

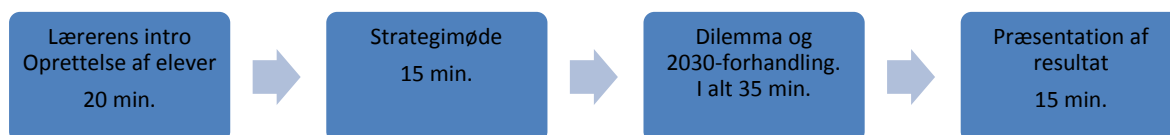
Forløbsplan for spillet Fremtidens Landbrug



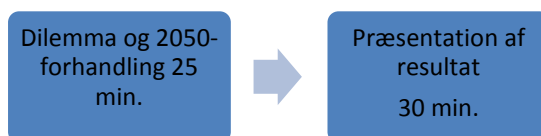
Før spillet



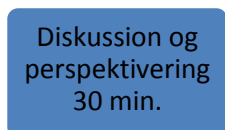
Spil – 1. Modul

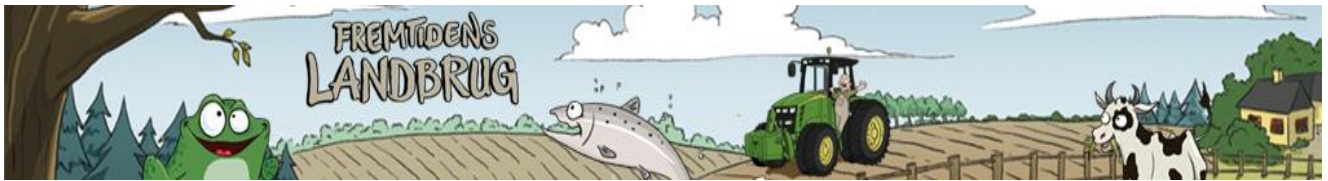


Spil – 2. Modul:



Efterbearbejdning:





Rammerne for spillet

Spillet Fremtidens Landbrug spilles i grupper med fire spillere i hver. Hver gruppe får at vide, de er udpeget til at være et rådgivende udvalg, som skal komme med anbefalinger Folketinget – evt. EU - om lovgivningen for landbruget frem til hhv. år 2030 og år 2050.

Tidsforbrug: Spillet bliver afviklet i to moduler à 90 minutter. Det er ikke nødvendigt, at modulerne ligger i forlængelse af hinanden, men det er en fordel, hvis de kan afvikles i samme uge. Der bør højst være 14 dage mellem hver spillerunde. Der er afsat et omtrentlig minuttal til hver fase af spillet – dette er dog kun et forslag, som kan modificeres efter lærerens ønske.

Hjælpemidler: Eleverne skal hver især medbringe en bærbar computer eller tablet på spilledagen. Spillet fungerer ikke på telefoner.

Lokale: Læreren bør booke et lokale, som er stort nok til, at alle grupper kan være i ét rum uden at forstyrre hinanden. Sørg for at bordene opstilles, så forhandlingsgrupperne har et bord hver, hvor de kan sidde sammen ansigt til ansigt.

Oprettelse. Før første spillegang skal læreren gå ind på www.fremtidenslandbrug.dk, klikke på spilikonet og oprette sig selv og klassen som beskrevet i den tekniske vejledning. Eleverne opretter sig selv hver især på første spilledag – eller evt. på forhånd, hvis læreren vælger det.

Første fase. Optakt

Læreren gennemfører først et undervisningsforløb, hvor materialerne fra hjemmesiden – f.eks. scenariofilm mv - inddrages i det omfang, det er relevant. Det er bedst at afvikle rollespillet i slutningen af et forløb, som klæder eleverne

fagligt på til spillet, men det kan evt. også placeres i begyndelsen og fungere som reference for senere diskussioner og stofgennemgang.

Anden fase. Gruppedannelse

Læreren sammensætter firemandsgrupperne og fordeler rollerne. Hver gruppe består af en landmand, en miljøforkæmper, en lokalpolitiker og en direktør fra agroindustrien.

