

Bomiljø – et planlægnings- og beslutningsspil



Bosætning

Dette spil åbner på en spændende måde mulighed for at få indblik i et af de mest karakteristiske træk bag de fleste beslutninger på miljøområdet: Der er ingen enkel og rigtig løsning.

På miljøområdet finder man altid en række interesser knyttet til de forskellige sager. Ved beslutninger omkring miljøspørgsmål må beslutningstagerne (I Danmark næsten altid politikere) derfor vurdere udsagn fra de forskellige interessenter, afveje dem, og på dette grundlag foretage deres egne beslutninger. Konflikter mellem interessegrupper bliver på den måde en væsentlig del af miljøudviklingen. Vi ser det, når store broer, vindmøller, sommerhusområder o.s.v. skal bygges. Det samme gør sig gældende, når der skal tages beslutninger om energi- og vandforbrug, når der skal gives miljøgodkendelser af store virksomheder, og når beslutninger om erhvervsudviklingen f.eks. på landbrugsområdet er på dagsordenen.

Hvad enten vi vil det eller ej, er udviklingen på miljøområdet, og den måde, hvorpå vi udnytter samfundets naturgrundlag, bestemt af politiske beslutninger, af hvordan vi gennem vore valgte repræsentanter vælger, at miljøet skal udvikle sig. De tilsyneladende objektive (sådan præsenteres de ofte i pressen) beslutninger er værdiladede, og bygger på de værdier, de til enhver tid siddende beslutningstagere har. Det er vigtigt, at eleverne bliver bevidste om disse forhold. Bl.a. derfor er dette spil lavet, hvor det drejer sig om at afdække nogle forholdsvis simple konflikter ved et boligbyggeri.

Eleverne sættes i en situation, hvor de skal bygge et boligkvarter helt på grundlag af deres egne beslutninger. Boligkvarterets udformning bliver på den måde mere et resultat af vurderinger, kompromisser og valg end af en færdiglavet tegning. Deltager man i spillet, får man mulighed for at

- argumentere for egne værdier
- høre på andres argumentation
- vurdere de fremlagte værdier
- tage en fælles beslutning - og
- fremlægge denne beslutning for hele klassen.

Til slut skal spillerne også vurdere og evaluere på klassens egne ideer. Spillet har usædvanlig mange løsninger og muligheder for at ændres/-udvides og er derfor ideelt, når man vil arbejde med bosætning og beslutninger omkring miljøet lokalt, nationalt og globalt.

Hvordan kan spillet bruges?

Bomiljøspillet kan bruges til mange forskellige formål. Nogle direkte knyttet til fysiske og sociale forhold ved boligområders planlægning og andre mere i retning af at udvikle beslutningstagen både personligt og i grupper. Bedst bliver det, når brugen ligger midt mellem disse 2 yderpunkter, hvor det bruges til at klarlægge, hvordan personlige og gruppers værdier influerer på valg i forbindelse med miljøudviklingen. Spillerne kan også blive bevidste om de vanskeligheder, der måtte opstå, når der skal træffes beslutninger for andre. Bomiljøspillet kan bruges både i byområder og ved beslutninger omkring det åbne land.

Næsten alle vigtige beslutninger her i livet kræver en grundig vurdering af en række ønsker, som ikke alle er lige realisable. Den endelige realisering afhænger - hvis det er en individuel beslutning - af den værdi, personen tillægger ønsket. Spillet giver den enkelte mulighed for at afprøve egne værdier og vurderinger på det vigtigste og mest personlige miljø: Huset. Spilles det på et højere plan, kan eleverne få forståelse for, at andre kan vurdere efter andre kriterier, og at disse kriterier er lige så værdifulde, som ens egne og skal respekteres. På dette niveau træder spillets fysiske udformning lidt i baggrunden. Mere avanceret kan spillet bruges til at introducere problemer, som opstår, når gruppen skal tage beslutninger om forhold, hvor hvert enkelt medlem har forskellige interesser. Det er ofte tilfældet på miljøområdet. Man kan også koble spillet sammen med beslutninger omkring et aktuelt miljøemne og på den måde arbejde med, hvordan (eller om) en gruppe - voksne, professionelle, ledere - kan tage fornuftige beslutninger for andre og måske helt ukendte mennesker.

