

UNDERVISNINGSMATERIALE

DEBATBALLADEN



I "Debatballaden" trækker deltagerne en debatrolle og skal ud fra den debattere, snakke og diskutere med hinanden. Spillet har ingen vindere eller tabere, men træner deltagerne i at se og forstå, hvad der kan fremme, bremse eller afspore en debat. "Debatballaden" træner samtidig deltagerne i at afdække hinandens verdenskort og gøre dem nysgerrige på andres holdninger, argumenter og følelser til et givent emne.

Varighed: Fra ca. 1-2 timer til en "Debatballade" der løber over én eller flere dage.

Det skal du gøre på forhånd: Læs vejledningen, vælg et debattemne, klæd deltagerne på til debattemnet, klip debatrollekortene ud.

Forslag til anvendelse: I kan være lige så mange deltagere I vil, men vi anbefaler, at man som minimum er ca. 5-6 deltagere, så forskellige debatroller repræsenteres. Hvis I er flere end 13 deltagere, kan flere have samme rolle. "Debatballaden" kan desuden justeres afhængig af deltagernes forudsætninger og den tid, I har til rådighed. I kan gemme debatrollekortene og bruge dem til at diskutere andre emner senere. Bagerst i vejledningen finder du eksempler på debattemner.

SÅDAN GØR I

Alle emner kan gøres til genstand for "Debatballaden", men det er vigtigt, at emnerne har en aktualitet, så debatten bliver nærværende og relevant for deltagerne. Hvis emnet desuden tager afsæt i deltagernes hverdag, så de kan relatere til det, er det en klar fordel.

Du kan vælge flere tilgange til at gøre emnet debatklar:

- 1) Formuler emnet aldeles neutralt: "Sabbatår", "Rygning" osv.
- 2) Formuler emnet som en skarp påstand – et statement:
"Sabbatår er spild af unges tid og samfundets penge",
"Prisen på cigaretter bør ikke sættes op, for det har social slagside".
- 3) Formuler emnet som et spørgsmål: "Skal unges ret til sabbatår reguleres?", "Skal prisen på cigaretter sættes op?".

Du skal sikre dig, at deltagerne i debatten er "klædt på" til emnet, og at deltagerne har mulighed for at forberede sig ud fra den debatrolle, de har.

Debatrollerne er hemmelige under spillet og bruges af deltagerne i forhold til emnet, ikke i forhold til de øvrige deltagere. Efter spillet bruges debatrollerne til at give deltagerne indsigt i, hvad der kan fremme, hæmme osv. en debat. Desuden får deltagerne lejlighed til at forme egne holdninger, forstå nuancer og anerkende alternative holdninger.

Spillet er meget fleksibelt og kan tilgodese deltagernes niveau, erfaring med og mod til debat:

- Du kan tildele deltagerne rollekortet i stedet for at deltagerne selv trækker det.
- Deltagerne kan være to om en rolle – dermed kan det opleves mere trygt at debattere.
- Emnerne kan tilpasses deltagerniveauet.
- Du kan lave "time out" for at give deltagerne mulighed for at gentænke deres funktion.

✓ Fase 1

Første gang, spillet spilles, kan følgende model bruges:

- a) Spillet, formålet og rollerne præsenteres. Afhængig af deltagernes abstraktionsniveau kan refereres til kendte roller, som udfylder funktionerne i computerspil, filmunivers – eller i virkeligheden.
- b) Der afvikles et testspil med et "for sjov"-tema: "Kæledyr skal have samme rettigheder som deres ejere til blandt andet at arve, skifte køn og deltage i valg handlinger. Kun kæledyr, der kan tale og udtrykke sig selvstændigt, skal dog kunne vælges til parlamentariske forsamlinger."
- c) Der samles op – og deltagerne kan prøve at gætte, hvem af de andre der havde hvilke roller.
- d) Et nyt spil sættes i gang med et nyt tema. For at klæde deltagerne på indledes med en speed-dating eller gruppesnak, hvor deltagerne får ca. halvandet minut med skiftende makker til at snakke om emnet. Lad dem samtale med mindst fire-fem andre om emnet. Deltagerne trækker nye roller og debatten sættes i gang.