Det er mest interessant for den efterfølgende diskussion, hvis de forskellige grupper i klassen når frem til forskellige forhandlingsresultater. For at opnå det, kan læreren med fordel placere elever, der forventes at være dygtige forhandlere - f.eks. pga. faglige eller personlige styrker - i forskellige roller. For at sikre dynamiske og engagerende forhandlinger er det også vigtigt, at der i hver enkelt gruppe er mindst to gode forhandlere. Derved forhindrer man, at én elev ensidigt kommer til at dominere udfaldet.

Hvis der er mange elever i klassen, kan man med fordel placere to elever i hver rolle, så der bliver op til otte medlemmer i de enkelte grupper. De ekstra medlemmer bliver da partnere, som kan støtte hovedforhandleren undervejs. Det er især en fordel, hvis der er risiko for, at nogle elever ikke møder op på spilledagen. Læreren kan også sammensætte grupperne efter andre principper, uden at det vil virke ødelæggende for handlingernes forløb eller den afsluttende diskussion.

Stærke og svage elever skal fordeles

Janus og Emma er begge elever, der kan forventes at være gode forhandlere. Janus placeres i en gruppe som landmanden Michael Storgaard, og Emma bliver borgmester Pernille Middelhede i en anden gruppe.

Skema til gruppeinddeling:

| Forhandlingsgruppe ↓ | Rolle → | Landmand | Lokalpolitiker | Direktør | Miljøforkæmper |
|-------------------------|------------|----------|----------------|----------|----------------|
| 1 | | Elev 1 | Elev 2 | Elev 3 | Elev 4 |
| 2 | | Elev 5 | Elev 6 | Elev 7 | Elev 8 |
| 3 | | Elev 9 | Elev 10 | Elev 11 | Elev 12 |
| Osv. | | | | | |

Tredje fase. Lektien

Eleverne får på forhånd tildelt en rolle, og samtidig får de en lektie for. Den består primært af "velkomstmaterialet," som er specifikt for hver enkelt rolle. Det kan hentes på www.fremtidenslandbrug.dk.

Rekvisitter hjælper på indlevelsen

For at hjælpe eleverne til større indlevelse og identifikation med deres karakter kan læreren som en del af lektien bede dem finde og medbringe én genstand, der er knyttet til deres karakter. De kan også klæde sig på som karakteren.

Velkomstmaterialet indeholder CV og forhandlingsmål, som er specifikke for den enkelte rolle. Derudover indeholder materialet en sektion, som er fælles for alle, nemlig definitioner af de virkemidler og parametre, som indgår i spillet, og en beskrivelse af sammenhængen mellem parametre og virkemidler. Den sidste sektion har karakter af oversigtsmateriale, som kan være lidt tungt at komme igennem, især for elever der ikke er bogligt stærke.

Materialet er imidlertid nyttigt at have med under selve spillet, idet det kan bruges som opslagsværk, hvis man f.eks. kommer i tvivl om, hvordan mere gødning påvirker økonomien, høstudbyttet, vandmiljøet etc.

Pointér derfor over for eleverne, at de skal medbringe velkomstmaterialet på spiledagen.

Læreren kan supplere med andet baggrundsmateriale efter eget valg og vurdering og evt. gøre det specifikt for de enkelte karakterer.

SPILLET BEGYNDER – 1. spillerunde



Fjerde fase. Lærerens introduktion Varighed 20 minutter

Når læreren og eleverne mødes i klassen, er bordene stillet op til forhandling, læreren har oprettet klassen og sig selv til spillet og klargjort sin egen computer, hvorfra spillet skal styres. Eleverne har medbragt deres velkomstmateriale og eventuelle rekvisitter.

Læreren byder velkommen, fortæller kort, hvad der skal ske, og så opretter eleverne sig som spillere på deres egne computere eller tablets.

Når det er gjort, indledes første spillerunde med, at læreren præsenterer den overordnede ramme for simuleringen samt forhandlingernes forløb.

Hvad skal læreren forklare?

Hver gruppe udgør et særligt rådgivende udvalg, som skal komme med anbefalinger til Folketinget eller EU om lovgivningen for landbruget frem til 2030 og siden frem til 2050. Grupperne skal hver især forhandle sig frem til anbefalinger på fem centrale områder. Hvert medlem af gruppen skal forsøge at fremme sine egne interesser, men også lytte til de andres argumenter. Når første forhandlingsrunde er afsluttet, vil gruppens anbefaling blive ophøjet til lov i spillets verden.

