

Kirken Underviser

ema

Rollespil

Luthers Negle

Stort rollespil for konfirmander om reformationen

side 7

Rollespil – om læring og følelser

En tidsrejse der blev husket

side 11

Liverollespillet "Væddet og sværdet"

Om skrækslagne kildeboere og genstridige plattenslagere

side 14

Rollespil på tre måder

Ude på Københavns gader og inde i Trinitatis kirke

side 17



2007-4
december

Indhold

	Leder af Helle Marie Danielsen, lærer ved Kirkefaglig Videreuddannelse	3
	Hvorfor bruge rollespil i undervisningen af Laura Lundager Jensen, lektor ved Frederiksberg Seminarium og valgmenighedspræst i Østød	4
	Luthers Nøgle af Annette Møller Jensen, sognepræst i Grarup og Halk	7
	Rollespil – om læring og følelser af Per Jensen, sognemedhjælper i Sorgenfri	11
	Liverollespillet "Vandet og sværdet" af Søren Due, sognepræst i Høver	14
	Rollespil på tre måder af Annette Molin Schmidt, sognepræst ved Flintholm Kirke, Frederiksberg	17
	Utopia – et rollespil om økumeni af Nikolaj Ottosen-Støtt, stud. mag. i retorik	20
	Anmeldelse	22

Kirken Underviser

- er et tidsskrift til inspiration for alle i kirkens forskellige former for undervisning
- praktisk hjælp til det pædagogiske arbejde i menigheden og det kirkelige børne- og ungdomsarbejde
- undervisningsmodeller til brug for børn, unge og voksne
- forslag til andagter og gudstjenester
- teologisk-pædagogisk information
- anmeldelser og omtale af nye undervisningsmaterialer og litteratur med relevans for det pædagogiske arbejde i kirke og menighed

www.kirken-underviser.dk

Redaktion

Elsebeth Kragh Dedieu, Line Voimers, Mogens Bering Rasmussen, Keld Balmer Hansen (ansv.), Inger Margrethe Mikkelsen, Helle Marie Danielsen, Benthe Kleon Jeppesen, Kirsten Søgaard (ansv.)

Redaktionssekretær: Helle Marie Danielsen
Peter Bangs Vej 1, 2000 Frederiksberg, tlf.: 38 38 41 20

Sats, layout: Unitas Forlag a/s
ISSN: 1602-2785

Udgiver:

Kirkefaglig Videreuddannelse
Diakonissestiftelsen
Peter Bangs Vej 1
2000 Frederiksberg
Tlf.: 38 38 41 20
www.kirkefaglig-videreuddannelse.dk

Målsætning:

Målsætningen for Kirkefaglig Videreuddannelse er at uddanne diakonale og religions-pædagogiske medarbejdere, der ud fra en kirkelig taglighed kan indgå som inspiratorer, værksættere og ledere i kirkens arbejde.

Tryk: Clemensstrykkeriet a/s

Abonnement:

Årsabonnement (4 numre) kr. 175,-
Løssalg kr. 60,-
Henvendelse til:
Kirken Underviser c/o Unitas Forlag
Peter Bangs Vej 1
2000 Frederiksberg tlf.: 36 16 64 81
E-mail: info@unitasforlag.dk

Leder



Helle Marie Danielsen
Kirkefaglig Videreuddannelse

Rollespil er ikke for sjov

Det er cirka ti års siden jeg begyndte at lægge mærke til dem. Pludselig begyndte de at myldre frem i S-togene om søndagene – disse mærkelige beskidte skabninger, som var tapet ind i gaffa, bærende på skumgummisværd og brynjer af pap. Det var rollespillere – på vej til Hareskoven.

