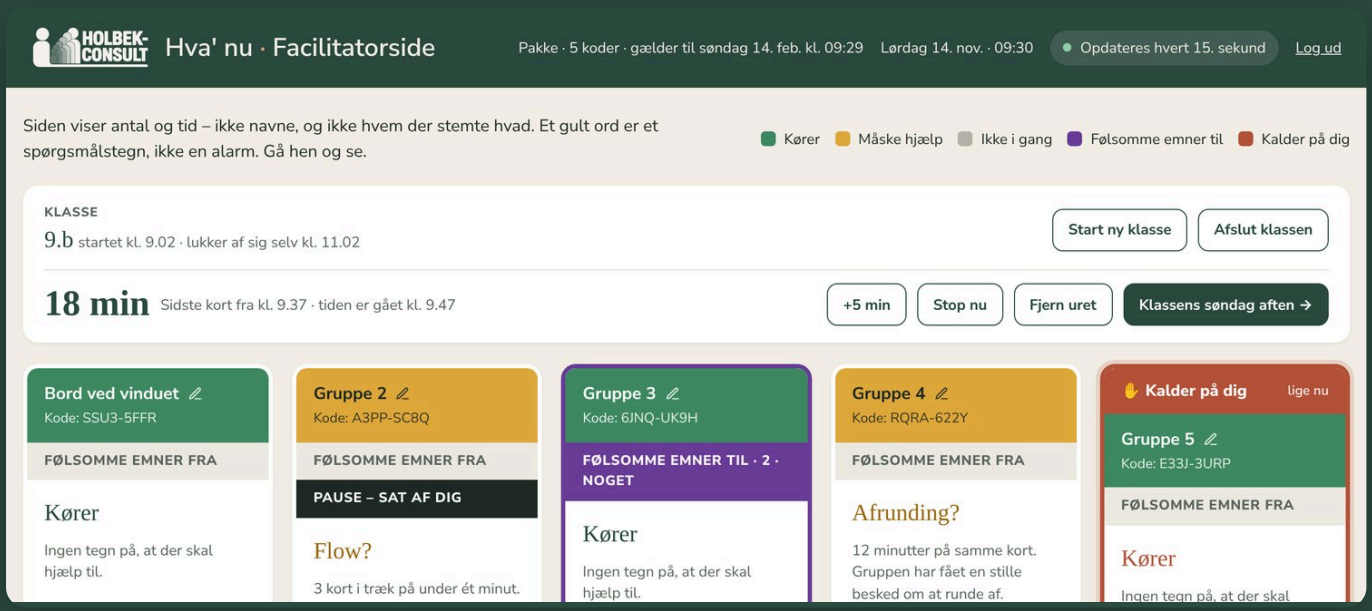
HOLBEK-CONSULT

HVA' NU – SAMTALESPILLET FOR UNGE OG VOKSNE

Facilitatorsiden

Visuel guide til læreren eller den voksne, der har flere grupper i gang på én gang



Det er facilitatorsiden

Siden følger med pakken til skoler og institutioner. Her starter du klassen, styrer tiden og ser, om en gruppe har brug for dig. Siden viser tal og tid. Den viser aldrig navne og aldrig, hvem der stemte hvad.

Det skal du bruge

- Facilitatorkoden. Den har 8 tegn.
- En computer eller tablet til dig.
- Én spilkode pr. gruppe.