Strategimøde: Før selve forhandlingerne går i gang, er der strategimøde, hvor landmænd mødes med landmænd, borgmestre med borgmestre, miljøaktivister med miljøaktivister og direktørerne med de andre direktører for at lægge strategi og afpudse deres argumenter.

To runder: Alle går ud i forhandlingsgrupperne, og den første af to forhandlingsrunder begynder. Først forhandler man om anbefalinger for politikken frem til år 2030, og i anden runde gælder det politikken frem til 2050.

Dilemma: Hver runde indledes med et dilemma, som gruppen skal tage stilling til – et konkret problem, der skal løses her og nu. Der er ti minutter til at blive enige.

Virkemidler: Grupperne skal blive enige om anbefalinger på de fem områder, som kaldes "virkemidler". De kan anbefale politikerne at tillade mere eller mindre af følgende:

1. Gødning
2. Pesticider
3. Energiafgrøder
4. Naturareal
5. Dyr i det fri

Point: Anbefalingerne i forhandlingsrunderne udmøntes ved at fordele 100 point. De kan fremme (+) eller begrænse (-) hvert af virkemidlerne på et effektbarometer, der vises på skærmen. Et trin på barometeret tæller ét point, uanset om det er opad (+) eller nedad (-).

Afstemning: Alle skal stemme ens både i dilemmarunden og i de efterfølgende forhandlinger. Hvis man ikke er nået til enighed, bestemmer flertallet. Det vil sige tre af fire stemme afgør anbefalingerne. Man kan først stemme, når tiden er gået. Spillet kan ikke gå videre, før alle har stemt.

Danmarksbilledet: Resultatet af gruppens anbefalinger i forhandlingerne vises på skærmen i form af et landskab med fem ikoner, der kan forandre sig. De repræsenterer fem forskellige parametre, der ændrer sig i takt med, at de bliver påvirket af anbefalingerne.

De fem parametre og ikonerne:

1. Vandmiljø – en fisk
2. Klima – en sky
3. Økonomi – landmand med traktor
4. Fødevarerproduktion – vogn med mad
5. Biodiversitet – en frø

PDF-rapport: Der bliver genereret en pdf-rapport ved afslutningen af hver runde, hvori man kan se, hvilke konsekvenser gruppens anbefalinger har på de fem parametre. Grupperne præsenterer resultaterne i deres rapporter for hinanden.

Afslutning: Anden forhandlingsrunde forløber som den første. Når 2050-runden er slut, præsenterer grupperne mere uddybende for hinanden og diskuterer resultaterne.

Hold fast i rollerne

Læreren bør pointere, at der er tale om et rollespil, og det er vigtigt ikke at bryde simuleringen undervejs. Spillerne skal fremføre karakterens holdninger, som var det ens egne. Man må ikke tale om sin rolle i tredje person. Læreren skal desuden pointere, at eventuelle konflikter, der opstår undervejs, kun er konflikter mellem rollerne og ikke mellem eleverne selv.

Eleverne skal tænke selv

Eleverne behøver ikke holde sig slavisk til oplægget i velkomstmaterialet. De skal hellere tænke videre ud fra de givne præmisser og selv

udvikle realistiske argumenter eller modificere deres holdninger på realistisk vis under påvirkning af de andres argumenter. Det er bedre at kunne tænke med stoffet og anvende det frem for blot at reproducere det.



Femte fase. Strategimødet

Varighed ca. 15 minutter

Når eleverne er oprettet som spillere i deres respektive roller, går alle ud til strategimøde med dem, der har samme rolle: Landmænd for sig, miljøaktivister for sig, direktører i én gruppe og lokalpolitikere i en anden ligesom i virkelighedens interesseorganisationer.

Interessegrupperne skal nu lægge en strategi for de kommende forhandlinger og sammen klarlægge deres argumenter og det stof, de henter deres argumenter fra.

