

Livets Lotteri

Spil dig igennem de afgørende faser i barnets udvikling. Oplev på egen krop, hvordan chanceuligheden former et barns liv.

Dette spil er en del af projektet "Hvem vil børnene?",
som Tænk tanken DEA og LEGO Fonden står bag.

Tænk tanken DEA
Fiolstræde 44
1171 København K
www.dea.nu



Indhold

4	Livets lotteri
6	To versioner af Livets Lotteri
7	Livets Lotteri 1.0
21	Livets Lotteri – miniversion

Livets lotteri

Alle ved, at forældrenes baggrund er afgørende for børns opvækst. Det er straks sværere at forstå, hvorfor og hvordan chanceulighed udfolder sig for det enkelte barn. Livets Lotteri er et spil, der giver mulighed for selv at opleve forskellige problemstillinger på egen krop.

I Livets Lotteri gennemgår deltagerne en række lege- og læringssituationer i dagtilbuddet. Der er fokus på, at vilkårlige udgangspunkter giver deltagerne forskellige chancer for at klare sig godt i de forskellige situationer.

Spillet er bygget op, så nogle har sværere end andre ved at klare sig godt baseret på fx forældresamarbejde eller kvaliteten i dagtilbuddet. Spillet simulerer hermed, hvordan forskellige baggrunde får betydning igennem barndommen.

Hvad kan spillet?

- Deltagerne oplever selv at stå i en udsat position
- Deltagerne kommer til at forstå, hvad det vil sige ikke at have samme chancer som andre
- Oplevelsen påvirker ens adfærd
- Indsigterne gør, at man bedre kan leve sig ind i børnenes situation

Det ligger alle frit for at tilpasse rammerne for spillet, så der tages højde for spillernes kontekst, når blot der henvises til, at spillet oprindeligt er udviklet i regi af "Hvem vil børnene?"

Baggrund

Livets Lotteri er udviklet i forbindelse med projektet "Hvem vil børnene?", som var et samarbejde mellem Tænketanken DEA og LEGO Fonden. Formålet med projektet var bl.a. at få småbørnsområdet højt på den politiske dagsorden.

Første version af Livets Lotteri blev udviklet til et topmøde i 2019, hvor deltagerne var centrale aktører på dagtilbudsområdet. Idéen var, at deltagerne på egen krop skulle mærke, hvad chanceulighed er. Spillet blev godt modtaget, og dette katalog udsendes derfor, så spillet kan få et videre liv.

Spillet er udviklet med en særlig målgruppe for øje, som i mange henseender befinder sig i en privilegeret position. Det kan derfor være nødvendigt at tage hensyn til, at det for nogle grupper kan komme for tæt på virkeligheden at blive præsenteret for dårlige livsvilkår. Det ligger alle frit for at tilpasse rammerne for spillet, så der tages højde for spillernes kontekst. Håbet med denne rapport er at inspirere til gode snakke og diskussioner om chanceulighed, selv hvis spillet i praksis kommer til at tage sig anderledes ud end som præsenteret i denne rapport.

Hvad kræver det at spille Livets Lotteri?

For at spille spillet kræver det en eller flere “game masters”, som sætter sig godt ind i spillet. Game masteren står for at omsætte drejebogen til en plan, som passer til den konkrete situation, hvor spillet skal spilles. Dette ift. antal deltagere, lokale og roller. Derudover skal game masteren kunne instruere de nødvendige “play agents”, som er hjælper på de forskellige zoner.

De nødvendige fysiske materialer, play agents, rumstørrelse mm. alt efter antal deltagere, står beskrevet i de medhørende materialelister.

[Download materialelisterne](#)

To versioner af Livets Lotteri

Livets Lotteri 1.0

Deltagerne skal igennem de første år af et barns liv. På egen krop erfarer de, hvordan de mest afgørende faser i barnets udvikling fra fødsel til skolestart kan udspille sig.

Deltagerne skal i den forbindelse igennem fire forskellige rum med fire forskellige **temaer**:

- Interaktion mellem barn og voksen
- Leg og kreativitet
- Sprog og kognition
- Socialitet.

Dertil kommer fire **omstændigheder**:

- Normeringer og uddannelsesniveau
- Fysiske rammer
- Ledelse
- Forældresamarbejde.

I hvert rum skal deltagerne håndtere én eller flere udfordringer. Alle udfordringer repræsenterer et vigtigt område i børns liv i 0-6-års alderen. Det drejer sig om områder, der er afgørende for børns trivsel og for at skabe de bedste betingelser for at starte i skole. Deltagerne føres igennem spillet af game masteren.

[Download drejebog til Livets Lotteri 1.0](#)

Livets Lotteri 1.0 kan spilles med mellem 40 og 160 personer. Det vil kræve mellem 8 og 16 play agents at gennemføre spillet. Spillet kan gennemføres i en stor sal, en sportshal eller lignende.

Livets Lotteri – miniversion

Denne version er en miniversion af Livets Lotteri 1.0. Her føres deltagerne ligeledes igennem de første år af et barns liv.

De skal også her på egen krop erfare de mest afgørende faser i barnets udvikling fra fødsel til skolestart, men dog kun igennem to forskellige rum med temaerne 'Interaktion mellem barn og voksen' samt 'Samarbejde og fællesskab'. Omstændighederne er 'normeringer og uddannelsesniveau' samt 'forældresamarbejde'.

Også her skal deltagerne håndtere en eller flere udfordringer. Deltagerne føres igennem spillet af game masteren.