- e) Der samles op efter debatten (8-10 min.) med fokus på, hvad deltagerne har bemærket om de forskellige roller.
- f) Nyt tema med nye roller – og fri debat.
- g) Opsamling.

Spillet kan afsluttes efter ovenstående fase og evalueres på debattens roller og forløb.

✓ Fase 2

Deltagerne kan – i små grupper, to og to eller i grupper – sættes til at tale med hinanden om emnet, inden debatten gives fri. Det sikrer, at flere deltagere får mulighed for at ytre sig, synspunkter nuanceres og deltagerne får mere viden om emnet ved dialog med hinanden. Kan med fordel bruges til de yngre deltagere.

I fase 2 kan også indlægges en undersøgelsesperiode, hvor deltagerne to og to, i grupper eller enkeltvis researcher og skaffer sig viden om fakta, holdninger, argumenter og modargumenter osv. om emnet, som svarer til deres rolle.

Spillet kan strækkes over længere tid, hvor fase 2 udover undersøgelse kan komme til at omfatte "korridor-snak", "lokumsaftaler", alliancer osv.

✓ Fase 3

En debat kan have et "resultat": Nogen vinder et flertal for eller har ikke et flertal imod sin holdning/argumentation. Så kan der stemmes, eller man kan tage afsæt til at finde kompromisset: nogen må give sig, hvor er man mest enig, hvad er vigtigt og hvad betyder mindre, hvis "vi skal komme videre".

Kompromisset kan evt. søges i plenum med en mere fri debat, hvor deltagerne går ud af funktionen og på meta-niveau.

✓ Fase 4

"Og hvad vil du gøre ved det?"

Spørgsmålet er relevant hver gang, spillet slutter:

- a) Hvad vil du gøre, så sådan en debat ikke bare ender med, at de stærke brøleber løber med det hele?
- b) Hvordan skal en beslutning, som et taget i enighed eller med flertal for/ikke flertal imod, omsættes til handling?
- c) Hvis du ikke "fik ret" – hvad kan du så gøre med din holdning, dine argumentationer og din tvivl?

ANDRE MÅDER AT BRUGE SPILLET PÅ

- Når der kommer gæster udefra, det kunne være politikere, journalister eller "voksne", kan deltagerne trække et kort forud for mødet. Det kan skabe en mere nuanceret samtale. Husk at orientere gæsten om debatrollerne.
- Hvis deltagerne skal ud i verden og møde virkeligheden – lad dem trække et kort og bruge rollen til at forberede spørgsmål.
- I elevråd og lignende hvor en dialog er gået i stå.
- Lad alle deltagerne trække den samme rolle – eks. "Borger". Derved kommer deltagernes egne holdninger i spil, og man kan afprøve synspunkter. Alle forventer, at man taler ud fra en rolle – på den måde fokuserer debatten på argumenter og udsagn og ikke personerne.

DEBATROLLERNE

DIPLOMATEN – du forsøger at finde løsninger, som alle kan blive enige om, og så alle får indflydelse på og del i resultatet.

RASMUS MODSAT – du mener altid det modsatte af det, der lige er blevet sagt eller foreslået.

TVIVLEREN – du synes, det er svært og vil gerne mene det samme, som flest af de andre mener. Derfor kan du sagtens skifte mening undervejs.

SKEPTIKEREN – du er som udgangspunkt skeptisk ved og har ikke tillid til de udsagn, der kommer fra de andre, uanset hvad der udtrykkes.

"ALT VED DET GAMLE" – du synes, at der ikke er grund til at lave om på noget som helst.