Det vil være usædvanligt at forsøge sig med alle disse muligheder i samme spil; men prøv dem efterhånden, som behovet opstår. Det er ikke sådan, at niveauerne bygger på hinanden. Hver for sig er de noget for sig selv.



Hvor kan spillet bruges?

Bomiljøspillet kan med succes bruges af børn og voksne fra 5 år og opefter. Selvfølgelig altid med størst succes med elever, som finder det relevant at bruge spillet. Vær iøvrigt opmærksom på, at der ikke findes en vinder i dette spil. Spiller man med børn under 3. klasse er det nødvendigt at tage specielle hensyn f.eks. med bygning af husene. Instruksen her er derfor bygget op med henblik på 3. klasse og opefter. Spillets grundlæggende teknik er den samme over for alle aldersgrupper.

Gruppestørrelsen kan variere meget, men spilles det med for få spillere, går noget af idéen med spillet tabt. Deltagerantallet afhænger noget af spillernes indstilling, men det er gået godt med selv ret store klasser.

Udstyr

Det er ikke nødvendigt med noget specialudstyr. Husmodeller kan laves af et almindeligt stykke papir - også et stykke genbrugspapir. Det er nemmest at lave dem ved at kopiere siden med husmodellerne (tolv huse per person).

Jordstykket er et andet stykke A4 papir (se i genbrugskassen). Ofte laver spillerne flere forslag, men det er usædvanligt, at de laver mere end 3 forslag hver.

Har man desuden nogle farver, behøver man ikke mere. Det er dog en god idé med en limstift, således at hver spillers endelige forslag kan gøres mere stabilt. Kreativiteten er som regel meget stor, når grundstykkerne skal udformes, men eleverne finder nemt materialer til dette i et almindeligt klasselokale.

Standardevalueringen er beskrevet senere, ligesom evalueringsskemaet findes her i bogen, så det er nemt at kopiere.

Spilledelse

Det er kun nødvendigt at bruge meget lidt tid og instruktion før spillets begyndelse. Bosætningsøvelsen er som regel tydelig og så fascinerende for spillerne, at det største problem er at få spillerne væk fra husene og storparcellen for at høre reglerne.

Det kan have nogen pædagogisk værdi at lade eleverne klippe husene ud, især i de små klasser. Ellers er det nemmere at give eleverne 12 huse hver, som de så skal folde. Mens de gør dette, kan man begynde med instruktionen. Er man sikker på, at hver spiller har et bundt huse og har forstået at folde dem (lav evt. en transparent af foldevejledningen), kan spillelederen gøre følgende:

Send en bunke A4-papir rundt (brug evt. genbrugspapir fra klassens genbrugsdepot). Når alle har fået et stykke papir, fortæl så, at papiret repræsenterer et stykke jord, hvorpå de helt selv eller i grupper skal placere deres huse. Forklar, at hvert hus har sin egen baghave, (hæftet på huset) og at alle 12 huse skal have plads på jordstykket uden at overlape hinanden.

Sig så, at det gælder om at placere husene på jordstykket så de ligger så

- attraktivt som muligt
- nemt at bruge som muligt og
- så billigt som muligt.

Forklar at

- attraktivitet er en fuldstændigt personlig vurdering, der kan være meget forskellig blandt klassens elever
- "nemt at bruge" er noget med at kunne komme rundt i sikkerhed for biler, så korte afstande som muligt o.s.v.
- billighed har noget at gøre med, hvordan husene bygges (se også tegningen). Den billigste placering er 2 række huse med 6 i hvert. Det bliver lidt dyrere, hvis man bruger 3 eller 4 rækker med huse i forskellige vinkler, og endnu dyrere bliver det, hvis de placeres i helt forskellige vinkler. Placeres husene helt adskilte, bliver det temmelig dyrt o.s.v.