[Download drejebog til Livets Lotteri – miniversion](#)

Miniversionen kan spilles med mellem 6 og 60 personer. Det vil kræve 2 til 5 play agents at gennemføre spillet. Spillet kan gennemføres i et stort mødelokale, en lille sal eller lignende.

Livets Lotteri 1.0



Forklaring af spillet

Spillets deltagere føres igennem de første år af et barns liv. De skal på egen krop erfare de mest afgørende faser i barnets udvikling fra fødsel til skolestart. Deltagerne skal i den forbindelse igennem fire forskellige rum, hvor de skal gennemføre én eller flere udfordringer. Alle udfordringer repræsenterer et vigtigt område i børns liv i alderen 0-6 år; områder, der er afgørende for børns trivsel og for at skabe de bedste betingelser for at starte i skole.

Baggrund

Livets Lotteri starter ved fødslen. Her trækker deltagerne en tilfældig baggrund, der er med til at bestemme, hvor meget hjælp de får til at gennemføre udfordringerne i de følgende fire rum.

Den fælles lodtrækning foregår i det store fællesrum, hvor alle deltagere er samlede ifm. fødslen (og til slut om skolestart).

Det kort, som deltagerne trækker, beskriver en kort historie om, hvor de kommer fra, og hvem de er. Det giver dem også en baggrundsscore, som er et tal mellem -5 og +5. Dette tal bliver den enkelte deltagers udgangspunkt for legen.

De fire temaer

Efter deltagerne i fællesskab har trukket deres individuelle "baggrund", fordeles deltagerne i fire rum, hvor der venter forskellige udfordringer. Udfordringerne relaterer sig til fire helt centrale temaer, som er afgørende for børnenes udvikling:

- 1) Interaktion mellem barn og voksen
- 2) Leg og kreativitet
- 3) Sprog og kognition
- 4) Socialitet

-2

Du skal starte i blå zone

Du kommer fra trange kår. Dine forældre har ikke nogen videregående uddannelse, og de er nødt til at arbejde hårdt for at få økonomien til at hænge sammen. Det betyder, at de ikke har specielt meget overskud til dig. Du er en smule forsømt. Dine forældre gør dog hvad de kan og elsker dig. **Træk 2 røde klodser.**

3

Du skal starte i gul zone

Du har en god, men lidt anderledes baggrund. Din mor bor i udlandet og I har ikke kontakt. Men til gengæld er du vokset op med en kærlig far, der konstant leger med dig og finder på finurlige aktiviteter, I kan lave sammen. Du udvikler et godt sprog og lærer at kommunikere dine følelser til omverdenen. Du ser meget op til din far, der er pilot. Da han første gang forklarer dig, hvad en "kaospilot" er, bliver du lidt forvirret. Men du synes stadig, at han er den sejeste i verden. **Træk 3 grønne klodser.**

De fire omstændigheder

Når deltagerne præsenteres for udfordringen i det pågældende rum, skal de i hvert rum også trække endnu et kort - "omstændighedskortet". Dette kort handler om kvaliteten af de dagtilbud, som børnene møder på deres rejse fra fødsel til skolegang.

I modsætning til "baggrunden", er "omstændighederne" kun gældende i det rum, de bliver trukket i. Der er således fire sæt af "omstændighedskort", som ligesom "baggrunden" er med til at bestemme, hvor let eller svært det bliver for dem at løse de enkelte udfordringer. Omstændighedskortene handler om følgende fire emner, hvor "omstændighedskort 1" relaterer sig til "tema 1", "omstændighedskort 2" til "tema 2" osv.

- 1) Normeringer og uddannelsesniveauer
- 2) Fysiske rammer
- 3) Ledelse
- 4) Forældresamarbejde.

Afhængigt af den baggrund, deltagerne trækker i Livets Lotteri, og afhængigt af de omstændigheder, de møder på deres vej, får de mere eller mindre hjælp til udfordringerne. De heldigste får en del hjælp. De mindre heldige får mindre hjælp. De meget uheldige har næsten ingen chance for at få hjælp.

På den måde bliver det eksempelvis tydeligt, at man kan blive samlet op, selv om man har en uheldig baggrund, hvis man er heldig og kommer i en god institution. Og omvendt bliver det tydeligt, at man - selv om man har en god baggrund - kan påvirkes meget, hvis man ender i en institution med dårlig ledelse, dårlige rammer og lav uddannelse blandt personalet.

Efter hvert rum får man et resultat, der igen er med til at definere ens betingelser for at løse næste udfordring. Hvis man klarer en udfordring, får man en

succesoplevelse. Hvis man ikke klarer den, får man et ar på sjælen. En succesoplevelse giver deltageren +1 til baggrundsscoren. Et ar på sjælen giver deltageren -1 til baggrundsscoren.

Alle deltagere iføres ved legens begyndelse en keyhanger med en LEGO-baseplate¹, hvorpå de forskellige resultater påsættes (den pågældende deltagers "baggrund" afgør, hvor mange ar/succesoplevelser, der fra start skal påklistres baseplate).

På den måde kan man på egen krop erfare, hvordan baggrunden på den ene side er meget afgørende for, hvordan man klarer sig igennem barndommen, men også, at det er muligt at hjælpe alle børn til at komme videre.

Roller

Indledningsvist introduceres legen af en fagperson, der inddeler deltagerne i fire lige store grupper (dvs. 40 ved et totalt deltagerantal på 160).

