

# “Papers, Please” - Arbeidsark

## Spørsmål etter hver dag

Hvem er det som har lov til å komme inn i Arstotzka denne dagen? Slapp du inn andre som ikke hadde lov til å komme inn? Hvorfor? Og hva var konsekvensene av det?

Hva gjør myndighetene for at det skal bli vanskeligere å komme inn dag for dag? Hvorfor fortsetter Arstotzka å gjøre det vanskeligere å komme inn i landet? Tenker du at de har gode begrunnelser for å gjøre det?

Hvordan prøver migrantene å få deg til å slippe dem inn i Arstotzka? Hvilke feil gjorde du som grensevakt denne dagen?

Hjalp du migrantene selv om du satte deg selv og familien din i fare eller fulgte du reglene til styresmaktene til punkt og prikke? Hvorfor valgte du det du valgte?

## Spørsmål etter spilling

Hvilken dag er du kommet til i spillet?

|              |              |
|--------------|--------------|
| Etter økt 1: | Etter økt 2: |
|--------------|--------------|

Likte du eller likte du ikke jobben din som passkontrollør? Hvorfor?

Gi ett eller to eksempler på et vanskelig valg du måtte gjøre? Hvorfor var dette vanskelig?

Hva følte du når du måtte gjøre dette vanskelige valget?

Ble det slik at du brydde deg om noen av dem du “møtte” i spillet? (De som kom til kontroll eller familien din?)

Hvem likte du best i spillet? (Og hvorfor?)

Hvem likte du minst i spillet? (Og hvorfor?)

Hvem ville du være i spillet? En som fulgte alle regler eller en som ville hjelpe flest mulig av de som kom?

Følte du noen gang ansvar for det som skjedde i spillet? (At du var ansvarlig for noe av det som skjedde.)

Hva måtte du kunne for å spille spillet bra? Prøv å tenk på så mye som mulig.

Hva tenker du er poenget med spillet "Papers, please"?

"Papers, Please" er et dataspill om et fiktivt land. Hvilke forbindelser ser du mellom spillet og problemstillinger rundt immigrasjon til Norge i dag?