Før jeg begyndte at lægge mærke til dem i S-togene, havde jeg kun kort stiftet bekendtskab med rollespil gennem Dungeons og Dragons. Et par unge efterskoleelever havde et par år tidligere inviteret mig til at spille med, hvilket var ved at gå grueligt galt. For jeg gik frimodigt ind i spillet og troede, at vi nu skulle til at lege og have det sjovt. Men sådan spiller man ikke! Rollespil –

om det så er levende eller som brætspil – er skam alvorligt, og de unge tager det meget seriøst. Det endte selvfølgelig med, at de måtte bede mig om at forlade spillet.

I dag er S-togene fyldt med rollespilsdeltagere om søndagene og der bliver spillet på livet løs, ikke bare i de store byer, men rundt om i hele landet. Og selv om jeg dengang for mere end ti år siden, havde svært ved at tage det alvorligt, må jeg i dag lige som de unge tage spillet seriøst. Der er så mange læringsmuligheder i rollespil, og rollespillet kan give kirken en unik mulighed for at formidle det kristne budskab til de unge på en engagerende måde. Man skal bare ikke tro, det kun er leg.

Fakta om rollespil

Rundt om bordet – rollespil: ROBR

Består typisk af 2-8 spillere samt en gamemaster. Spillet foregår typisk omkring et bord, hvor alle kan se hinanden. Hele formålet er at danne en god historie, hvor der skal tages en række valg. Gamemasteren danner spillets rammer. I de fleste spil er der en række udfordringer, hvor spillerne må bruge bl.a. terninger for at se om deres handlinger lykkes.

I denne kategori finder vi bord-, kort- bræt-, og figurrollespil

Levende rollespil: LR

Her handler man i stedet for at fortælle, hvad man gør. LR har karakter af teater, for personer og effekter er nu synlige. De har samme udfordringer som ROBR, man bruger flere symboler. Fx er rollespilskamp ofte en variant af fægtning, hvor ens karakters styrke afhænger af antallet af gange man kan tåle at blive ramt inden man "dør". Levende rollespil består i høj grad af selvjustits, for der er sjældent en gamemaster på sidelinjen, der bedømmer spillerne.

Andet rollespil

Rollespil er også blevet populært som computerspil. Rollespil udgør i dag en stigende andel af Computerspillene.

Rollespillets historie

I 1974 kom bræt-rollespillet Dungeons og Dragons, som var udviklet af en amerikansk Tolkien-fan, på markedet. Dungeons og Dragons var startskuddet til udviklingen af både "Rundt om bordet" – rollespil og Levende rollespil. Dungeons og Dragons blev meget populært i Danmark op gennem 80'erne

Levende rollespil startede i Danmark i slutningen af 80'erne. Specielt i Århus og København begyndte unge at lege rollespilslege. Der blev lavet regler for magi, og der var en direkte forbindelse til Ringenes Herre og Dungeons og Dragons.

I starten af 90'erne voksede antallet af spillere voldsomt, de første flerdags rollespil og foreninger så dagens lys. I dag regner man med at antallet af LR-spillere ligger på omkring 50.000 her i landet.

Kilder: www.Rollespil.com, www.koldinghus.dk

Hvorfor bruge i kirkens

– rollespil som ny leg

Rollespil kan noget, som anden leg ikke kan. Det er der ikke tvivl om, for ellers ville så mange vel ikke styrte rundt i skove dag og nat iklædt besynderlige kostumer, mens de fantaserer om orker, troldmænd og varulve. Men hvorfor leger de ikke Svend Gjønge eller Robin Hood, hvor historien er kendt, og man ved, hvem der er onde, og hvem der er gode, og hvem der derfor nødvendigvis må gå af med sejren. En mulighed kunne jo være, at de ikke kender den fantastiske historie om Gjøgnerne, men det kunne også være, at det skyldtes noget helt andet: at det skyldtes at børn og unge i dag ikke gider overtage gamle rammesatte lege, men selv vil producere, selv vil fortælle deres historier og at legen derfor nødvendigvis må ændre struktur og form.