Hver gruppe ledes igennem fire zoner, hvor facilitatorerne i de forskellige zoner har en vigtig rolle at spille. Det gælder både i forhold til at give mening til hele den samlede oplevelse og i forhold til at holde øje med de benspænd, deltagerne har fået i form af baggrund, omstændigheder, succeser og ar.

1 Spillet er udviklet i samarbejde med LEGO og derfor indgår der flere LEGO-elementer. Det er dog muligt at bruge andre genstande til at gennemføre spillet. I stedet for en baseplate med LEGO-klodser, kan man fint erstatte dette med et stykke papir i en keyhanger, hvorpå man med blyant eller tusch kan skrive plus og minus point. Pointen er bare at man skal kunne følge med i hvor mange pointer man har.

I udarbejdelsen af spillet er der taget udgangspunkt i EVA-rapporten 'Kvalitet i Dagtilbud. Pointer fra forskning' på den måde, at to af rummene, som deltagerne kommer igennem, handler om to centrale former for proceskvalitet (interaktion mellem børn og voksne; leg), mens de to øvrige rum handler om to centrale former for resultat-kvalitet (socialitet og kognitive færdigheder).

Derudover er "omstændighedskortene" udviklet med udgangspunkt i nogle af de former for struktur- og proceskvalitet, som rapporten beskriver (normeringer og uddannelse, fysiske rammer, ledelse, og forældresamarbejde).

Forskningsmæssig baggrund for udviklingen af spillet:

Danmarks Evalueringsinstitut (EVA) har i rapporten "Kvalitet i Dagtilbud. Pointer fra forskning" opsummeret forskellige måder, hvorpå man med belæg fra forskningen kan tale om kvalitet i dagtilbud. Grundlæggende deler de kvalitet op i strukturel kvalitet (som handler om institutionernes fysiske rammer, økonomiske og organisatoriske rammer, og om personalets uddannelsesniveau), proceskvalitet (som handler om de processer, aktiviteter og interaktioner, som foregår i børnenes dagligdag i det enkelte dagtilbud) og resultat-kvalitet (som handler om de kompetencer og færdigheder, som børnene kommer ud med).

Zone 0

Fødsel (fælles)

Spillet starter ved deltagernes fødsel. Det er tilfældigt, hvilken baggrund deltagerne fødes med. Derfor skal hver enkelt deltager møde op ved et bord og trække et kort, der beskriver deres baggrund i forhold til gener, geografi og social baggrund. Dette kort beholder deltagerne igennem resten af spillet.

[Download baggrundskort](#)

Deltagerne får på samme tid en baseplate, hvorpå deres point skal påsættes (røde og grønne LEGO-klodser). Fra start påsættes point (LEGO-klodser), så det passer med deres startscore – fx ved to point påsættes to grønne klodser².

Game master forklarer legen og de overordnede regler. Deltagerne fordeles i fire hold – det fremgår på deres baggrunds, hvilken zone, de starter i. Deltagerne følges til den korrekte zone af de play agents, der har ansvaret for de forskellige zoner. Efter et hold har været i en zone, sendes de videre af play agenterne til den næste zone.

2 Spillet er udviklet i samarbejde med LEGO og derfor indgår der flere LEGO-elementer. Det er dog muligt at bruge andre genstande til at gennemføre spillet. I stedet for en baseplate med legoklodser, kan man fint erstatte dette med et stykke papir i en keyhanger, hvorpå man med blyant eller tusch kan skrive plus og minus point. Pointen er bare at man skal kunne følge med i hvor mange pointer man har.

Zone 1 (GUL)

Tema: Interaktion mellem barn og voksen

Præmis

EVA-rapporten om kvalitet i dagtilbud slår fast, at interaktionen mellem barn og voksen er helt afgørende for kvaliteten i det enkelte dagtilbud og for børns udvikling.

Beskrivelse af udfordring

Deltagerne starter med at trække et omstændighedskort, når de ankommer til zone 1. På omstændighedskortet fremgår det, hvilket uddannelsesniveau og hvilken normering, der er i den daginstitution, hvor de er placeret. Deltagerne starter med at inddele sig i disse grupper.

Deltagerne skal nu knytte relation til en "voksen". Det foregår helt enkelt ved, at deltageren skal prøve at fastholde den voksnes blik. Det gøres i grupper af forskellig størrelse, hvor én af deltagerne for en kort stund agerer pædagog (hvorefter man bytter roller). For de andre børn i gruppen handler det om at få øjenkontakt med pædagogen.

Pædagogen skal til at starte med kigge på begge børn og derefter lukke øjnene. Når pædagogen igen åbner øjnene, vinder det barn, som pædagogen først kigger på. Barnet, der kigges på, får en succesoplevelse. Det andet/de andre børn oplever et svigt – et ar på sjælen.

Omstændighedernes betydning

- De deltagere, der har trukket rigtig gode omstændigheder, har gode betingelser for at klare sig godt. Det betyder, at "pædagogen" har tid nok og er tilpas veluddannet til, at hvert barn er garanteret rigelig opmærksomhed. Hvis man trækker rigtig gode omstændigheder, bliver man med andre ord parret to og to i stedet for flere, så man ikke skal konkurrere med nogen om "pædagogens blik".
- Hvis man trækker almindelige omstændigheder, så bliver man parret 3 og 3, hvorved man har én anden at konkurrere om opmærksomheden med.
- Og de, der trækker uheldige omstændigheder, bliver parret i én stor gruppe. Her vil der nødvendigvis være mange, som får ar på sjælen.

