleksioner. Ud fra diskussionen bliver spillegruppen enige om 3 pointer, der skrives ned på en post-it, der sættes på verdenshjørnet, inden turen gives videre. Gamemasteren har ansvaret for at tage tid og er ordstyrer undervejs.

3: Spillets afslutning

Når der er 10 minutter tilbage af spilledagen bryder facilitatoren ind, og spillegrupperne afslutter den runde de er i gang med. Herefter gennemgår spillegrupperne alle deres post-its, og deler dem ud på de to kategorier 'beslutninger' og 'tænk tank'. Gamemasteren er ordstyrer, og har også ansvar for at renskrive de to ark, inden de gives til facilitatoren. Herefter er spillet slut, med mindre der er sat tid af til fælles opsummering.

Opsummeringsark: Beslutninger

Konkrete handlinger eller opgaver specifikke personer skal løse. Hvem gør hvad til hvornår?

Opsummeringsark: Tænke Tank

Behov for nye undersøgelser og ting mangler ny viden om. Hvem gør hvad til hvornår?



Se reglerne
som video

IKH
INSTITUT FOR KOMMUNIKATION OG HANDICAP