

LÆRERVEJLEDNING TIL "SEX PÅ SPIL"

"SEX PÅ SPIL" ER UDVIKLET AF SEX & SAMFUND MED STØTTE FRA
UNDERVISNINGSMINISTERIETS TIPS- OG LOTTOMIDLER.



...Fortsat fra forrige side

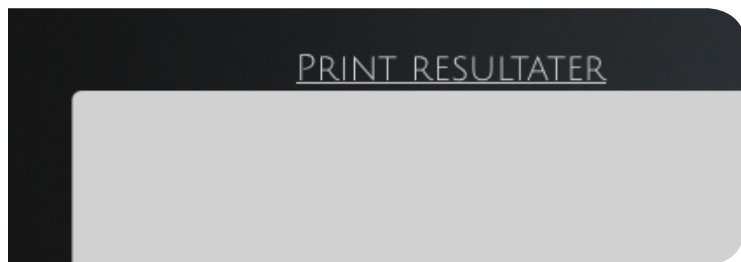
LOGIN OG GRUPPENAVN

Der kræves ikke login for at spille.

Grupperne skal vælge et gruppenavn, inden de går i gang. Dette har ingen betydning for spillet, udover når gruppens resultater printes.

PRINT AF RESULTATER

Grupperne kan når som helst i løbet af spillet klikke på "Print resultater" i øverste venstre hjørne.



Det er derfor muligt at stoppe spillet efter et på forhånd defineret tidsrum, for eksempel når den første gruppe har afsluttet spillet. Dermed undgår du, at de grupper, der er færdige, skal sidde og vente på, at de andre grupper bliver færdige. Bliver nogle grupper meget hurtigt færdige, kan du dog vælge at bede dem om at prøve igen, hvor de forsøger at optjene flere point. Se også afsnittene "Dilemmafelter og dilemmapoint" og "Spørgsmålsfelter og point".

Sex & Samfund anbefaler at afslutte med en fælles opsamling, hvor I drøfter de spørgsmål, overraskelser og usikkerheder, som eleverne har haft undervejs. De printede resultater kan bruges til at diskutere spillets dilemmaer og spørgsmål og/eller sammenligne gruppernes resultater, herunder at finde en vinder.

Det er ligeledes muligt for dig at se, om grupperne har taget spillet seriøst i deres besvarelser.

HVORDAN BEVÆGER MAN SIG RUNDT PÅ SPILLEPLADEN?

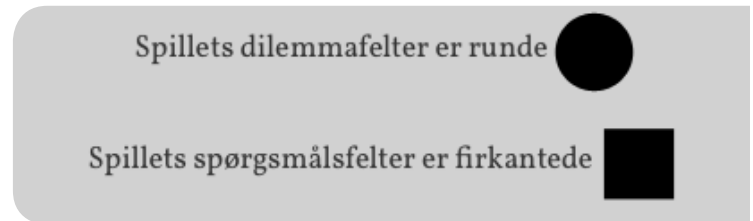
Spillet består af en spilleplade med ikoner samt en terning. Det er terningen, der bestemmer, hvor man kan rykke hen på pladen akkurat ligesom i et fysisk brætspil.

De felter, som det er muligt at rykke hen på, bliver markeret med en lysere farve. Når man klikker en enkelt gang på et felt, kan man læse, hvor mange point det er værd. Når man klikker to gange på det felt, som man ønsker at rykke hen på, bevæger spillebrikken sig derhen.



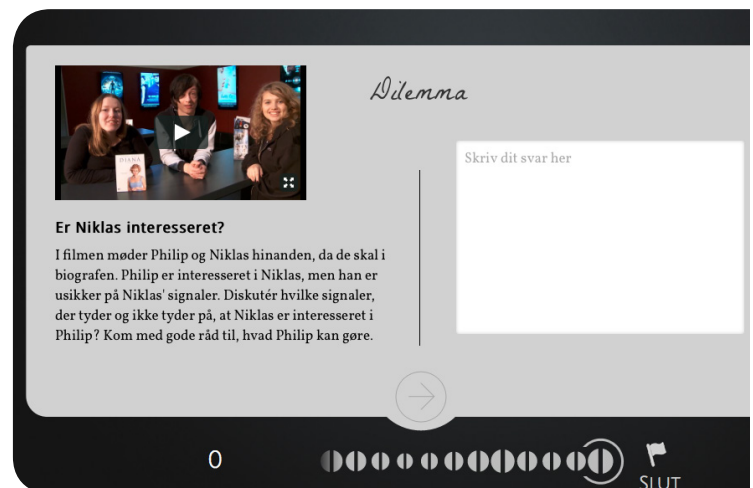
HVAD BETYDER FELTERNE?