[Download omstændighedskort her](#)

Baggrundens betydning

Der er tre niveauer for baggrunden:

- Baggrundsscore fra +3 og op betyder at man kommer fra en stærk baggrund. Hvis man kommer fra en stærk baggrund, må man placere sig forrest i gruppen. Det betyder, at pædagogen med meget stor sandsynlighed vil have blik for barnet med det samme.
- Baggrundsscore fra +2 til -2 betyder at man kommer fra en almindelig baggrund. Hvis man kommer fra en almindelig baggrund, så er der ingen ændringer.
- Baggrundsscore fra -3 og ned betyder, at man er udsat. Hvis man kommer fra en udsat baggrund, skal man placere sig bagest i gruppen.

Uddeling af point

Play agenterne uddeler grønne klodser til de deltagere, der har fået opmærksomhed. Agenterne kigger deltagerne i øjnene og fortæller dem noget anerkendende og bekræftende.

Derefter gives røde klodser til de deltagere, der ikke får opmærksomhed. Agenterne kigger dem ikke i øjnene, og giver i stedet klodserne ved at sige "her!"

Klodser fordeles efter følgende nøgle:

- 1) Dem med gode omstændigheder: De fleste får grønne klodser. Max 3 får røde.
- 2) Dem med gennemsnitlige omstændigheder: nogenlunde lige fordeling af røde og grønne klodser.
- 3) Dem med dårlige omstændigheder: max 3 grønne klodser.

Derudover har play agenterne mulighed for at honorere de deltagere, som gør det virkelig godt. De, der for alvor er i stand til at gøre opmærksomme på sig selv, kan få en ekstra grøn klods (maksimalt én eller to pr runde.)

Højt uddannelsesniveau Høje normeringer

Din pædagog har tid nok og er tilpas veluddannet til at kunne garantere dig rigeligt med opmærksomhed. Det betyder, at du skal gå til dagtilbuddet med højt uddannelsesniveau og høje normeringer.

Lavt uddannelsesniveau Lave normeringer

Din pædagog har ansvaret for rigtig mange børn, er dårligt uddannet og har sjældent tid til at give dig den opmærksomhed, som du har brug for. Det betyder, at du skal gå til dagtilbuddet med lavt uddannelsesniveau og lave normeringer.

Zone 2 (RØD)

Tema: Leg og kreativitet

Præmis

En vigtig del af børns udvikling er legen. Det slår EVA-rapporten fast, og det er kendt viden fra mange andre forskningskilder.

Beskrivelse af udfordring

Deltagerne opdeles i niveauer ud fra deres nuværende score, hvorefter de trækker et omstændighedskort. Alle deltagerne skal være kreative og bygge et værk i LEGO-klodser³.

Nogle bliver udfordrede af kun at have få klodser i én farve, andre skal bygge med vinterklodser, andre igen har ikke andet end DUPLO-klodser at bygge med.

Efter omstændighedskortene er blevet udleveret, må deltagerne kun benytte den nævnte type LEGO-klodser.

Derudover sættes deltagerne i gang efter forskellige minutter, alt efter deres baggrundsscore. Til sidst afgør rummets facilitator, om værket er "godkendt" eller ej, hvilket udløser hhv. en succesoplevelse eller et ar.

³ Spillet er udviklet i samarbejde med LEGO og blev spillet i LEGO House, hvorfor der indgår flere LEGO-elementer. Det er dog muligt at bruge andre genstande til at gennemføre spillet. Her kan man bruge andre klodser eller lignende, som kan symbolisere tre forskellige forudsætninger for at skabe et værk til bedømmelse.

Dårlige fysiske rammer

Dine fysiske rammer er nedslidte og dit legetøj er gammelt og ødelagt. Det er ikke befordrende for kreativiteten. Det eneste der for alvor fungerer i din institution er en kæmpe samling DUPLO klodser, som I har fået doneret. Gå til karet med DUPLO klodser, når det bliver din tur.

Almindelige fysiske rammer

Dine fysiske rammer er helt almindelige, dit legetøj er brugt, men fungerer som det skal. Dit LEGO er tematiseret efter årstiden. Gå til karet med vinterklodserne, når det bliver din tur.

Omstændighedernes betydning

I denne udfordring handler omstændighederne om de fysiske rammer. De skal simulere feltet mellem nedslidte bygninger og gammelt, ødelagt legetøj på den ene side, og luksuriøse omgivelser, med alt hvad hjertet kan begære, på den anden side.

- Deltagerne, som trækker et kort med de optimale fysiske rammer, modtager klodser i samme farve.
- Deltagere, som trækker et kort med almindelige rammer, modtager kun vinterklodser.
- Deltagere, som trækker de rigtig dårlige fysiske rammer, får kun DUPLO-klodser.

Baggrundens betydning

- Baggrundsscore fra +3 og op betyder, at man kommer fra en stærk baggrund. Hvis man kommer fra en stærk baggrund, har man 5 minutter til at løse opgaven.
- Baggrundsscore fra +2 til -2 betyder, at man kommer fra en almindelig baggrund. Hvis man kommer fra en almindelig baggrund, har man 3 minutter til at løse opgaven.
- Baggrundsscore fra -3 og ned betyder, at man er udsat. Hvis man kommer fra en udsat/svag baggrund, har man 1 minut til at løse opgaven.

[Download omstændighedskort her](#)

Uddeling af point

Når tiden er gået, deler play agenterne point ud.

