

Lærervejledning til spillet *Kønner du ordet?*

Hvordan kan *Kønner du ordet?* bruges:

Kønner du ordet? er et spil udviklet til brug i undervisningssammenhæng. Læreren kan anvende spillet som en introduktion til eller samtalestarter om køn og sprog. Omdrejningspunktet for spillet er nemlig vores sprog og mere specifikt, hvordan ord, der på en eller anden måde relaterer sig til køn og seksualitet, bruges. Dette kan kaldes for kønnede ord.

Spillet har flere faglige formål:

- At gøre eleverne opmærksomme på at ord kan have flere betydninger samtidigt.
- At skærpe elevernes evne til at samtale om køn, krop og seksualitet.
- At gøre eleverne bevidste om kønnet sprog - både i forhold til eget sprogbrug og i en større samfundsmæssig kontekst.
- At skabe bevidsthed om hvordan sprog skaber forventninger til og idéer om køn, krop og seksualitet.
- At skabe plads til refleksion over normer og idealer for køn, krop og seksualitet.

Derudover kan spillet også være en indirekte måde at arbejde med trivsel i klassen. Der ligger nemlig magt i kønnede ord, som har betydning for vores forhold til køn, krop og seksualitet. Refleksion over kønnet sprogbrug kan forbedre trivsel i klassen, da eleverne gøres bevidste om, at kønnet sprog påvirker, hvad vi føler og tænker om netop køn, krop og seksualitet.

Hvordan kan spillet spilles?

Der er flere forskellige måder at spille spillet på:

1. Samtale i fokus

Med denne tilgang er det samtale om køn og sprog, der driver spillet.

2. Konkurrence i fokus

I denne version er det i højere grad konkurrence, der driver spillet, som deraf kan lægge op til samtale om køn og sprog. Hvis denne tilgang vælges, er det en fordel, at eleverne i forvejen kender til de fleste ord, der er med i spillet.

3. Refleksion i fokus

Her er det refleksion, der driver spillet, hvilket lægger op til samtale om køn og sprog.

Alt efter hvilken tilgang, der vælges, arbejder eleverne med køn og sprog på forskellig vis, ligesom eleverne aktiveres på forskellige måder. I det følgende gennemgås de tre ovenstående tilgange til spillet, der hver især giver en unik spiloplevelse. Du kan derfor med fordel overveje, hvilken eller hvilke tilgange, der fungerer bedst i netop jeres klasse.

Spillet's grundregler

Til spillet bruges **ord-kort**, der printes og klippes ud samt tomme ark papir. Her kan der tilføjes og fjernes ord efter eget ønske. Alle ord-kortene skal i starten samles i en bunke.

Klassen inddeles i et lige antal hold, med to til fem spillere per hold, afhængig af hvilken version, I spiller. Holdene sættes sammen to og to om et spil og kaldes for henholdsvis **Hold X** og **Hold Y**.

I spillet er der altid én af spillerne, der har rollen som **Guide**.

I første runde af spillet vælger **Hold X** en fra sit hold, der skal være **Guide**. Men rollen som **Guide** skifter hold og spiller hver runde. Det vil sige, at det i næste runde er **Hold Y**, der udvælger en **Guide** fra sit hold, mens det runden efter er **Hold X**, der vælger en ny person fra sit hold til at være **Guide**. Sådan fortsætter det på skift gennem hele spillet.

1. Samtale i fokus

Her anbefales det at være **tre til fem spillere per hold**.

For både **Hold X** og **Hold Y** er målet at gætte det ord, **Guiden** har trukket. Som **Guide** er målet at få eget hold til at gætte det pågældende ord ved at bruge **én sætning, som alle hører**.

