



9.3. Lav et fagligt brætspil

Refleksionsspørgsmål og feedbackskema

Refleksionsspørgsmål til at udvikle et fagligt brætspil

- a) Hvad skal spillet handle om?
- b) Hvilke fagbegreber eller faglig viden skal inddrages i spillet?
- c) Er spillet et samarbejdsspil, hvor spillerne sammen skal opnå noget, eller konkurrerer man mod hinanden?
- d) Skal spillerne have kort på hånden, som man spiller med, som centralt element, eller er kortene fx noget, man trækker op, med spørgsmål, udfordringer eller lignende på?
- e) Skal spillerne indsamle nogle elementer eller symboler for at vinde spillet, eller handler det om at komme først i mål?
- f) Rykker man rundt på brættet med terningkast, eller bevæger karaktererne på brættet sig frem på anden vis?
- g) Hvordan skal spillepladen se ud for at afspejle spillets tema?
- h) Hvad skal spillebrikkerne være for at afspejle spillets tema og opbygning?
- i) Er spillepladen et fast bræt, eller er den opbygget af moduler, som kan flyttes rundt fra spil til spil?
- j) Hvordan kan man indlægge et bonuselement af en art, så spillere i nogle tilfælde kan få bonuspoint, særlige evner eller få en fordel?

Spørgsmålene er udarbejdet med udgangspunkt i Board Game Mechanics (Luke, 2018).

ØVELSER TIL SAMFUNDSFAG



Feedbackskema til gennemspilning af andres spil

Spørgsmål	Kommentar fra spillerne
Hvor nemt eller svært var det at forstå reglerne?	
Hvordan hang historien i spillet sammen med temaet, brættet og målet med spillet?	
Hvor høj faglighed indeholdt spillet? Dvs. at bruge samfundsfaglig viden og begreber for at spille.	
Hvor meget interagerede spillerne med hinanden i spillet – og hvordan? At interagere betyder at påvirke hinanden, kommunikere sammen eller være fælles om eller imod noget.	
Hvad var det mest velfungerende ved spillet?	
Hvordan kan spillet gøres endnu mere spillevenligt og sjovt?	