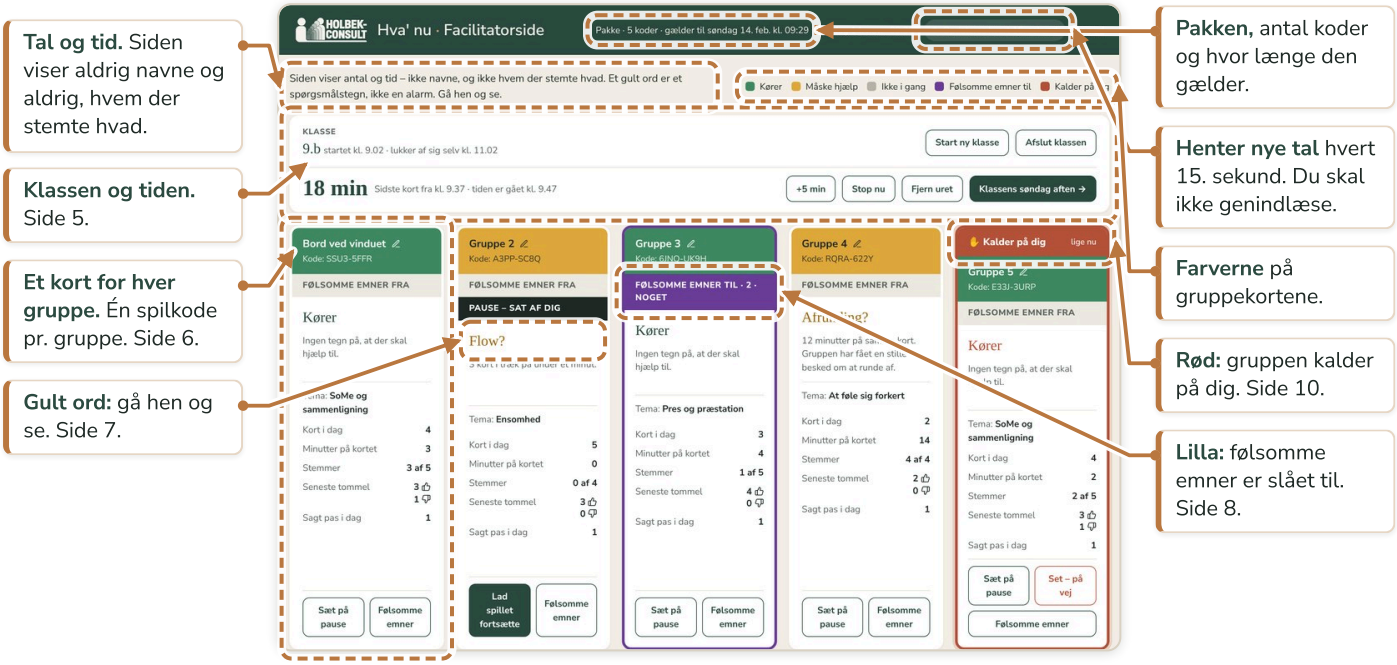
Indhold

2 Hele siden på én skærm
3 Log ind
4 Start ny klasse
5 Klassen og tiden
6 Gruppekortet tæt på
7 Ordene og farverne
8 Følsomme emner
9 Sæt en gruppe på pause
10 Hånden op
11 Når tiden er gået
12 Klassens søndag aften
13 Opsamlingen
14 Huskeliste

Billederne er fra en testkopi af siden. Navne og koder er opdigtede. Guiden passer til spillets version 1.6.16, november 2026.

Hele siden på én skærm

Facilitatorsiden følger med pakken til skoler og institutioner. Her starter du klassen, styrer tiden og ser, om en gruppe har brug for dig.



Sådan går et modul

1	**Log ind** med facilitatorkoden, og sæt flueben ved erklæringen.	Side 3
2	**Start ny klasse.** Skriv klassens navn og eventuelt tiden.	Side 4
3	**Grupperne logger ind** med deres spilkode og starter spillet.	Side 5
4	**Hold øje med gruppekortene.** Gå hen, når et ord er gult, eller når et kort er rødt.	Side 6 til 10
5	**Tiden er gået.** En gruppe, der vil runde noget af med en voksen, får gul ramme.	Side 11
6	**Saml op med hele klassen** med Klassens søndag aften. Se opsamlingen bagefter.	Side 12 og 13

Det ser kun du

- Tallene for hver gruppe.
- Hvilke grupper der har rakt hånden op, og hvilke der vil runde noget af med en voksen.

Grupperne ser kun deres eget spil. Klassens søndag aften viser kun kortene. Den viser ingen grupper og ingen navne.

Log ind

Gå til holbek-consult.dk/facilitator, og log ind med facilitatorkoden.