Hold X starter med at vælge en fra holdet, der skal fungere som **Guide** i den pågældende runde. Det er **Guidens** opgave at tage et tilfældigt ord-kort fra bunken, "Mesterkortet", som vedkommende ikke viser til andre end sig selv. Hvis **Guiden** ikke kender eller er i tvivl om ordets betydning, må vedkommende trække et nyt eller få ordet forklaret af en lærer - uden at nogen anden hører det. Derefter skal **Guiden** nedskrive ordet der står på "Mesterkortet" på en seddel og lægge det foran sig på bordet med teksten nedad. Sedlen vendes først, når holdene har gættet - det er nemlig dette ord, som holdene skal gætte i denne runde.

Dernæst trækker **Guiden** 15 andre tilfældige ordkort, der sammen med Mesterkortet fordeles ud på bordet i en 4x4-formation med forsiderne opad, så ordene kan ses. Altså, med fire rækker, der går i både vandret og lodret retning. For at sikre at ingen andre spillere end **Guiden** ser Mesterkortet, anbefales det, at de andre spillere kigger væk, mens ord-kortene trækkes, blandes og fordeles, og mens guiden skriver af fra Mesterkortet.

De to hold skal nu forsøge at regne ud, hvilket ord **Guiden** trak, ud af de 16 ord, der nu ligger på bordet. **Guidens** eget hold starter. Hvis de gætter forkert, går turen til det andet hold. For at hjælpe skal **Guiden** sige én sætning, der har til formål, at hjælpe **Hold X** med at regne ud hvilket ord, **Guiden** har skrevet ned (velvidende at dette også giver **Hold Y** en chance for at gætte ordet). Hvis det er muligt, skal guiden derfor prøve sig med en sætning, som vedkommende tænker gør det lettere for **Hold X** end **Hold Y** at gætte ordet. **Guiden** må dog ikke sige hvad som helst. I sætningen gælder det f.eks., at ingen af ordene eller dele af ordene, som er på bordet, må bruges. Der må heller ikke refereres direkte til noget, der er blevet sagt under spillet, hvis det sagte relaterer sig åbenlyst til et givent udvalgt ord. Det kan være en vurderingssag, hvornår noget er en overtrædelse. At afstemme dette inden spillet går i gang er derfor en god idé.

Efter sætningen er blevet sagt, skal holdene snakke om, diskutere og endeligt gætte på, hvilket ord, de tror, **Guiden** trak. Giv gerne holdene et minut til at komme med et svar.

Mens holdene samtaler internt, må hverken **Guiden** eller holdene på tværs forstyrre eller forsøge at påvirke hinanden i at nå frem til et svar. Hvis dette sker, starter runden forfra, og **Guiden** trækker et nyt Mesterkort, ligesom vedkommende fordeler 16 ord, hvoraf det nye Mesterkort udgør et af dem, i en 4x4-formation igen.

Gættet er fastlåst, når der peges på det ord, holdene tror er det rigtige. **Hold X** har førsteret. Det vil sige, at **Hold X** først peger på det ord, de tror er det trukne. Dernæst gør **Hold Y** det samme. Når det er gjort, viser **Guiden** sit trukne ord, og holdene finder da ud af, om de har gættet rigtigt eller forkert.

Hvis en mere konkurrencepræget version ønskes, kan følgende derefter gøres: Hvis **Hold X** har gættet rigtigt, får de rundens point og tager det gættede ord-kort til deres side for at vise dette. Hvis **Hold Y** derimod har gættet på et andet ord end det, **Hold X** har gættet på, og det ord viser sig at være det rigtige, får **Hold Y** pointet og tager ord-kortet til deres side. For **Hold Y** er det derfor oplagt at gætte på et andet ord end det, **Hold X** gætter på.

Når en ny runde påbegyndes, blandes alle kort på ny, udover det brugte Mesterkort, som lægges til side. Det vil sige, at **Hold Y** nu skal gøre, som **Hold X** gjorde i forrige runde og omvendt. Fremgangsmåden gentages med udvælgelse af **Guide** osv. På den måde fortsætter spillet, så længe det ønskes. Der opfordres dog til, at selve spillet ikke tager længere tid end en halv time, når det bruges i undervisningssammenhæng.