- 1) Deltagere, der har bygget med de optimale omstændigheder, får næsten alle sammen en succesoplevelse (grøn klods). Men hvis de har lavet noget, der er åbenlyst sjusket, kan de få en rød.
- 2) Deltagerne, der har bygget med almindelige omstændigheder, får en fair vurdering. Play agenterne skal ganske enkelt beslutte selv. Har deltagerne gjort det godt, får de grøn. Har de gjort det dårligt, får de rød.
- 3) Deltagere, der har bygget med dårlige omstændigheder, bliver også vurderet. Men her kræver det mere at få en grøn bedømmelse.

Om alle: Play agenterne har mulighed for at give en ekstra bonus grøn klods (altså to klodser) til de deltagere, som de synes har gjort det exceptionelt godt.

Zone 3: (GRØN)

Tema: Sprog og kognition

Præmis

EVA-rapporten slår fast, at det er helt afgørende for børnene, at de udvikler stærke kognitive evner og færdigheder.

Beskrivelse af udfordring

En leg, hvor man i grupper af to og to skal få en medspiller til at gætte en bestemt genstand eller en bestemt situation på tid ved at mime.

Deltagerne inddeles i grupper afhængigt af deres omstændighedskort. På omstændighedskortet er enten en sol eller en måne. Inden for samme symbol inddeles deltagerne i par. Herefter skal først den ene deltager ud fra deres omstændighed og baggrund forsøge at mime, hvorefter den anden deltager mimer ud fra deres omstændigheder og baggrund.

God ledelse

Du har en stærk ledelse, som fokuserer dygtigt på at hjælpe alle børn i institutionen til at udvikle deres sprog. Du får udleveret en parlør fra tysk til dansk, så du nemt kan oversætte, hvad der står på dit kort.

Dårlig ledelse

Ledelsen i din vuggestue har ikke styr på en skid. Der er hverken mål eller rammer for sprogindlæring. Du modtager ingen hjælp.

Omstændighedernes betydning

Til denne udfordring handler omstændighederne om ledelse. EVA-rapporten fortæller eksempelvis: "En stærk og tydelig ledelse, der sætter klare rammer for læringsmiljøet, bidrager positivt til kvaliteten."

I vores udfordring kommer det til udtryk ved, at:

- deltagere, som trækker 'god' i deres omstændighedskort, får udleveret en parlør, som oversætter fra tysk til dansk. Deltagerne tildes 3 minutter per person til at løse opgaven.
- deltagere, som trækker almindelig ledelse, får udleveret en parlør, som oversætter fra tysk til engelsk. Deltagerne tildes 2 minutter per person til at løse opgaven.
- Deltagere, som trækker dårlig ledelse, får ingen hjælp og tildes 1 minut per person til at løse opgaven.

[Parlør til opgaven kan downloades her](#)

[Download omstændighedskort her](#)

Baggrundens betydning

- Baggrundsscore fra +3 og op betyder, at man kommer fra en stærk baggrund. Deltagere, som har en stærk baggrund, skal få medspilleren til at gætte en **simpel sætning**.
- Baggrundsscore fra +2 til -2 betyder, at man kommer fra en almindelig baggrund. Deltagere med almindelig baggrund skal få medspilleren til at gætte **et forløb**.
- Baggrundsscore fra -3 og ned betyder, at man er udsat. De dårligst stillede skal få medspilleren til at gætte **et længere forløb**.

Uddeling af point

Deltagerne tager selv grønne eller røde klodser alt efter, om de løste udfordringen efter princippet om selvjustits.

Zone 4 (BLÅ)

Tema: Socialitet

Præmis

Sociale kompetencer fremhæves i EVA-rapporten som ét af de væsentligste kriterier for resultat kvalitet.

Beskrivelse af udfordring

En samarbejdsudfordring, hvor hver enkelt deltager udgør et led i en kæde på tre*, der skal hænge sammen for at udfordringen løses. Sammen skal de bygge en bil, der skal have den helt rigtige vægt, så den stopper på et bestemt sted på en bane, der findes i zonen.

Deltagerne starter med at trække et omstændighedskort. Herpå står der et bogstav, og deltagerne samler sig i hold på baggrund af bogstaverne. Samarbejdet foregår på den måde, at én bygger bilen, en anden bringer den over til testområdet, og en tredje tester. Dermed bliver deltagerne nødt til at samarbejde om at få designet den perfekte bil.

Samarbejdet fungerer ved at "byggeren" bygger test-bilen, som køres til bindeleddet. "Bindeleddet" bringer bilen til "testeren" i testzonen. Testeren tester bilen og melder tilbage til bindeleddet ved at fortælle, hvad der skal laves om. Bindeleddet melder tilbage til byggeren, som bygger om.

* At deltagerne kan deles op i grupper på tre forudsætter, at det samlede antal kan deles i 3. I tilfælde af, at der er enten en eller to deltagere i overskud, laves der en eller to grupper med 4 deltagere. Her er der to deltagere, som har rollen som tester.

Fremragende forældresamarbejde

Din rolle er at være bygger

Dine forældre har stort overskud og har derfor inviteret alle børnene fra din børnehave til fødselsdag. Det eneste du og dine gæster skal koncentrere jer om, er at spise boller og drikke kakao. Tag hele din gruppe med til børnefødselsdag og få jer en succesoplevelse.

