* Hvad kan afholde lærere fra at anvende spil fx rollespil i historieundervisningen:

- Uvidenhed. Måske føler man sig usikker på, hvordan man skal gribe det an. Eller man kender ikke til konkrete spil, har svært ved vide, hvad der er det ”rigtige” spil, osv.

* Hvad kan nogle af fordelene være ved at spille?

- Eleverne husker bedre stoffet, og hvad de har lavet. De refererer til det i andre forløb og sammenhænge.

- Eleverne har lyst til at spille.

- Det bliver mere som ”leg” for eleverne.

* Hvad kan være svært?

- Hvis lærervejledningerne ikke skriver præcis, hvad man skal. Fx er det godt, når der stå helt fremme i lærervejledningen, hvad der skal printes, og andet man skal huske.

- Hvis man føler sig usikker som lærer på processen.

- Det kan være nødvendigt, at læreren også påtager sig en rolle i spillet, hvis en rolle er for svær for elevgruppen.

- Det kan være svært at finde ud af, om eleverne skal dele roller eller have dem alene.

(Det skal siges, at alle deltagerne var begejstrede og/eller åbne over for det at spille i historieundervisningen.

* Nogle greb til at få spille i historieundervisningen:

- Skabe relevans til elevernes eget liv.

- Der blev talt om, at man kan kæde spillene sammen, hvis man spiller flere i løbet af et skole år.

- Man skal ikke være nervøs som lærer for at kaste sig ud i det. Det kan godt være, at det ikke føles som om, det er perfekt 1. eller 2. gang, man gennemfører et forløb med spil. Men det er 1) aldrig spildt – eleverne får helt sikkert noget ud af det, og 2) man bliver bedre til at spille og lede et spil (både lærere og elever) med øvelsen.

* Tiltag:

- En fælles platform hvor man kan dele spil og gode ideer.

- Og SPIL SPIL SPIL