Der er to typer felter på spillepladen: spørgsmålsfelter og dilemmafelter.



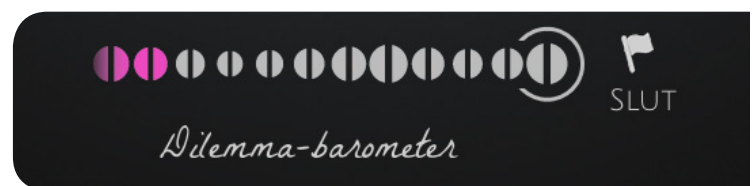
DILEMMAFELTER OG DILEMMAPOINT

Når man lander på et dilemmafelt, får man et skriftligt dilemma eller en film, hvortil der er knyttet en tekst. Man skal forholde sig til dilemmaet med en fritekst. Der er ikke nogen rigtig eller forkert besvarelse, men man skal skrive noget for at kunne komme videre. Gruppernes besvarelser fremgår af resultaterne.



Når man besvarer et dilemma, optjener man dilemmapoint. Det er dilemmapointene, der fylder dilemmapointmeteret op, og det markeres med pink, hvor fyldt dilemmapointmeteret er. Dilemmapointmeteret falder, når grupperne svarer forkert på spørgsmål.

Man kan først afslutte spillet, når dilemmapointmeteret er fyldt helt op. Det vil sige, når det er helt pink. Når man har besvaret et dilemma, bliver feltet gråt. Man kan dog stadig lande på det og få et dilemma, men det giver ikke mere point.



Hvis man har svaret forkert på mange spørgsmål og derved mistet mange dilemmapoint, kan man risikere ikke at kunne afslutte spillet, fordi der ikke er flere pointgivende dilemmafelter tilbage.

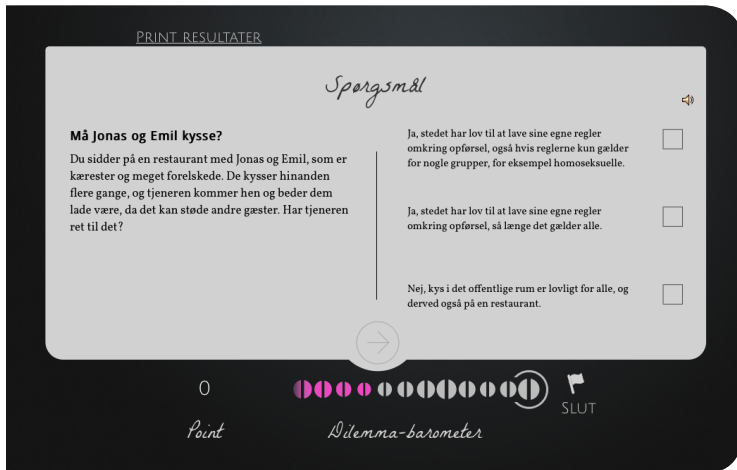
Fortsættes på næste side ...

...Fortsat fra forrige side

Det kan omvendt heller ikke betale sig for grupperne at afslutte spillet for hurtigt, selvom dilemmabarometeret er fyldt helt op, da man så ikke når at optjene spørgsmålspoint nok til at vinde spillet. Se også afsnittet "Spørgsmålsfelter og point".

SPØRGSMÅLSFELTER OG POINT

Når man lander på et spørgsmålsfelt, får man et spørgsmål med tre svarmuligheder.



Når man svarer rigtigt på et spørgsmål, optjener man point.

Den gruppe, der afslutter spillet med flest point og fyldt dilemmabarometer, vinder spillet. Med mindre I aftaler noget andet.