Dårligt forældresamarbejde

Din rolle er at være tester

Du skal tage del i udfordringen men midt i legen, vil dine forældre komme op og hente dig, og dine venner må fortsætte uden dig. Det betyder, at pædagogen på et tidspunkt afbryder legen og fortæller, at "alle klokken fire-børn" skal gå hjem. Hvis din gruppe ikke har løst opgaven på dette tidspunkt, kan I ikke løse opgaven, og I får et ar på sjælen.

Omstændighedernes betydning

Til denne udfordring handler omstændighederne om forældresamarbejde.

- Hvis man har rigtig gode omstændigheder, sætter ens forældre ind, og man kan i stedet invitere venner med til fødselsdag derhjemme. Det indebærer, at hele gruppen lykkes med opgaven – uden at skulle gøre andet end at spise boller og drikke kakao. Dermed får alle deltagere, der trækker et godt omstændighedskort, automatisk en succesoplevelse.
- Hvis man har almindelige omstændigheder, så skal man gennemføre udfordringen uden ændringer.
- Hvis man har dårlige omstændigheder, så kommer ens far eller mor ikke og henter én. Det indebærer, at pædagogen på et tidspunkt afbryder udfordringen og proklamerer, at “alle klokken fire-børn” skal gå hjem, hvilket betyder, at børnene med de dårlige omstændigheder må stoppe med udfordringen.

[Download omstændighedskort her](#)

Baggrundens betydning

- Baggrundsscore fra +3 og op betyder, at man kommer fra en stærk baggrund. De, der har stærk baggrund, må bruge deres sprog.
- Baggrundsscore fra +2 til -2 betyder, at man kommer fra en almindelig baggrund. De, der har almindelig baggrund, må bruge fagter.
- Baggrundsscore fra -3 og ned betyder, at man er udsat. De, der er udsatte, må hverken bruge sprog eller fagter i deres feedback.

Zone 5: Skolestarten (fælles)

Alle deltagerne samles igen. Skoleinspektøren (samme relevante fagperson, som også indledte formiddagen) gennemgår de forskellige omstændigheders betydning for barnets udvikling. Skoleinspektøren afslutter med at opsummere formiddagens faglige pointer.

Livets Lotteri – miniversion



Forklaring af spillet

Formål

Deltagerne skal rejse igennem de første år af et barns liv. De skal på egen krop erfare nogle af de mest afgørende faser i barnets udvikling fra fødsel til skolestart. Specifikt skal de igennem to udfordringer, der repræsenterer en helt afgørende del af børns liv i 0-6-års-alderen.

Koncept

Deltagerne starter med at blive født i Livets Lotteri. De trækker en baggrund – en kort historie om, hvem de er, og hvor de kommer fra.

Denne lodtrækning er med til at bestemme, hvor meget hjælp de får til de følgende udfordringer. Hver baggrund har en baggrundsscore, som er et tal mellem -5 og +5, hvilket bliver den enkelte deltagers udgangspunkt for legen.

[Baggrundskort kan downloades her](#)

Spillet er udviklet med udgangspunkt i rapporten “Kvalitet i Dagtilbud. Pointer fra forskning” fra Danmarks Evalueringsinstitut (EVA). I spillet følger vi rapportens inddeling i proceskvalitet og resultat-kvalitet. Udfordringen i det ene rum tematiserer en væsentlig form for proceskvalitet (interaktion mellem barn og voksen) og i det andet tematiseres en central form for resultat-kvalitet (samarbejde & fællesskab). Samtidig tematiserer omstændighederne to forskellige former for proceskvalitet: 1) Personalets uddannelsesniveau og normeringer og 2) Forældresamarbejde. Den specifikke udmøntning af udfordring og omstændigheder specificeres nedenfor.

0

Du kommer fra helt almindelige vilkår. Dine forældre har korte uddannelser, og stabile ansættelser med middelindkomst. De er blevet skilt, men bor tæt på hinanden og samarbejder godt om at opdrage dig og dine to brødre. Du har ikke de store udfordringer, har udviklet dig rigtig godt motorisk og dit sprog er ved at være på niveau med andre børn på din alder.

-5

Du har ikke været heldig med din baggrund. Din mor er alene med dig, da din far er i fængsel. Din mor kæmper med et alkoholmisbrug, som hun længe har prøvet at komme ud af, men uden rigtig at lykkes. Du har været langsom til at udvikle dig både motorisk og sprogligt. Du er svær at komme i kontakt med, og du har konstant konflikter med både børn og voksne. De fleste burde kunne se, at der er noget helt galt, men der er ikke nogen, der har reageret endnu.

Efter deltagerne har trukket deres individuelle baggrund, skal de gennemføre to udfordringer.

Udfordringerne relaterer sig til to helt centrale temaer, som er afgørende for børnenes udvikling: *interaktion mellem barn og voksen & samarbejde og fællesskab.*

Vigtigheden af gode og velfungerende dagtilbud bliver tematiseret i spillet ved hjælp af "omstændigheder." Deltagerne får hjælp til at gennemgå udfordringerne – eller måske det modsatte – alt efter, hvor velfungerende deres dagtilbud er. I spillet kommer det til udtryk ved, at de før hver udfordring trækker et "omstændighedskort", som beskriver, hvor meget hjælp de får.

Fødsel

Deltagerne introduceres til spillet af en game master. Derefter trækker de et baggrundskort, hvor deres baggrundsscore står beskrevet. Denne er et helt tal mellem -5 og 5.

Deltagerne modtager en keyhanger med et stykke papir. De skriver deres baggrundsscore på pladen med rød eller grøn tusch: Negative tal (-5 til -1) skrives med rødt. Nul og positive tal (0 til 5) skrives med grønt.