DEN NYSGERRIGE – du prøver hele tiden at få de andre til at uddybe deres holdninger, og du presser gerne på for at få dem, der ikke har sagt noget, til at ytre sig.

OPTIMISTEN – du lader dig meget let begejstre af det, der kan skabe forandring.

ANARKISTEN – du drejer samtalen væk fra emnet og over mod noget, du synes er mere interessant, men som ikke nødvendigvis er relevant for emnet.

REGELRYTTEREN – du går meget op i, om loven overholdes, om reglerne bliver fulgt. Du baserer din holdning på fakta og kendsgerninger.

IDEALISTEN – du har hele tiden mange gode, nye, anderledes ideer, som du godt vil have prøvet af.

ETIKEREN – du går ikke så meget op i, om reglerne er fulgt. Du er optaget af, om det nu også er 'i orden'; etisk og moralsk.

BESTEMMEREN – du vil bare have ret.

BORGEREN – du deltager i debatten som dig selv med dine egne holdninger eller mangel på samme.

Du kan tilpasse debatrollerne og antallet af roller afhængig af målgruppen.

Test-emne: "kæledyrs rettigheder"

Kæledyr skal have samme rettigheder som deres ejere til blandt andet at arve, skifte køn og deltage i valgbehandlinger. Kun kæledyr, der kan tale og udtrykke sig selvstændigt, skal dog kunne vælges til parlamentariske forsamlinger.

Eksempel debat-emne: "Sabbatår"

Når unge i Danmark tager 'sabbatår' efter en ungdomsuddannelse og før en videregående uddannelse, er det spild af deres egen tid og af samfundets penge.

Eksempel debat-emne: "Statsindblanding"

Staten blander sig i privatlivet og krænker danskernes ytringsfrihed, når det koster klip i kørekortet at bruge mobiltelefonen under bilkørsel.

Eksempel debat-emne: "Kønskvoter"

Skal vi lovgive om hvor mange mænd og kvinder der sidder i de store virksomheders bestyrelser.

KLIPPEARK →

SPILLETS DEBATROLLER



DIPLOMATEN

Du forsøger at finde løsninger, som alle kan blive enige om, og så alle får indflydelse på og del i resultatet.



DEN NYSGERRIGE

Du prøver hele tiden at få de andre til at uddybe deres holdninger, og du presser gerne på for at få dem, der ikke har sagt noget, til at ytre sig.

ETIKEREN

Du går ikke så meget op i, om reglerne er fulgt. Du er optaget af, om det nu også er 'i orden'; etisk og moralsk.

RASMUS MODSAT

Du mener altid det modsatte af det, der lige er blevet sagt eller foreslået.

OPTIMISTEN

Du lader dig meget let begejstre af det, der kan skabe forandring.

BESTEMMEREN

Du vil bare have ret.

TVIVLEREN

Du synes, det er svært og vil gerne mene det samme, som flest af de andre mener. Derfor kan du sagtens skifte mening undervejs.

ANARKISTEN

Du drejer samtalen væk fra emnet og over mod noget, du synes er mere interessant, men som ikke nødvendigvis er relevant for emnet.

BORGEREN

Du deltager i debatten som dig selv, med dine egne holdninger, eller mangel på samme.

SKEPTIKEREN

Du er som udgangspunkt skeptisk ved og har ikke tillid til de udsagn, der kommer fra de andre, uanset hvad der udtrykkes.

REGELRYTTEREN

Du går meget op i, om loven overholdes, om reglerne bliver fulgt. Du baserer din holdning på fakta og kendsgerninger.

BORGEREN

Du deltager i debatten som dig selv, med dine egne holdninger, eller mangel på samme.

"ALT VED DET GAMLE"

Du synes, at der ikke er grund til at lave om på noget som helst.

IDEALISTEN

Du har hele tiden mange gode, nye, anderledes ideer, som du godt vil have prøvet af.

BORGEREN

Du deltager i debatten som dig selv, med dine egne holdninger, eller mangel på samme.