Det er ikke nødvendigt, at eleverne forstår dette lige med det samme.

Mens dette forklares er de fleste huse som regel blevet foldet. Det er så tid at fange elevernes opmærksomhed for at forklare "hovedreglerne". Det er:

1. Der skal være én eller anden måde hvorpå man kan komme til hvert hus i det mindste ad en sti (Man synes måske ikke det er nødvendigt, men det er det!)
2. Der skal kunne komme sollys ned i alle baghave. For at kunne bruge denne regel, er det nødvendigt at vise, hvor solen er. Brug f.eks. en sydvæg eller en gul papskive, hvis den rigtige sol ikke kan ses. Det er også nødvendigt at vise omtrent hvordan solen bevæger sig. Husene kan jo placeres i forskellige vinkler, så de udnytter både morgen- og aftensolen (se fig. 3). Elever i 4. klasse kan sagtens finde ud af at flytte deres jordstykke rundt for at få sol i haverne. Det er tilladt og skal sikkert nævnes et par gange under spillet.

3. Hvert eneste hus skal have en parkeringsplads til en bil. Parkeringspladsen skal være så stor som en halv baghave. Der er mange alternative løsninger på dette problem. Ekstremerne er én stor parkeringsplads ved jordstykkets kant eller én parkeringsplads ved siden af hvert hus. Det er i orden, hvis spillerne foreslår, at vejen går ind på byggepladsen hvor som helst. Den må også slutte ved jordstykkets kant, men der må ikke gå en vej rundt langs hele jordstykket kant. Kommer vejen ind på jordstykket, skal den tegnes omtrent så bred som en have (Prøv at undgå brugen af linialer).
4. Der skal være nogle offentlige fællesarealer - til legepladser o.lign. De kan placeres over det hele som små stykker eller som et stort stykke. Haverne kan også laves større.

Læreren bør skrive de tre "forhold": attraktiv placering, let at bruge og billigt samt de fire "regler" på tavlen.

Nu kan spillet begynde. Det er måske overraskende, at der ved spillets begyndelse ikke bestemmes et slutprodukt eller en tidsbegrænsning, men det har aldrig været nødvendigt. Slutproduktet dukker op af sig selv i løbet af kort tid. Tidsbegrænsningen tages op senere i dette afsnit.

Det er af og til nødvendigt undervejs i spillet at tydeliggøre reglerne, instruktionen, husenes antal o.s.v.

Det er imidlertid vigtigt, at der er nogle minutter, hvor spillelederen ikke blander sig. Senere kan man komme med yderligere ideer og evt. ændre på proceduren.

Nogle få spillere kommer ret hurtigt i en situation, hvor de ikke kan komme videre med at prøve alternative planer. Det kan afhjælpes ved at gøre hele klassen opmærksom på, at man kan tegne rundt om sine huse og så flytte dem over til et andet stykke papir og der prøve noget nyt. På den måde kan man altid komme tilbage til den første idé, hvis det var den bedste.

Det er en god idé at opmuntre spillerne til at farve gaden, parkeringsarealer o.s.v. Når det bliver nødvendigt for spillerne at lave et skøn, så husk den enkelte eller gruppen på reglerne. Lad være med at gøre dette for tit, fordi spilleprocessen kræver, at man prøver sine egne forslag, før man prøver at tilpasse dem til andres.





Alt efter hvordan spillet skrider frem, kan læreren skrive nogle ting på tavlen - ting som kan tænkes over - ikke regler. Det kan være meget forskelligt, hvad man skriver op, men efterfølgende liste kan sikkert bruges:

Varelevering, post, sikkerhed, støj, kigge ind i og ud af husene, kloak, landskabet (træer, buske o.s.v.), klimaet, rullestole, barnevogne, energibesparelse, forhaver, at kunne være sig selv, vedvarende energi, gadelygter, affaldshåndtering, mulighed for at finde vej.....