Undervejs i spillet kan scoren gå op eller ned. Hvis deltagerne klarer en udfordring godt, kan de få et pluspoint. Hvis de klarer sig dårligt, kan de få minus. Tallene skal ikke forstås som karakterer, men som hhv. positive oplevelser og ar på sjælen – som beskrivelser af børns udvikling og trivsel.

I den oprindelige version er der fire udfordringer, hvilket gør at deltagerne har større mulighed for at bevæge sig på skalaen. I miniversionen kan man kompensere for dette ved at udvælge baggrundskort, der ligger tæt på grænseværdierne for hhv. middel og lav score, som er indbygget i spillet. (-2 og 2).

På den måde kan spillerne stadig nå at få oplevelsen af forandring (i både positiv og negativ retning).

Højt uddannelsesniveau Høje normeringer

Din pædagog har tid nok og er tilpas veluddannet til at kunne garantere dig rigeligt med opmærksomhed. Det betyder, at du skal gå til dagtilbuddet med højt uddannelsesniveau og høje normeringer.

Lavt uddannelsesniveau Lave normeringer

Din pædagog har ansvaret for rigtig mange børn, er dårligt uddannet og har sjældent tid til at give dig den opmærksomhed, som du har brug for. Det betyder, at du skal gå til dagtilbuddet med lavt uddannelsesniveau og lave normeringer.

1. Udfordring: Interaktion mellem barn og voksen

Præmis

EVA-rapporten om kvalitet i dagtilbud slår fast, at interaktionen mellem barn og voksen er helt afgørende for kvaliteten i det enkelte dagtilbud og for børns udvikling.

Roller

Tre play agents fungerer som pædagoger.

En game master forklarer reglerne for deltagerne, deler omstændighedskort ud, fordeler deltagerne på tre forskellige institutioner og sørger for, at spillet fungerer.

Omstændigheder: normeringer og uddannelsesniveau ([findes her](#)).

Deltagerne trækker et omstændighedskort, som sender dem ud i tre forskellige institutioner.

- En, der er yderst velfungerende
- En, der fungerer på et acceptabelt niveau
- En, der fungerer mindre godt.

Hver institution er repræsenteret af en play agent, der spiller rollen som pædagog.

Baggrundsscore

Når deltagerne er blevet fordelt på hhv. den gode, den acceptable og den mindre gode institution, bliver de, ud fra deres baggrundsscore, placeret på gulvet

- Score 2 og højere står placeret tæt på pædagogen
- Score -2 til 2 står placeret et stykke fra pædagogen
- Score fra -2 og lavere står placeret langt fra pædagogen.

Beskrivelse af udfordring

Deltagerne skal knytte relation til pædagogen. Det foregår helt enkelt ved, at deltagerne skal gøre opmærksom på sig selv. Når alle er placeret de rigtige steder, sætter spillederen udfordringen i gang med et horn. Derefter har deltagerne to minutter til at gøre opmærksom på sig selv.

Efter de to minutter er gået, deler pædagogerne "opmærksomhed" ud i form af point til deltagerne:

- I den gode institution får alle deltagere positiv opmærksomhed.
- I den acceptable institution får de fleste deltagere positiv opmærksomhed.
- I den mindre gode er der mange, som ikke får opmærksomhed.

Pointsystemet er det samme som i den oprindelige version af Livets Lotteri. Man får pluspoint (+1 til baggrundsscoren) for positiv opmærksomhed. Man får minuspoint (-1 til baggrundsscoren), hvis man ikke får tilstrækkelig med opmærksomhed.

2. udfordring: Samarbejde & fællesskab

Præmis

Et af EVA-rapportens væsentligste kriterier for resultat kvalitet er sociale kompetencer.

Beskrivelse af udfordring

Deltagerne deles op i grupper á tre, hvor man får tildelt roller som enten A, B eller C. Grupperne placeres i rummet i forhold til hinanden på en sådan måde, at A og C ikke kan se hinanden. A og C har hver et lille bord, som de kan sidde ved, hvor de får udleveret LEGO-klodser fra byggesæt 11006⁴.

Deltager A modtager som den eneste en byggevejledning fra samme byggesæt. Dette byggesæt er godt til formålet, da det giver mulighed for at bygge flere små figurer (en hval, et tog og en robot), som ikke vil kræve specielt meget af deltagerne. I udfordringen er det ikke selve byggeopgaven, der er i fokus, men derimod det samarbejde, deltagerne skal udvikle, imens de bygger med klodserne.

Opgaven går ud på at bygge tre ens figurer. Hvis A bygger hvalen, så skal C så vidt muligt bygge en identisk hval. Hvis A bygger toget, skal C også bygge den. Hvis gruppen er hurtig, kan de måske nå at bygge alle tre figurer.

A skal bygge den valgte figur, mens deltager B ser på. Men det er kun deltager A, der må se byggevejledningen. Sammen kan de tale om, hvordan deltager B skal formidle byggeriet til deltager C, som efterfølgende skal bygge den samme figur med vejledning fra deltager B.

Deltager B må ikke røre ved eller pege på byggeklodserne. Hverken deltager A eller B må sige, hvad det er, der skal bygges. Det vil sige, at de ikke må bruge ordet "hval", eller lave beskrivelser af hvaler som "stort pattedyr, der bor i havet". Og heller ikke "robot" eller "ordet kommer af den slaviske sprogstamme og betyder arbejder/slave".

