

# KØRSELSGUIDE

## KONFRONTATION - 8 LEKTIONER

**WEBADRESSE:** [www.konfrontation.nu](http://www.konfrontation.nu)

**SKRIV SPILKODE HER:** \_ \_ \_ \_

## PROBLEMSTILLING 90 MIN - 2 LEKTIONER

### OPSTART (10 MIN)

Præsenterer spillet og debattemnerne overordnet. Indel eleverne i hold (A, B, C, D) og udlever spilkode (fås i lærerinterface). Fortæl eleverne, hvad der skal ske og hvornår.

### FORBEREDELSE (45 MIN)

Eleverne læser en lille kildesamling. De udvælger og disponerer pointer. De vælger en taler.

Benyt skabeloner:  
Pointer I  
Patos

### FREMLÆGGELSE (25 MIN)

En elev fra hvert hold holder en tale på 3 min. Rækkefølge A, B og C, D Appelformen patos

Udlever skabelonen:  
Vurdering

### AFSTEMNING (10 MIN)

Åbnes og lukkes fra lærerens rinterface. Resultatet kan først ses når du har lukket for afstemningen. A og B stemmer på C og D, og omvendt. Eleverne motiverer deres valg. Lærer giver kritik

## UNDERSØGELSER 180 MIN - 4 LEKTIONER

### OPSTART (5 MIN)

Fortæl eleverne hvad der skal ske og hvornår.

### FORBEREDELSE (85 MIN)

Eleverne læser en større kildesamling. De udvælger og disponerer pointer. Valg af ny taler. Forberedelse af kritiske spørgsmål. Powerpoint-præsentation.

Benyt skabeloner:  
Pointer II, Logos, Spørgsmål

### FREMLÆGGELSE (80 MIN)

En ny elev fra hvert hold holder en tale på 5 min. Talen bliver efterfulgt af kritiske spørgsmål fra modstanderholdet 10 min. Rækkefølge B, A og D, C Appelformen logos.

Udlever skabeloner:  
Vurdering II

### AFSTEMNING (10 MIN)

Åbnes og lukkes fra lærerens rinterface. Resultatet kan først ses når du har lukket for afstemningen. A og B stemmer på C og D, og omvendt. Eleverne motiverer deres valg. Lærer giver kritik

## KONKLUSION

### OPSTART (5 MIN)

Fortæl eleverne hvad der skal ske og hvornår.

## 75 MIN - 2 LEKTIONER

### FORBEREDELSE (30 MIN)

Eleverne samler op på sidste runde og udarbejder deres sidste tale. De vælger en ny taler. Dette er den afgørende runde.

Benyt skabeloner:  
Etos

### FREMLÆGGELSE (25 MIN)

En ny elev fra hvert hold fremlægger 3 min. Rækkefølge A, B og C, D Appelformen etos.

Udlever skabeloner:  
Vurdering II

### AFSTEMNING (10 MIN)

Åbnes og lukkes fra lærerens rinterface. Resultatet kan først ses når du har lukket for afstemningen. A og B stemmer på C og D, og omvendt. Vinderhold kåres Eleverne motiverer deres valg. Lærer giver kritik.

## EVALUERING

### AFRUNDING

Evaluerer af forløbet, snak om emnerne, og perspektivering.

## CA 20 MIN

### CHECKLISTE FØR SPIL

Har du spilkode?  
Har du checket printere?  
Har du checket internet?  
Justeret størrelser af hold?  
Projektor?  
Lokalebooking?

### AFSTEMNINGER

Eleverne kan kun stemme, hvis afstemningen er **åbnet**, og kun se resultatet hvis den er **lukket**. Brug lærerinterfaceet.

**Note:** Det er også muligt at afvikle afstemningerne analogt ved fx håndsoprækning. Benyt da instillingen **ikke aktiveret**.

### SPØRGSMAÅL

Følgende er de spørgsmål eleverne skal tage stilling til efter fremlæggelserne:

**Problemstilling:** Hvilket hold har formidlet problemstillingen bedst?

**Undersøgelser:** Hvilket hold har fremlagt de bedste videnskabelige argumenter for deres sag?

**Konklusion:** Hvilket hold har haft den bedste præsentation og vundet debatten?