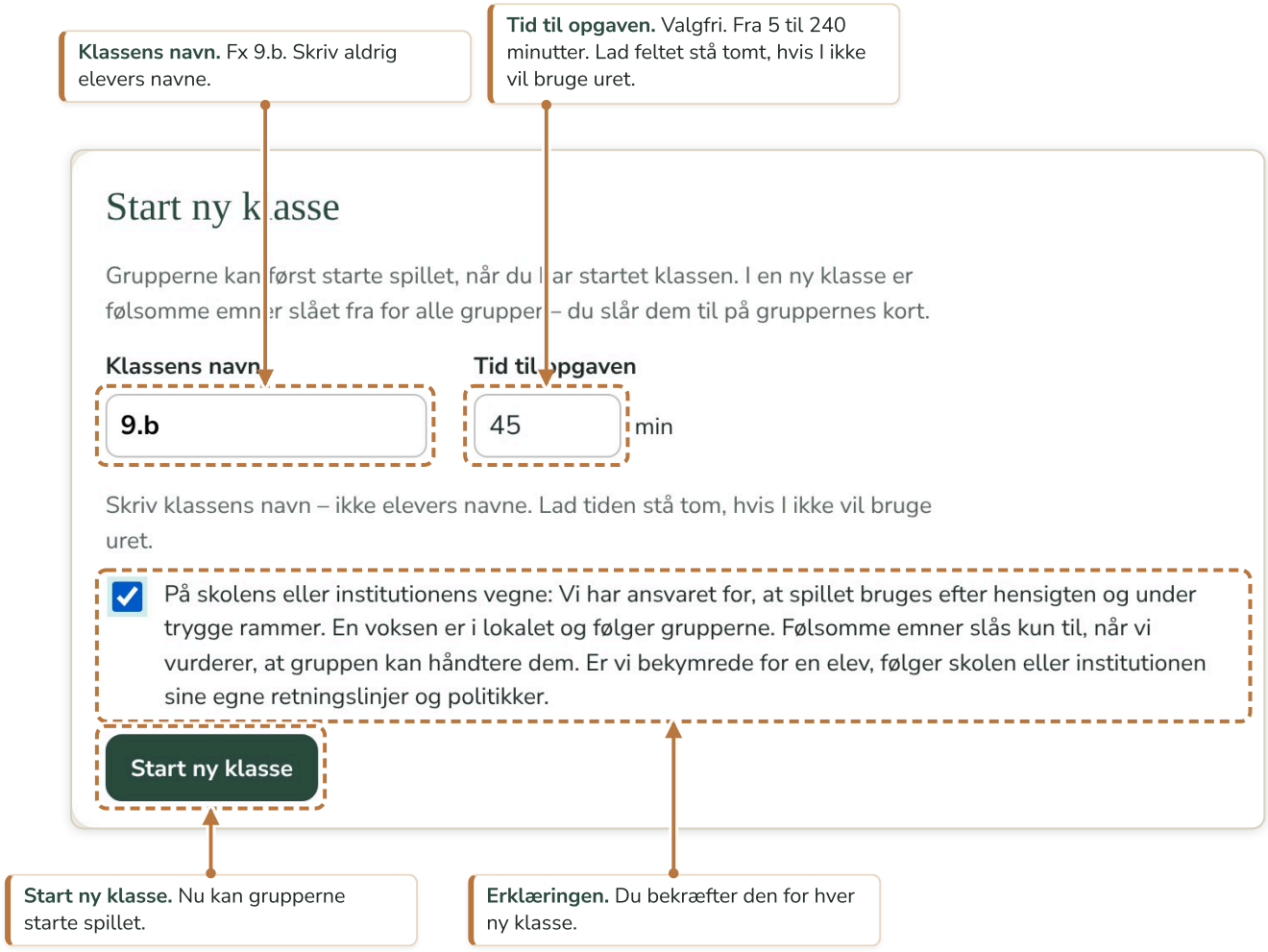


Godt at vide

- Det gemmes, at erklæringen er bekræftet: tidspunktet, teksten og hvilken pakke. Ingen navne. Det slettes efter 5 år.
- Står der „Siden har stået åben for længe“, så skriv koden og sæt fluebenet igen.
- Siden virker, så længe pakken gælder. Klik på „Log ud“ øverst til højre, når du er færdig.

Start ny klasse

Start klassen, før grupperne går i gang. Du kan skrive klassens navn og sætte tid på.



Godt at vide

- Start en ny klasse for hver klasse. Også når du har flere klasser samme dag.
- Grupperne kan først starte spillet, når du har startet klassen.
- I en ny klasse er følsomme emner slået fra for alle grupper. Du slår dem til på gruppernes kort (side 8).
- Starter du en ny klasse, mens en anden er i gang, slutter den gamle. Skærmene med den gamle klasses spil går tilbage til start, og navnene forsvinder. Opsamlingen bliver gemt.
- „Afslut klassen“ lukker klassen og fjerner uret. Ellers lukker klassen af sig selv efter 2 timer. Går uret længere, lukker den 30 minutter efter, at tiden er gået.

Klassen og tiden

Når klassen er startet, står klassens navn og uret øverst på siden.



Uret gælder alle grupper. 10 minutter før tiden er gået, bliver det kort, grupperne er i gang med, det sidste. Er en gruppe mellem to kort, får den ét kort mere. Når tiden er gået, slutter spillet, så snart gruppen er færdig med kortet. Senest 10 minutter efter.