B må derimod guide selve byggeprocessen: "Start med en klods, der...". Dette benspænd giver en minimal, men væsentlig forskel i forhold til, hvordan C oplever byggeprocessen. C er nemlig meget mere afhængig af B, så længe C ikke ved, hvad endemålet er. Der kommer naturligvis et tidspunkt, hvor C opdager, hvad det er, der skal bygges.

⁴ Spillet er udviklet i samarbejde med LEGO og derfor indgår der flere LEGO-elementer. Det er dog muligt at bruge andre genstande til at gennemføre spillet. Her kan man bruge andre klodser eller lignende, som kan samles gennem brugsanvisninger.

Baggrundsscorens betydning: Baggrundsscoren giver den enkelte deltager enten en forhindring eller en hjælp til deres opgave.

- Score 2 og op: Længere tid til at gennemføre opgaven
- Score -2 til 2: moderat tid til at gennemføre opgaven
- Score fra -2 og ned: Kort tid til at gennemføre opgaven

Det administreres på den måde, at de, der har god baggrundsscore, bliver sat i gang med opgaven først. De, der har middel score, bliver sat i gang 30 sekunder senere. Og de, der har dårlig baggrundsscore, bliver sat i gang yderligere 30 sekunder senere.

Deltagerne placeres tilfældigt på hold i forhold til baggrundsscore. Det vil sige, at der vil være hold, som ikke kan komme i gang med opgaven, før sidste deltager er dukket op. Ideen er at understrege, at fællesskabet ikke fungerer, før alle er med.

Omstændigheder

Deltagerne trækker et omstændighedskort, inden de går i gang med udfordringen ([findes her](#)). For at hele øvelsen går op logistisk, er det vigtigt, at der kun er én stak med omstændighedskort, og at den er pakket på forhånd, så deltagerne bliver fordelt i de rigtige grupper.

- Dårlige omstændigheder: Alle i gruppen skal have høreværn på.
- Gennemsnitlige omstændigheder: Gruppen skal gennemføre udfordringen uden yderligere forhindringer eller hjælp.
- Gode omstændigheder: Forældrene hjælper deltagerne undervejs. Det vil sige, at arrangørerne kommer til at bevæge sig omkring grupperne med gode omstændigheder, og de kommer med råd og hjælp undervejs, hvor der kan være behov for det.

Omstændighederne skal illustrere, hvordan forældresamarbejdet fungerer. Kommer forældrenes involvering til at gøre en positiv forskel for børnene, eller er samarbejdet ikke optimalt? Kommer børnene for sent til samling, bliver de hentet til tiden? Eller tager forældrene aktiv del i arbejdet i institutionen?



Roller

Den primære opgave for play agenterne bliver at holde styr på deltagerne *inden* udfordringen går i gang.

Der er desuden en række ting, som skal afvikles hurtigt:

Deltagerne skal fordeles på hold med tre deltagere samtidig med, at hver af dem får tildelt en rolle i gruppen (A, B, eller C, som beskrevet ovenfor).

Deltagerne skal sættes i gang med opgaven i tre forskellige tempi, som går på tværs af holdene.

Dette kræver en koordineret og stramt styret begyndelse på udfordringen. Det skal organiseres ved, at deltagerne bliver fordelt i grupper på tre* og får deres tildelte rolle i gruppen, når de trækker deres omstændighedskort.

Det vil sige, at hvert enkelt omstændighedskort kommer til at have en unik kode, der foreskriver gruppenummer og rolle deri (3B vil f.eks. sige at deltageren er i gruppe 3 og har rollen B). Dertil kommer, at man laver tydelig skiltning, som anviser, hvor man skal gå hen, når udfordringen går i gang. Skilte hertil [findes her](#) .

Deltagerne inddeles efter baggrundsscore, når de skal trække deres omstændighedskort. Denne inddeling placerer deltagerne sådan, at de logistisk kan komme hurtigt i gang med opgaven. Skilte hertil [findes her](#).

Høj baggrundsscore betyder, at man står forrest i forhold til at gå ind til området, hvor udfordringen skal udføres. Derefter følger middelscore, mens lav score står bagerst.

Når deltagerne sættes i gang med opgaven, sker det efter tur, således at de høje scorerer sendes ind på deres pladser først. Efter 30 sekunder sendes middelscorerne ind. Og efter yderligere 30 sekunder sendes lave scorerer ind.

Dette lægger op til, at man kan få en følelse af, at der er nogen der kommer "for sent" - og det lægger yderligere op til diskussion af, hvad det betyder for fællesskabet, at det forholder sig sådan.

Den sidste opgave for play agenterne er at agere forældre for deltagerne med gode omstændigheder. De befinder sig i nærheden af dem og kommer med råd og hjælp, når det er nødvendigt.

Skolestart

Deltagerne bliver samlet for at træde ind i det afsluttende rum: skolestarten. Skoleinspektøren (game masteren) tager imod de nye børn, og fortæller på en faglig og oplysende måde om de pointer, som spillet er bygget op om, og hvad det betyder for børnenes videre færd i skolen. Den fælles afslutning fungerer samtidig som evaluering på spillet.

* At deltagerne kan deles op i grupper på tre forudsætter, at det samlede antal kan deles i 3. I tilfælde af, at der er enten en eller to deltagere i overskud, laver man én eller to grupper med 4 deltagere. Her er der to deltagere, som har rollen C. De sidder sammen: De får hver deres LEGO-sæt, men må gerne tale sammen med hinanden - og med B om, hvordan figuren skal bygges.