Efter endt spil opfordres der til samtale og potentiel diskussion om eller med kønnede ord. Her er det oplagt at tage udgangspunkt i nogle af de ord, der var med i det pågældende spil. Tag for eksempel fat i konkrete udtryk og spørg om følgende:

- Hvorfor tror I, man siger **x** og for eksempel ikke **y**?
- Synes I, det giver mening at sige **y** i stedet for **x**?
- Hvilke ord havde I med, hvordan bruger I dem og var der nogle ord, I forstår forskelligt?

Man kan med fordel tænke ordene ind i en bredere samfundskontekst.

Hvis der spilles med lavere klassetrin, kan man følge ovenstående tilgang med den ændring, at der er færre kort i spil. Prøv f.eks. med ni kort, hvis I er en mellemskoleklasse eller med fire kort, hvis I er en indskolingsklasse. Prøv evt. frem med færre eller flere kort alt efter, hvordan det går.

2. Konkurrence i fokus

I denne version anbefales det at være **to (helst tre) til fem spillere per hold**.

Som både **Hold X** og **Hold Y** er målet at gætte det eller de ord, **Guiden** har valgt. Som **Guide** er målet at få **Hold X** til at gætte det eller de pågældende ord ved at sige ét ord, som alle hører.

Alle ord-kortene samles i starten i en bunke. **Hold X** vælger da en fra holdet, der skal fungere som **Guide** i den pågældende runde.

Dernæst trækker **Guiden** 25 tilfældige kort, der fordeles ud på et bord i en 5x5-formation med forsiderne opad, så ordene kan ses. Altså, med fem rækker, der går i både vandret og lodret retning.

Af de 25 ord skal **Guiden** udvælge det eller de ord, som skal gættes. **Guiden** må selv beslutte, hvilke(t) ord, der skal gættes. Det må dog maksimalt være fem ord, **Guiden** vælger. For at **Guidens** valg tæller, skal vedkommende skrive det eller de ord ned, som skal gættes, på en sådan måde, at ingen kan se det. F.eks. ved blot at skrive ordet eller ordene ned på et stykke papir og vender papiret med bagsiden opad. Det kan tage tid at finde frem til, hvilket eller hvilke ord, der skal gættes. Afstem da i gruppen gerne en tidsgrænse for, hvor lang tid **Guiden** har til at vælge sine ord.

Guiden fortæller nu, hvor mange ord der er udvalgt. Dernæst skal de to hold prøve at gætte, hvilke(t) af de 25 ord, der nu ligger på bordet, **Guiden** har valgt, først **Guidens** eget hold efterfulgt af det andet hold. For at hjælpe skal **Guiden** sige ét ord, der har til formål, at **Hold X** gætter på netop det eller de ord, **Guiden** har skrevet ned. Dette er velvidende, at det også giver **Hold Y** en chance for at gætte ordet eller ordene. Hvis det er muligt, skal guiden derfor prøve sig med et ord, som vedkommende tænker gør det lettere for **Hold X** end **Hold Y** at gætte ordet eller ordene.

Allerede da **Guiden** udvælger sit eller sine ord, er det derfor en fordel at tænke over, hvilket ord vedkommende kan bruge til at spore holdene ind på det eller de udvalgte ord. **Guiden** må

dog ikke sige hvad som helst. Det gælder f.eks., at ingen af ordene eller dele af ordene, som er på bordet, må nævnes. Der må heller ikke refereres direkte til noget, der er blevet sagt under spillet, hvis det sagte relaterer sig åbenlyst til et givent ord. Det kan være en vurderings-sag, hvornår noget er en overtrædelse. Det er derfor en god idé at afstemme dette inden spillet går i gang.

Efter ordet er blevet sagt, skal holdene forsøge at gætte, hvilke(t) ord **Guiden** har nedskrevet. De skal snakke om, diskutere og endeligt gætte på hvilke(t) ord, de tror, **Guiden** har valgt.