Det ser grupperne

Før du har startet klassen

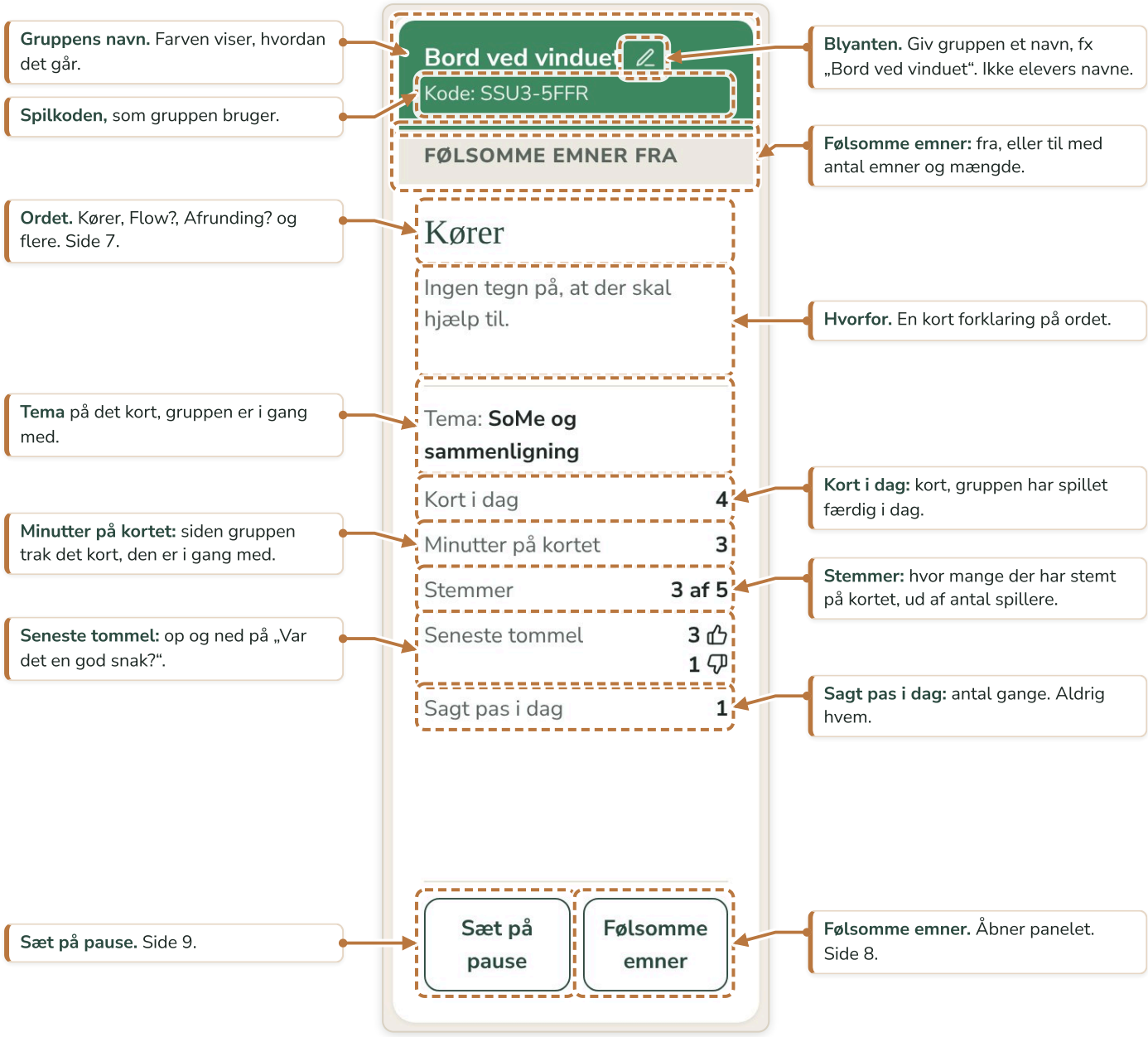
Når klassen er startet



Hver gruppe skriver sin spilkode på holbek-consult.dk/spil og et fornavn til hver spiller. Højst 6 spillere pr. kode. Alle kan spille som unge, så der behøver ikke være en voksen ved bordet. Du eller en anden voksen i lokalet har ansvaret for, at samtalen er tryg.

Gruppekortet tæt på

Hver spilkode har sit eget kort. Kortene står i samme rækkefølge som koderne.



Klik på blyanten, skriv gruppens navn, og tryk „Gem“. „Sagt pas“ tæller, hvor mange gange en spiller har sagt pas. Siden viser aldrig, hvem der sagde pas, eller hvem der stemte hvad.

Ordene og farverne

Et gult ord er et spørgsmål. Det er ikke en alarm. Gå hen og se.

ORD	DET BETYDER	DET KAN DU GØRE
Ikke i gang	Gruppen har ikke startet spillet endnu.	Tjek, at gruppen har skrevet koden og trykket „Start spillet“.
Kører	Ingen tegn på, at der skal hjælp til.	Lad dem spille.
Flow?	3 kort i træk, hvor snakken efter svarene varede under ét minut. Der bliver nok ikke snakket.	Sæt dig hos dem, og læs næste kort højt sammen.
Afrunding?	Over 10 minutter på samme kort, efter at svarene er vist. Det kan være en dyb snak. Det kan også være gået i stå. Gruppen får selv en stille besked.	Gå hen og se.
Stille	Ingen af gruppens skærme har rørt spillet i over 20 minutter.	Gå hen og se, om de er gået i stå.
Slut	Spillet er slut. Gruppen venter på klassens søndag aften.	Se side 11.

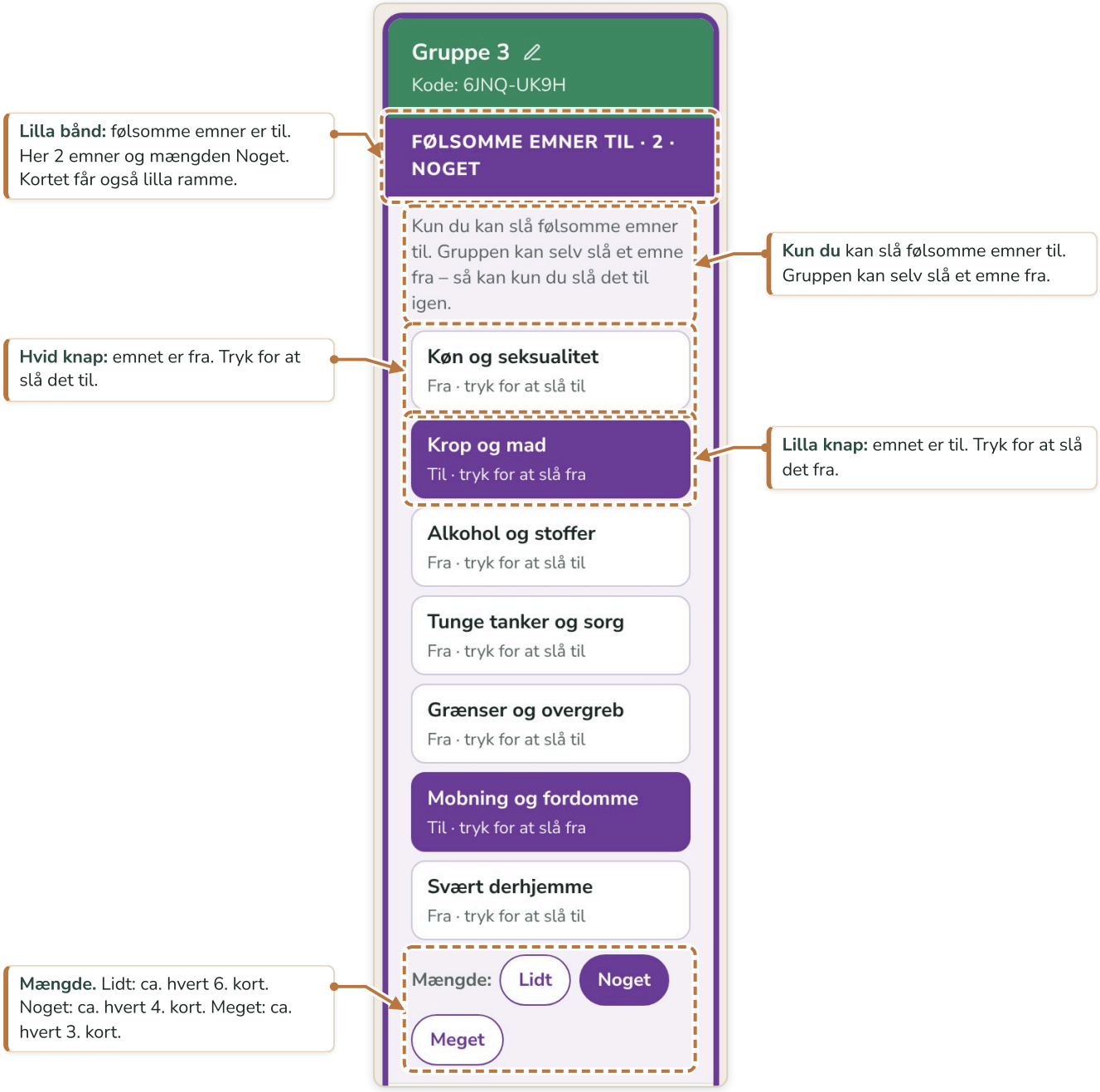
RAMME OG BÅND	DET BETYDER
Lilla	Følsomme emner er slået til for gruppen. Vær i nærheden.
Rød: Kalder på dig	Gruppen har trykket „Hånden op“. Side 10.
Kobber: Set, du er på vej	Du har trykket „Set – på vej“.
Gul: Vil runde noget af	Gruppen vil runde noget af med en voksen, når spillet er slut. Side 11.
PAUSE, SAT AF DIG	Du har sat gruppen på pause. Side 9.
Bad om hjælp, tog selv hånden ned	Gruppen rakte hånden op og klarede det selv. Står der i op til 3 timer.