Elevvejledning: Femte fase – Strategimøde
Forslag til forklaring:

"I skal nu mødes med de andre, der spiller samme rolle som jer og lægge fælles strategi for det kommende forhandlingsmøde. I skal afklare, hvilken position, I har i forhold til hvert af virkemidlerne og parametrene, og hvilke argumenter, I vil bruge til at få gennemført jeres forhandlingsmål. I har et kvarter til det."

Lærerens rolle: Læreren kan i denne fase cirkulere rundt til de forskellige grupper for at skabe stemning og spørge ind til strategierne. Før eleverne samles i forhandlingsgrupperne, kan læreren også pumpe forhandlingsstemningen i

klassen op ved i samlet forum kort at spørge, om grupperne har fundet frem til en forhandlingsstrategi – uden at eleverne dog her uddyber, hvad denne strategi indeholder.

Strategimødets didaktiske formål

Elever, der enten ikke har forberedt sig særlig godt eller ikke er så stærke fagligt eller socialt, kan blive stivet af og udrustet med argumenter til den kommende forhandling. Derved tilegner de sig både det faglige stof og får en mulighed for at bidrage bedre til forhandlingens dynamik.

For det andet skaber strategimødet en gruppeidentitet, der fremmer forhandlernes konkurrencementalitet og dermed forhandlingsdynamikken. Resultatet af forhandlingerne bliver særlig vigtigt, når eleven ved den afsluttende fælles fremlæggelse bliver stillet til ansvar over for fagfællerne fra strategigruppen. Det kan her virke motiverende på den enkelte elev at vide, at der enten vil være ros og anerkendelse eller det modsatte fra interessefællerne.



Sjette fase. 2030-forhandlingerne

Varighed ca. 35 minutter inkl. dilemma

Eleverne fordeler sig i deres forhandlingsgrupper og skal nu i gang med at forhandle om lovgivningen for dansk landbrug frem til år 2030.

Dilemma: Forhandlingerne indledes med, at gruppen via hjemmesiden på computer eller tablet får præsenteret det dilemma, som læreren har udvalgt. De får 10 minutter til at tage stilling til det. Dilemmaet er udformet således, at der kun er to valgmuligheder. Spillerne skal blive enige og stemme ens, som en slags underskrift på, at de accepterer forhandlingen.

Dilemmaernes didaktiske formål

De sætter læreren i stand til at fokusere på en konkret sag eller problemstilling, som kan diskuteres i den efterfølgende undervisning.

De sætter tonen for de efterfølgende forhandlinger, ved at eleverne afprøver deres rollers argumentation og måde at anskue problemstillingerne på. Det kommer dem til gavn senere.

Eksempel på dilemma:

Flæskesteg eller bønnestuvning?

FN forudser, at verdens befolkning vokser fra ca. 7 i dag til ca. 9 mia. i 2050. Der bliver derfor brug for større fødevareproduktion. Dansk landbrug producerer nu mad til tre gange Danmarks befolkning – bl.a. 30 mio. svin om året - og på 80 pct. af arealet dyrkes der foder. Vi kunne producere mad til mange flere, hvis vi dyrkede menneskeføde i stedet for. I kan vælge:

1. Svineproduktionen skal være endnu større og mere effektiv end i dag.
2. Vi skal producere mindre kød og flere vegetabiliske afgrøder til menneskeføde.

Elevejledning: Sjette fase – 2030 forhandlingerne. Forslag til forklaring:

"I skal nu mødes fire og fire i gruppe med repræsentanterne for hver af de andre interessegrupper og forhandle jer frem til anbefalinger til landbrugslovgivningen frem til år 2030. Husk, at holde fast i jeres rolle hele vejen.

I har først ti minutter til at tage stilling til et dilemma, som både EU og den danske regering ønsker afklaret med det samme. Det har betydning for landbrugets fremtid. I skal nå til enighed gennem forhandling, og det er jeres argumenter, der tæller. I en forhandling må man lytte til andre og være villig til at bøje sig, men hvis I ikke bliver enige alle sammen, er det flertallet – tre ud af fire – der bestemmer. Når tiden er gået, skal I alle sammen stemme ens, som en slags underskrift på, at I accepterer vilkårene for de kommende forhandlinger.