Det er nok bedst at gøre dette ad 2 eller 3 gange samtidigt med, at man minder om spillets regler. Det kan også være nødvendigt at trække tidligere løsninger frem og at uddele mere papir. På et tidspunkt er det nødvendigt at give følgende informationer:

1. Fortæl gruppen, at den i løbet af x minutter (det kan bedst bedømmes undervejs i spillet) skal fremstille deres endelige løsning ved at lime husene fast, farve o.s.v, så at
2. alle kan se på forslaget og vurdere det. Denne bemærkning er sædvanligvis årsag til megen røre og skal som regel gentages.

Omkring denne tid er der betydelig aktivitet i klassen - nogle gange kun med at tænke. Når der er omkring 15 minutter tilbage, er det derfor nødvendigt at gøre spillerne opmærksomme på, at de er nødt til i løbet af 5 minutter at begynde at lime deres huse fast. Ofte er der kun et par stykker, som er klar til at gå igang. De fleste begynder 5 - 7 minutter efter, og nogle få skal presses til at slutte af, når der kun er et par minutter tilbage.

Når klassen er begyndt at sætte deres huse fast, bør man repetere at alle skal se de andres forslag. Foreslå derfor, at man skal søge for at det tydeligt kan ses, hvad der er veje, offentlige arealer, parkeringspladser, haver o.lign. Evt. kan navnene skrives på, men det er bedre at farve.

Efterhånden som man bliver færdig, kan grupperne få evalueringsskemaerne. Fortæl dem, at de skal sørge for, at deres model vender rigtigt i forhold til solen, og at de skal placere evalueringsskemaerne foran deres model. Når de sidste er færdige, kan man begynde at gennemgå evalueringsprocessen.

Evaluering

Gør først opmærksom på, at der ingen vinder bliver, og at evalueringen kun skal være løs og derfor bør gennemføres hurtigt. Vis spillerne et skema og forklar de vandrette linier og skalainddelingen (de lodrette linier). Fortæl, at de nu skal gå rundt i klasselokalet (efter en fastlagt rute) og sætte 3 krydser på alles skema undtagen på deres eget. Hver model skal have et kryds for

- hvor attraktivt de synes forslaget er,
- hvor nemt det er at bruge (leve i) og
- hvor billigt forslaget er.

Fremhæv, (selvom det næsten aldrig lykkes) at de selv skal vurdere hver model. De skal ikke lade sig påvirke af kommentarer, eller af hvor de fleste krydser står. Inden selve vurderingsprocessen begynder er det en god idé at repetere, hvordan husene skulle placeres for at være henholdsvis billigt og dyrest.

Gå rundt i klasseværelset under evalueringsprocessen for at finde modeller, som repræsenterer ekstremerne - sædvanligvis vilkårligt placerede huse eller rækkehusmodellen - og én eller to interessante modeller fra "midt imellem" modellerne. Når eleverne er færdige med vurderingen, skal de tilbage til deres egen model og dens vurderingsskema. Det er ikke nødvendigt at tælle krydser. Resultatet fremtræder tydeligt ved at kaste et blik henover de forskellige rubrikker i skemaet.

Nu kommer en meget vigtig del af spillet. Det skal diskuteres. Det følgende er nogle grundspørgsmål, som kan bruges i denne diskussion:

Hvem har du planlagt for?

Dig selv, din familie, andre folk i almindelighed, andre specielle mennesker, billigt eller dyrt, hvad med gamle mennesker, invalide, teenagere, meget små børn o.s.v. Diskuter både forudsætningerne for og de forskellige behov de forskellige grupper har.

Hvilke alternativer er der?

Spørg planlæggerne af de fundne eksempler, hvad de synes var vigtigst, da de lavede deres bomiljø.

Find ud af hvor mange, der er enige eller uenige med dem i prioriteringen f.eks. omkring parkering ved husene. Gør opmærksom på, at der ikke er noget endegyldigt rigtigt svar, fordi forskellige mennesker har forskellige behov og lægger vægt på forskellige værdier.