Udarbejdet ved hjælp af AI

Følsomme emner

De 7 følsomme emner er: Køn og seksualitet, Krop og mad, Alkohol og stoffer, Tunge tanker og sorg, Grænser og overgreb, Mobning og fordomme og Svært derhjemme. Du slår dem til for én gruppe ad gangen.



- Tryk „Følsomme emner“ på gruppens kort. Så åbner panelet. Tryk „Luk følsomme emner“ for at lukke det.
- Du kan kun slå emner til, når klassen er startet. I en ny klasse er alle emner fra.
- Slår gruppen selv et emne fra, får knappen en stiplet kant. Så kan kun du slå det til igen.
- Gruppens skærm skifter inden for få sekunder. Spillepladen får en lilla kant. Følsomme kort viser altid, hvor man kan få hjælp.
- Slå kun følsomme emner til, når du vurderer, at gruppen kan håndtere dem. Det står i erklæringen.

Sæt en gruppe på pause

Pausen låser alle gruppens skærme, til du låser dem op igen.



- Tryk „Sæt på pause“ på gruppens kort. Gruppens skærme låser inden for få sekunder.
- Brug pause, fx hvis en gruppe forstyrrer, eller hvis du vil tale med gruppen.
- Tryk „Lad spillet fortsætte“, når gruppen må spille videre. Kun du kan låse op.

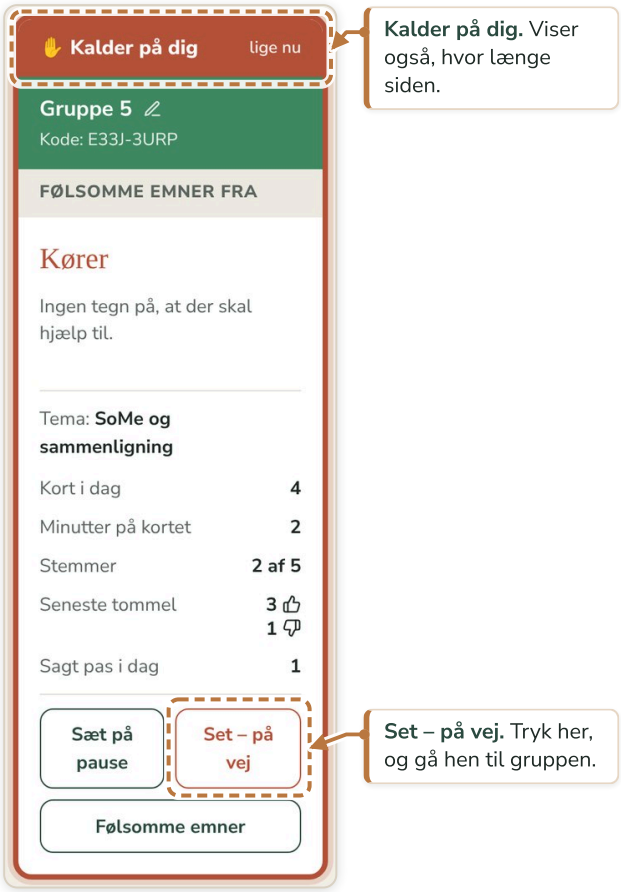
Hånden op

Spillerne kan kalde på dig med knappen „✋ Hånden op“ i spillet.