Når I stemmer er systemet op til 15 sekunder om at behandle og sammenligne jeres svar. I vil derfor kunne komme ud for, at I får en besked frem på skærmen som siger, at alle i gruppen endnu ikke har stemt det samme. Hvis det sker, venter I 15 sekunder til beskeden forsvinder, og resultatet er godkendt. Fortsætter beskeden med at være på skærmen, har en eller flere af jer ikke stemt det samme som de øvrige, hvorfor I så skal indtaste jeres valg igen.

Når I har valgt løsning A eller løsning B som svar på dilemmaspørgsmålet, går I videre til de egentlige forhandlinger om, hvordan landbrugspolitikken skal se ud frem til 2030. I får et barometer op på skærmen, hvor I skal bruge 100 point på enten at fremme eller begrænse de fem virkemidler, vi har talt om. I skal fordele samtlige 100 point. I kan både give positive og negative point. Positive point (+) er udtryk for støtte og tilladelser, og negative point (-) er f.eks. afgifter og forbud i forhold til virkemidlet.

I får et ur op på skærmen, som tæller ned, og I skal være færdige med forhandlingerne, når tiden er gået. Hvis I ikke kan blive enige, er det flertallet – tre ud af fire – der bestemmer

fordelingen til sidst. I har 25 minutter til 2030-forhandlingerne. Når I har stemt bliver der genereret en pdf-rapport, hvor I kan se effekten af jeres anbefalinger. Husk, at jeres resultat skal præsenteres for resten af klassen, og at I skal kunne forklare argumentationen bag jeres valg.”



Eksempel på interesse konflikt

Landmand Michael Storgård mener, vi skal producere flere svin i Danmark. Det gavner landbrugets økonomi og eksporten, og vi brødføder mange flere millioner mennesker ude i verden. Det er der brug for med en voksende verdensbefolkning.

Miljøaktivist Sofie Røllike mener ikke, Danmark skal være eksportør af landbrugsvarer og slet ikke af svin. Vi kan kun producere så mange svin, fordi vi importerer en masse proteinfoder ikke mindst soja fra Sydamerika. Når ulandene slipper for at føde på vores svin, kan de i stedet dyrke korn og grønsager til sig selv på arealerne.

Pdf-rapport: Når pointfordelinger indtastet, bliver der genereret en pdf-rapport, som beskriver effekten af deres beslutninger med en beskrivelse af situationen i 2030.

Læreren - den usynlige playmaker: Læreren skal i udgangspunktet sørge for, at stemningen bliver konkurrencepræget, og elevernes indlevelse skal styrkes ved at betone vigtigheden af deres valg.

Under forhandlingerne skal læreren være næsten usynlig og blot observere rollespillet. Det er vigtigt, at eleverne så vidt muligt glemmer lærerens tilstedeværelse, fordi bevidstheden om læreren enten kan bevirke, at de ”opfører” rollespillet for læreren, eller at de bliver nervøse for at fremføre deres argumenter af frygt for, at de kommer til at sige noget forkert.

Selv om eleverne skal klare diskussionerne selv, skal læreren dog kunne gribe ind i rollespillet på forskellig vis og fremme forhandlingerne. Det skal blot ske uden at bryde illusionen om, at forhandlingerne er virkelige.

Et indgreb kan have flere årsager: Hvis enkelte gruppemedlemmer ikke deltager i forhandlingerne, kan læreren under påskud af at være repræsentant for hans eller hendes brancheorganisation, interesseorganisation eller parti diskret trække vedkommende til side, spørge ind til forhandlingerne og påpege, at organisationen jo regner med medlemmets indsats. I denne situation kan gruppemedlemmet også blive udstyret med argumenter, der kan bruges i forhandlingerne og på den måde få ekstra værktøjer i dialogen.

Læreren kan også påvirke en gruppe ved at sende forskellige ”news” - nyheder med indhold, der kan udløse nye diskussioner i forhandlingerne ved enten at ændre på rammen for dem eller ved at styrke eller svække argumenterne for en eller flere af gruppens medlemmer. ”News” findes som særskilt kategori under lærerens login på hjemmesiden.

Læreren kan udsende nyheder for at påvirke dynamikken i en enkelt gruppe, hvor et gruppemedlem måske er blevet dominerende, eller forhandlingerne er gået i stå. Læreren kan også udsende forskellige nyheder til de forskellige forhandlingsgrupper for at skabe uens betingelser og dermed varierende resultater. Det kræver dog et vist overskud at kunne operere med news, men spillet fungerer også udmærket uden.