Mens holdene samtaler internt, må hverken **Guiden** eller holdene på tværs forstyrre eller forsøge at påvirke hinanden i at nå frem til et svar. Hvis dette sker, starter runden forfra med 25 tilfældige ord-kort fordelt ud i en 5x5-formation igen.

Gættet er fastlåst, når der peges på de(t) ord, holdene tror er de(t) rigtige. **Hold X** har førsteret. Det vil sige, at **Hold X** først peger på de(t) ord, de tror er de(t) valgte. Dernæst gør **Hold Y** det samme, inden **Guiden** afslører hvilke ord, der er de rigtige. Når det er gjort, viser **Guiden** sit eller sine valgte ord.

Hold X får point for deres rigtige gæt, og tager disse kort til side. Efter **Hold X'** point er talt op får **Hold Y** point for de ord, de har gættet rigtigt, som **Hold X** ikke gættede. **Hold Y** lægger kortene til side for de ord, de gættede rigtigt.

Efter den første runde er endt, begyndes næste runde med en ny formation af ord (holdene beholder de ord-kort, som de har gættet rigtigt) og rollerne byttes om. Det vil sige, at **Hold Y** nu skal gøre, som **Hold X** gjorde i forrige runde og omvendt. Fremgangsmåden gentages med udvælgelse af **Guide** osv. På den måde kan spillet fortsætte, indtil alle ord-kort er blevet gættet.

Efter spillet opfordres der til samtale og potentiel diskussion om kønnede ord. Her er det oplagt at tage udgangspunkt i nogle af de ord, der var med i det pågældende spil. Tag for eksempel fat i konkrete udtryk og spørg om følgende:

- Hvorfor tror I, man siger **x** og for eksempel ikke **y**?
- Synes I, det giver mening at sige **y** i stedet for **x**?
- Bed hvert hold beskrive, hvilke ord de udvalgte og hvordan/hvorfor.

Man kan med fordel tænke ordene ind i en bredere samfundskontekst.

Hvis eleverne har svært ved at gætte de rigtige ord, kan man med fordel prøve et spil med færre kort på bordet ad gangen.

3. Refleksion i fokus

Det anbefales at være minimum to og maksimum fem på hvert hold.

I denne version handler er målet som **Guide** at få eget hold til at gætte det pågældende ord ved at sige en definition på ordet. Der er her tale om **Guidens** egen definition af ordet. Som både **Hold X** og **Hold Y** er målet at gætte hvilket ord, **Guiden** forsøger at definere.

Hold X starter starter med at vælge en fra holdet, der skal fungere som **Guide** i den pågældende runde. Det er **Guidens** opgave at tage et tilfældigt ord-kort fra bunken, "Mesterkortet", som vedkommende ikke viser til andre end sig selv. Hvis **Guiden** ikke kender eller er i tvivl om ordets betydning, må vedkommende trække et nyt eller få ordet forklaret af en lærer - uden at nogen anden hører det. Derefter skal **Guiden** nedskrive ordet der står på "Mesterkortet" på en seddel og lægge det foran sig på bordet med teksten nedad. Sedlen vendes først, når holdene har gættet - det er nemlig dette ord, som holdene skal gætte i denne runde.

Dernæst trækker **Guiden** 15 andre tilfældige ordkort, der sammen med Mesterkortet fordeles ud på bordet i en 4x4-formation med forsiderne opad, så ordene kan ses. Altså, med fire rækker, der går i både vandret og lodret retning. For at sikre at ingen andre spillere end **Guiden** ser Mesterkortet, anbefales det, at de andre spillere kigger væk, mens ord-kortene trækkes, blandes og fordeles, og mens guiden skriver af fra Mesterkortet.