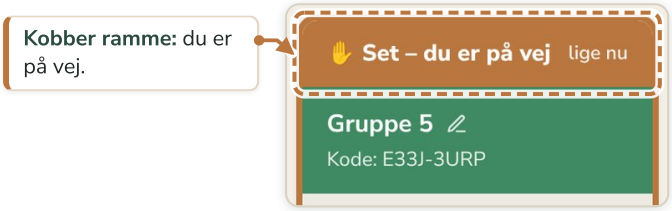
1. Gruppen trykker „✋ Hånden op“



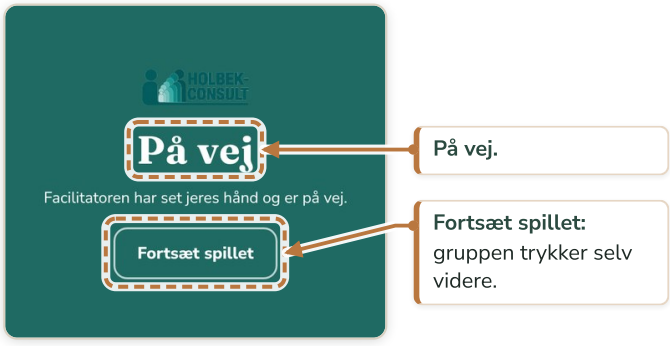
2. Kortet får rød ramme



3. Du trykker „Set – på vej“



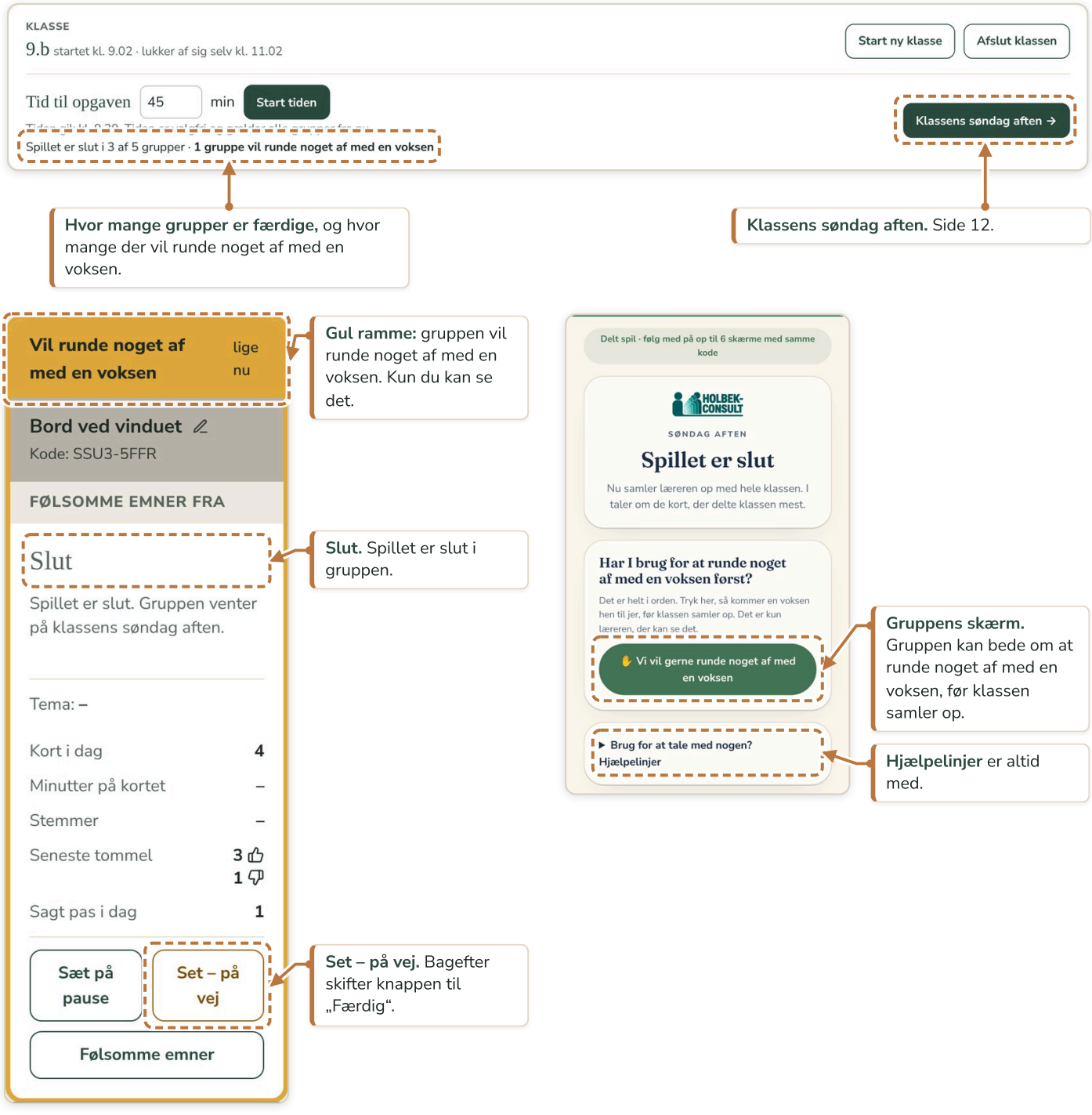
4. Gruppen ser, at du kommer



Tager gruppen selv hånden ned, står der „Bad om hjælp … tog selv hånden ned“ på kortet. Du behøver ikke gøre noget, men du kan gå forbi.