Var reglerne gode nok?

Kravet om sollys er som regel det, der er følt som mest bundet. Hvor mange af spillerne - eller for den sags skyld deres familier ville synes, at dette var et ufravigeligt princip? Var der nogle forhold, som skulle have været med (f.eks. omgivelserne)? Skulle en ting som energibesparelse have været en del af reglerne?

Syntes I det var dejligt at spille?

Der har været antydninger om spilletiden i spilbeskrivelsen. Det mindste, man kan bruge er 2 lektioner og maksimalt 3 til 4 lektioner. Vejlednings- og foldeperioden kan overståes på ca. et kvarter. Afslutningsperioden (fastlimning og farvelægning) kan ikke være mindre end 15 minutter og ½ time til diskussion er fornuftigt. Det, der bliver tilbage, er egentlig spilletid, og det er ca. ½ time, når spillet gennemføres på normal tid.

Variationer og udvidelser:

Noget af det bedste ved dette spil er dets muligheder for variationer. Det gør spillet anvendeligt i mange pædagogiske sammenhænge. Det er i øvrigt en god idé at lave regler sammen med eleverne - også under selve spillet.

Her er nævnt nogle mulige variationer:

- Variere husenes antal og landstykkets størrelse
- planlægge for forskellige gruppe mennesker
- bruge forskellige slags huse
- placere det enkelte grundstykke i sammenhæng med naboomgivelserne.

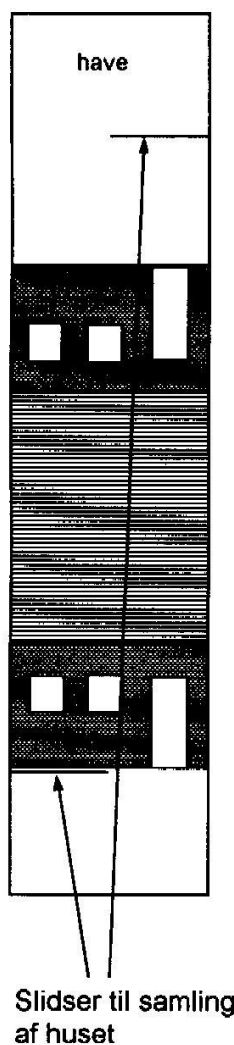
Dette spil er udarbejdet med inspiration fra "Bomiljø – et planlægnings- og beslutningsspil" af Søren Vinding.

Evalueringsskemaet, som kopieres, så der er et til hver bebyggelse på 12 huse.
Spillerne går rundt, når husene er færdige og bedømmer hinandens byggeri.

Evaluerings- skema - sæt X-er	Nemt at bo i	Ret nemt at bo i	Ret svært at bo i	Svært at bo i
Billigt at bygge				
Ret billigt at bygge				
Ret dyrt at bygge				
Dyrt at bygge				

Evaluerings- skema - sæt X-er	Nemt at bo i	Ret nemt at bo i	Ret svært at bo i	Svært at bo i
Billigt at bygge				
Ret billigt at bygge				
Ret dyrt at bygge				
Dyrt at bygge				

Dette spil er udarbejdet med inspiration fra "Bomiljø - et planlægnings- og beslutningsspil" af Søren Vinding.