Dernæst skal de to hold prøve at gætte, hvilket af de 16 ord, der nu ligger på bordet, **Guiden** har trukket. For at hjælpe skal **Guiden** sige en definition, der har til formål, at **Hold X** gætter på netop det ord, **Guiden** har skrevet ned. Dette er velvidende, at det også giver **Hold Y** en chance for at gætte ordet. **Guiden** må dog ikke sige hvad som helst. I definitionen gælder det f.eks., at ingen af ordene eller dele af ordene, som er på bordet, må bruges. Der må heller ikke refereres direkte til noget, der er blevet sagt under spillet, hvis det sagte relaterer sig åbenlyst til et givent Mesterkort. Det kan være en vurderingssag, hvornår noget er en overtrædelse. At afstemme dette inden spillet går i gang er derfor en god idé.

Efter definitionen er blevet sagt, skal holdene forsøge at gætte, hvilket ord **Guiden** har nedskrevet. Holdene skal bruge definitionen til at snakke om, diskutere og endeligt gætte på, hvilket ord, de tror, **Guiden** trak. Giv gerne holdene et minut til at komme med et svar.

Mens holdene samtaler internt, må hverken **Guiden** eller holdene på tværs forstyrre eller forsøge at påvirke hinanden i at nå frem til et svar. Hvis dette sker, starter runden forfra, og **Guiden** trækker et nyt Mesterkort, ligesom vedkommende fordeler 16 ord, hvoraf det nye Mesterkort udgør et af dem, i en 4x4-formation igen.

Gættet er fastlåst, når der peges på det ord, holdene tror er det rigtige. Men **Hold X** har førstret. Begge hold peger på samme tid på det ord, de gætter på, hvorefter at **Hold X** først forklarer hvorfor de har gættet på dette ord. Dernæst gør **Hold Y** det samme. Når det er gjort, viser **Guiden** Mesterkortet.

Denne version har i udgangspunktet ikke vindere/tabere eller point, men **hvis en mere konkurrencepræget version ønskes**, kan følgende derefter gøres: Hvis **Hold X** har gættet rigtigt, får de rundens point og tager det gættede ord-kort til deres side for at vise dette. Hvis **Hold Y** derimod har gættet på et andet ord end det, **Hold X** har gættet på, og dette viser sig at være det rigtige, får **Hold Y** pointet og tager ord-kortet til deres side. For **Hold Y** er det derfor oplagt at gætte på et andet ord end det, **Hold X** gætter på.

Runden er nu slut.

Næste runde begyndes med en ny formation af ord (alle ord-kort udover Mesterkort) og rollerne byttes om. Det vil sige, at **Hold Y** nu skal gøre, som **Hold X** gjorde i forrige runde og omvendt. Fremgangsmåden gentages med udvælgelse af **Guide**. På den måde fortsætter spillet, så længe det ønskes. Der opfordres dog til, at selve spillet ikke tager længere tid end en halv time, når det bruges i undervisningssammenhæng.

Efter spillet opfordres der til samtale og potentiel diskussion om eller med kønnede ord. Her er det oplagt at tage udgangspunkt i nogle af de ord, der var med i det pågældende spil. Man kan eksempelvis sammenligne definitionerne, som eleverne kom med, med faktiske

definitioner ordbogen. Her kan man eksempelvis bruge ordnet.dk eller lgbt.dk/ordbog. Snak gerne med eleverne om:

- Hvorfor eleverne definerede ordene, som de gjorde.
- Hvorfor definitioner er, som de er i ordbogen.
- Hvorvidt og hvordan eleverne vil ændre definitioner i ordbogen.

Hvis der spilles med lavere klassetrin, kan man følge ovenstående tilgang med den ændring, at der er færre kort i spil. Prøv f.eks. med ni kort, hvis I er en mellemskoleklasse eller med fire kort, hvis I er en indskolingsklasse. Prøv evt. frem med færre eller flere kort alt efter, hvordan det går. Tag også gerne en ordbog frem, hvis eleverne mangler inspiration til, hvordan man kan definere ord.

God fornøjelse!