Når tiden er gået

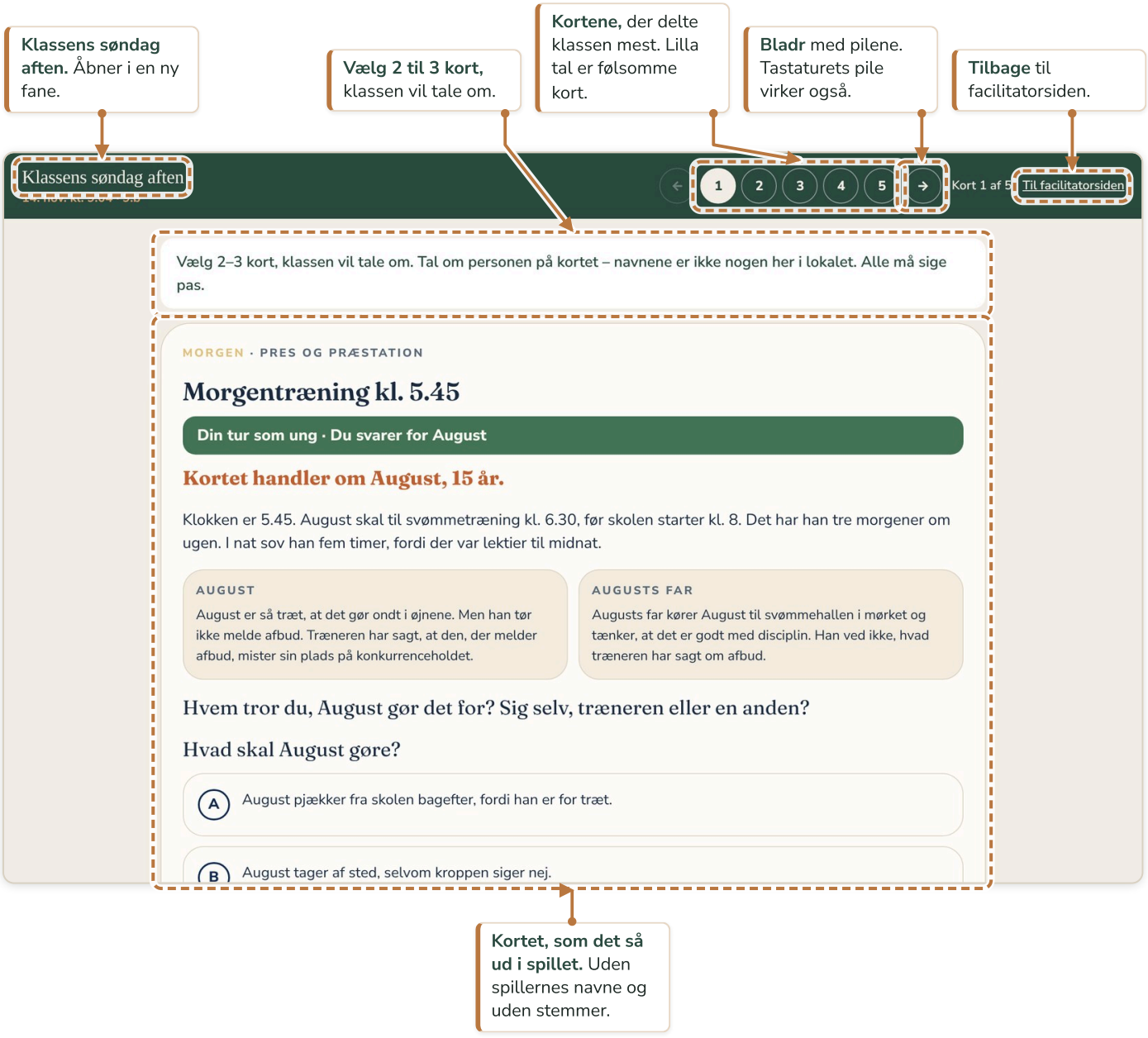
Når tiden er gået, slutter spillet i grupperne én efter én. Status står øverst ved uret.



- Ved uret står der nu, hvornår tiden gik. Grupper, der er midt i et kort, gør kortet færdigt. Senest 10 minutter efter er spillet slut.
- Tryk „Set – på vej“, og gå hen til gruppen. Tryk „Færdig“, når I er færdige.
- Saml så hele klassen med Klassens søndag aften. Den viser ikke, hvilke grupper der bad om at runde af.