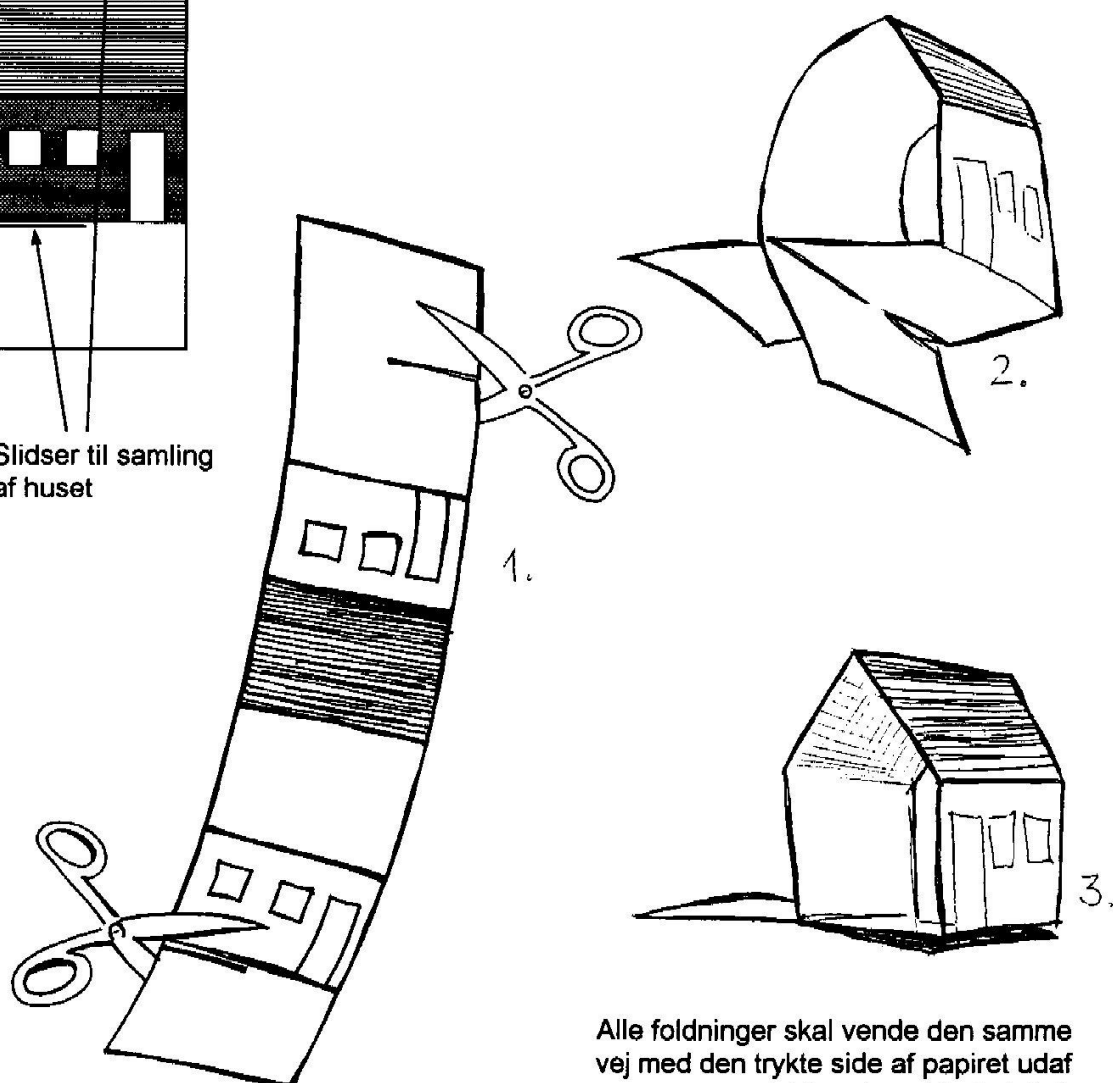


Klippe- og foldevejledning

Side 10, siden med alle husmodellerne på, kopieres i et eksemplar til alle deltagere i spillet.

Det er en god idé først at klippe kanten af hele vejen rundt, før man klipper de enkelte huse fra hinanden.

Til venstre herfor ses et enkelt hus. Der klippes slidser to steder - se tegningen - hvorpå huset foldes. Slidserne stikkes ind i hinanden, og man har så et lille hus, som kan stå oprejst. Huset har en have, som er ca. lige så stor som husets grundareal.



Alle foldninger skal vende den samme vej med den trykte side af papiret udaf - så bliver huset helt rigtigt.

Dette spil er udarbejdet med inspiration fra "Bomiljø – et planlægnings- og beslutningsspil" af Søren Vinding.