Eksempel på News

De globale fødevarerpriser er steget eksplosivt i de seneste måneder, og en prognose fra Verdensbanken forudsiger yderligere prisstigninger på op til 30 pct. på alle landbrugsvarer, inden året er omme. Årsagen er ekstremt vejr og politisk uro mange steder i verden, siger analytiker.

Syvende fase. Første resultat

Varighed ca. 15 minutter

Når første forhandlingsrunde er slut, samles alle hold og fremlægger kort deres version af situationen i år 2030, som den er beskrevet i deres pdf-rapport. Det er en kort statusrunde, hvor eleverne stilles til regnskab for de valg, de har truffet. Klassen skal nu kunne ane de mangeartede konsekvenser af deres valg og forstå, at de måske skal forsøge at justere deres beslutninger i næste runde. Dermed slutter første modul.

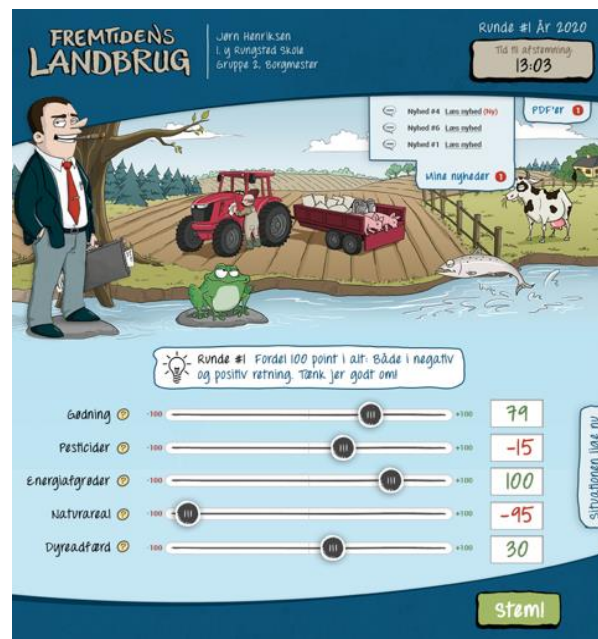


Ottende fase. 2050-forhandlingerne

Varighed ca. 25 minutter

Andet modul begynder med, at læreren meget kort opsummerer resultaterne fra første forhandlingsrunde. Derefter skal eleverne samles i de samme grupper igen for at forhandle om lovgivningen for landbruget frem til år 2050. Forløbet beskrevet i sjette fase gentages - dog med den forskel, at udgangspunktet for forhandlingerne nu er effektbarometerets indstilling, som det så ud efter 2030-forhandlingen. Eleverne kan altså nu se, om

vandmiljøet, økonomien eller et andet parameter har fået det særlig dårligt eller godt, og de kan inddrage det i deres argumentation.



Fremtidens Landbrug
Jørn Henriksen
1. y. Rungsted Skole
Gruppe 2, Borgmester

Runde #1 År 2020
Tid til afstemning: 13:03

Hybrid #4: Læs hybrid (2%)
Hybrid #6: Læs hybrid
Hybrid #1: Læs hybrid

Minde nyheder

Runde #1 Fordel 100 point i alt. Både i negativ og positiv retning. Tænk jer godt om!

| | | | | |
|-----------------|------|---|------|-----|
| Gødning | -100 | 0 | +100 | 79 |
| Pesticider | -100 | 0 | +100 | -15 |
| Energiglatrader | -100 | 0 | +100 | 100 |
| Naturareal | -100 | 0 | +100 | -95 |
| Dyreeafjord | -100 | 0 | +100 | 30 |

Situationen lige nu

Stem!

Elevvejledning: Ottende fase – 2050 forhandlingerne. Forslag til forklaring:

"I skal nu ud i forhandlingsgrupperne igen og forhandle om lovgivningen frem til år 2050. Processen er den samme som før, men der er den forskel, at parametrene nu står som ved slutningen af 2030-forhandlingen. I kan altså se, hvordan de forskellige parametre er blevet påvirket af jeres anbefalinger, og det kan I inddrage det i jeres argumentation her i anden runde. I får først fem minutter til at træffe en beslutning om det indledende dilemma, og derefter 20 minutter til at træffe en beslutning om fordeling af point til virkemidlerne. Husk, at jeres resultat skal præsenteres for resten af klassen, og at I skal kunne forklare jeres anbefalinger.