Klassens søndag aften

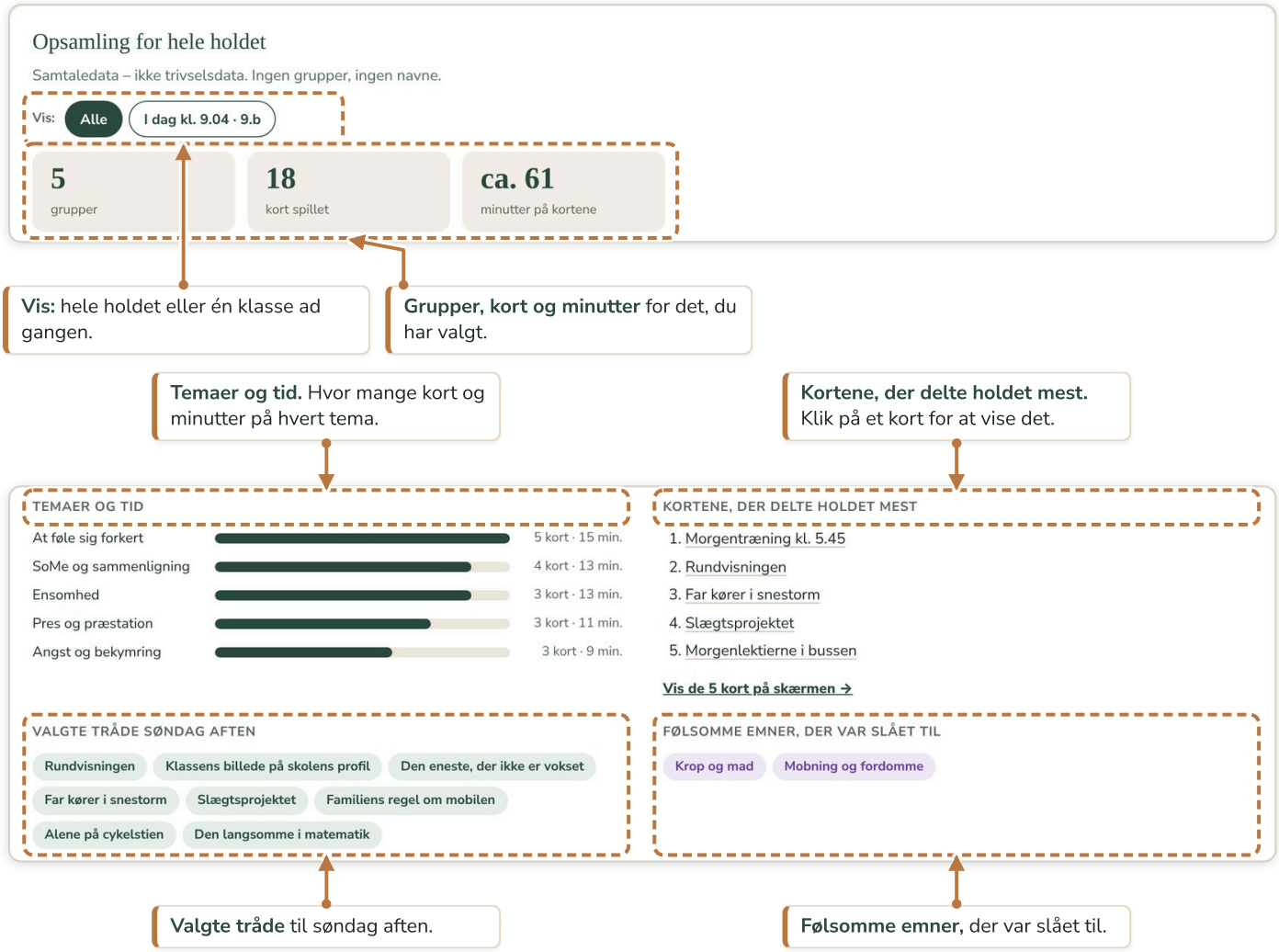
Til sidst samler du op med hele klassen. I taler om de kort, der delte klassen mest.



- Tryk „Klassens søndag aften →“ ved uret. Vis siden på tavlen eller skærmen i klassen.
- Siden viser de kort, hvor spillerne stemte mest forskelligt. Kortene kommer fra alle klassens grupper.
- Tal om personen på kortet. Navnene på kortene er ikke nogen i lokalet. Alle må sige pas.

Opsamlingen

Opsamlingen viser hele holdet. Du kan bruge den, når I skal arbejde videre med temaerne.



- Opsamlingen findes nederst på facilitatorsiden. Den samler alle pakkens koder. Der er ingen grupper og ingen navne.
- Det er samtaledata, ikke trivselsdata. Tallene viser, hvor der blev talt. Ikke hvordan nogen har det.
- Linket under listen viser kortene på skærmen uden teksten til klassen. Klik på et kort i listen for at åbne netop det kort.
- Hver klasse, du starter, får sin egen knap under „Vis“ med klassens navn. Vælger du en klasse, kan du rette navnet.
- Opsamlingen gemmes, så længe pakken gælder. Derefter slettes den.

Huskeliste

En kort liste, du kan have ved siden af dig i timen.

Før timen

- [ ] Find facilitatorkoden og pakkens spilkoder.
- [ ] Giv hver gruppe én spilkode.
- [ ] Log ind på facilitatorsiden, og sæt flueben ved erklæringen.
- [ ] Tryk „Start ny klasse“. Skriv klassens navn og eventuelt tiden.

Undervejs

- [ ] Gå hen, når et ord er gult, eller når et kort er rødt.
- [ ] Slå kun følsomme emner til for grupper, der kan håndtere dem.
- [ ] Brug „Sæt på pause“, hvis en gruppe skal stoppe.
- [ ] Tryk „Set – på vej“, når du har set en hånd.

Til sidst

- [ ] Gå til grupper med gul ramme, før I samler op.
- [ ] Vis Klassens søndag aften på tavlen. Vælg 2 til 3 kort.
- [ ] Tryk „Afslut klassen“, eller start den næste klasse.
- [ ] Log ud.

Hvis noget driller

- Bliver prikken øverst gul med „Kunne ikke hente – prøver igen“, kan siden ikke få forbindelse. Den prøver selv igen hvert 15. sekund.
- Kan en gruppe ikke starte spillet, så tjek, at du har startet klassen.
- Kan du ikke slå følsomme emner til, så start klassen først.

Spørgsmål til spillet eller facilitatorsiden?
Skriv til **samtalespillet@holbek-consult.dk**

Skolen eller institutionen har ansvaret for, hvordan spillet bruges. Er I bekymrede for en elev, følger I skolens eller institutionens egne retningslinjer.

Udarbejdet ved hjælp af AI