Til de fleste spørgsmål er der et link, som man kan bruge, hvis man vil have hjælp til besvarelsen. Hjælpen er dog ikke en direkte

ledetråd, men typisk en film eller en artikel som skal ses eller læses for at finde svaret.

Hvis man svarer forkert på et spørgsmål, får man oplyst det rigtige svar, men mister et dilemmapoint.

Når spørgsmålsfelterne er besvaret to gange, bliver de grå og giver ikke point mere. Man kan dog stadig lande på dem, og de giver stadig strafpoint, hvis man svarer forkert.

UNDGÅ DE GRÅ FELTER

Man skal helst undgå de grå (udtømte) felter. Nogle af felterne er fra begyndelsen tomme (grå uden et ikon). Hvis man lander på sådan et felt, får man -5 point. I praksis vil man dog oftest kunne vælge et andet felt.

Når man har besvaret et dilemma eller besvaret et spørgsmål to gange, bliver felterne ligeledes grå. Man kan imidlertid stadig lande på dem, og spørgsmålene giver stadig strafpoint, men de giver ikke point mere.

KATEGORIERNE

Der er fem typer ikoner, der henviser til spillets fem kategorier. Hvis man lander på et dilemmafelt inden for kategorien "seksuelle overgreb", får man således et dilemma indenfor den kategori.



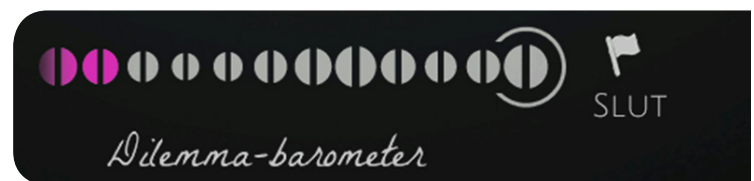
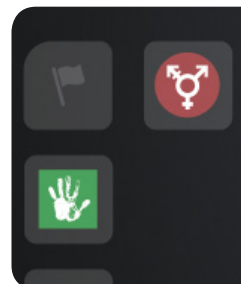
I "Dig og mig"-udgaven er man en ven, der skal hjælpe en fiktiv karakter med at løse et dilemma. I kategorien "sikker sex" kunne et dilemma for eksempel være: "Esteban og Fahad ligger i Estebans seng og vil gerne have sex. Fahad siger, at han synes, de skal bruge kondom, men Esteban siger, at det er lige meget. Hvad skal Fahad gøre?" Inden for samme kategori kunne spørgsmålet være: "Hvor kan Esteban få tjekket, om han har fået klamydia? A) Hos sin egen læge eller derhjemme med en hjemmetest? B) På apoteket? C) På hospitalet?"

I "Dig, mig og samfundet"-udgaven er der, udover de nære, ligeledes spørgsmål og dilemmaer af samfundsmæssig, politisk og historisk karakter. Et "Dig, mig og samfundet"-dilemma i kategorien "seksuelle overgreb" kunne være: "Det kan være svært at bevise, at en voldtægt har fundet sted. Hvad kan man gøre for at sikre, at seksuelle overgreb bliver straffet, og at uskyldige personer ikke bliver dømt i sådanne sager?" Et "dig, mig og samfundet"-spørgsmål i kategorien "Sex" kunne for eksempel lyde: "Hvornår blev den seksuelle lavalder sidst ændret i Danmark? I 2010? I 1988? I 1976?"

HVORDAN AFSLUTTER MAN SPILLET?

Spillet afsluttes, når dilemmabarometeret er fyldt helt op, og man lander på et af felterne med flag. Man skal lande direkte på feltet for at kunne afslutte spillet.

Hvis dilemmabarometeret er fyldt helt op, men man lander på et spørgsmålsfelt og svarer forkert på spørgsmålet, falder barometeret. Det skal i så fald fyldes op igen, før man kan afslutte spillet.



Du kan også beslutte, at grupperne stopper med at spille efter 30 minutter for eksempel. Og så er det den gruppe med flest point og dilemmapoint, der har vundet spillet.

Det kan være en idé at opprioritere konkurrenceelementet grupperne imellem ved for eksempel at udlove en præmie til den gruppe, der optjener flest point og derved vinder.