Når I stemmer er systemet op til 15 sekunder om at behandle og sammenligne jeres svar. I vil derfor kunne komme ud for, at I får en besked frem på skærmen som siger, at alle i gruppen endnu ikke har stemt det samme. Hvis det sker, venter I 15 sekunder til beskeden forsvinder, og resultatet er godkendt. Fortsætter beskeden med at være på skærmen, har en eller flere af jer ikke stemt det samme som de øvrige, hvorfor I så skal indtaste jeres valg igen.

Tidsforbrug: Anden forhandlingsrunde bør være kortere end den første, fordi eleverne nu i højere grad er inde i diskussionen og hurtigere kan nå frem til resultater. Anbefalet tidsforbrug er 5 minutter til det indledende dilemma, og 20 minutter til de efterfølgende forhandlinger. Læreren kan dog justere tiden efter egen vurdering.

Niende fase: Præsentation af andet forhandlingsresultat og diskussion

Varighed ca. 35 minutter:

Lige som efter første forhandling samles eleverne nu for at præsentere deres resultater. Denne gang skal grupperne dog gå lidt mere i dybden med at forklare Danmarks tilstand i år 2050. For at kunne det, må de som minimum have læst velkomstmaterialet. Gruppen skal også fremlægge og diskutere deres forhandlingsforløb – her særligt de nøglebeslutninger, der førte dem frem til stemmeafgivelsen. Alle grupper har 10 minutter til kort at forberede ovenstående. Hver gruppe præsenterer derefter efter tur deres resultat.

Elevejledning: Niende fase.

Forhandlingsresultat. Forslag til forklaring:

"I skal nu fremvise resultatet af jeres forhandlinger. I skal forklare, hvilke valg, der har ledt frem til resultatet på effektbarometeret, og

gå i dybden med mindst et af parametrene. I skal her forklare, hvilken effekt jeres pointgivning havde, og i den forbindelse kan I finde uddybende oplysninger på den særlige knap over hver parameter. I har 10 minutter til at forberede en ca. 3-4 minutters præsentation."



Tiende fase. Relatering til virkelighed

Varighed ca. 30 minutter:

Denne fase kan forløbe på forskellig vis alt efter lærerens ønsker for det videre forløb og afhængigt af, hvilket fag, det drejer sig om. Fasen kan således afsluttes ved slutningen af andet modul eller fortsættes i et videre forløb.

Nedenstående forslag lægger op til, at elevens oplevelse i spillet nu skal forbindes med den virkelige verden. Hvis denne fase springes over, risikerer elevens oplevelser blot at stå hen som en sjov og underholdende oplevelse, der ikke får den ønskede faglige og evt. personlige og almindelige effekt.

Forslag til videre arbejde med temaet

Forslag 1: Tag udgangspunkt i de fire bæredygtige scenarier fra videns- og formidlingsprojektet Fremtidens Landbrug som præsenteres på www.fremtidenslandbrug.dk og lad eleverne relatere deres egne resultater til scenarierne.

Grupperne skal tage stilling til, hvilket scenarie deres resultat ligner mest og hvorfor.

Forslag 2: Med afsæt i effektbarometeret diskuterer eleverne, hvor realistiske deres scenarier er. Dette kan evt. lede videre i et fagligt forløb, hvor grupperne f.eks. sammenholder deres resultat med statistik og andet relevant materiale fra virkeligheden.

Forslag 3: Eleverne diskuterer, hvor realistisk processen har været. De nedskriver hver del af deres forhandlingsforløb og sammenligner med processen i de andre grupper. De konkrete argumenter, der har formet processerne, fremlægges og relateres til det udleverede baggrundsmateriale. Klassen diskuterer, hvordan spillets karakterer relaterer til interessegrupper i den virkelige verden, og finder eksempler på diskussioner i medierne, som modsvarer dem, forhandlingsgrupperne har haft.