Ungdommen i dag

Der findes et hav af analyser af ungdommen i dag, og vil man vide mere, kan det anbefales at gå ind på CEFUs (center for ungdomsforskning) hjemmeside, hvor der kan findes henvisning til bredere litteratur. Her vil jeg nøjes med at trække tre vigtige temaer frem:

- At unge i høj grad er præget af egocentrisme
- At unge i dag oplever en splittelse mellem flere identiteter, flere egoer, som de kæmper for at holde sammen og udvikle.
- At unge har et udpræget behov for selviscenesættelse

”

Det egocentriske består i, at den unge
alene ser verden som interessant fra
den vinkel jeg'et anskuer den fra

Egocentrisme

Ungdomsforskeren Thomas Ziehe er en af de mange, der har forsøgt at beskrive moderne unge. En af hans pointer er, at unge er egocentriske mennesker, hvad dog ikke nødvendigvis be-

tyder, at de er egoistiske. Det egocentriske består i, at den unge alene ser verden som interessant fra den vinkel jeg'et anskuer den fra. Thomas Ziehe taler om, at de unges syn på verden sker i gennem tunnelkorridorer med udgangspunkt udelukkende i den enkelte.

Målet i undervisningen må derfor være med al respekt for dette tunnelsyn at lære de unge at respektere, at andre møder med parallelle egocentriske syn på verden. Målet bliver gennem mødet med andre at udfordre den unges selvopfattelse og bevidstgøre dem om ansvaret i det møde.

rollespil

undervisning?

Identitet – identiteter

Men samtidig med, at de unge er egocentriske, er de også i høj grad trænet i at flekse mellem forskellige identiteter. Identiteten skifter alt efter den sociale kontekst man indgår i; familien, skolen og en eller flere fritidsaktiviteter. De forskellige sociale sammenhænge kræver, at den unge er i stand til at mestre en række sociale kompetencer som f.eks. tilpasningsparathed, evnen til at foretage kritiske vurderinger og valg, evnen til at reflektere over sig selv i forhold til andre og evnen til at samle de mange forskellige erfaringer i en helhedsopfattelse. Sprogligt kræver det, at man opøver en evne til at udtrykke holdninger og til at indtage andres perspektiver. Men det kræver også selvtillid, selvdisciplin og evne til at tage initiativer. Alt i alt en krævende opgave, men når det lykkes, bliver resultatet en gruppe frie, frække, smarte og måske lidt kyniske mennesker, der er hurtige til at aflæse situationen og agere ansvarsfuldt ind i den.

Konsekvenser af det er, at det traditionelle spørgsmål om: *hvem er jeg eller hvordan finder jeg mig selv* udfordres. Og spørgsmålet bliver i stedet, hvordan man bedst mestrer sig selv i den

mangfoldige verden, hvordan man iscenesætter sig i den rolle, og hvordan man finder tryghed i den verden.

Det er netop til dette spørgsmål, rollespillet giver en oplagt mulighed for at træne i et risikofrit rum, fordi den fantasiskabte verden tilbyder scener at gebærde sig på for den personlige afprøvningsproces. Rollespillet, hvad enten det er computerspil eller

live-rollespil giver mulighed for at eksperimentere med forskellige roller, så ens roller i den virkelige verden efterfølgende udfordres og udsættes for refleksion.

Jeg vil i det følgende udelukkende koncentrere mig om live-rollespil, men man skal være opmærksom på,

at de rollespil, der sker i mange computerspil, på samme måde kunne inddrages i denne afprøvningsproces.

Rollespilsgenren

I dag findes der en række forskellige koncepter for rollespil, hvor ikke mindst spil-lederens indflydelse på spillet varierer. De fleste kender efterhånden til rollespil; karakteristisk er det, at det er en form for interaktivt teater uden en fast scene eller færdigtavede

”

Rollespillet giver mulighed for at eksperimentere med forskellige roller, så ens roller i den virkelige verden efterfølgende udfordres og udsættes for refleksion

kulisser; der er heller ikke et centrum for handlingen, og man kan derfor ikke overskue spillet under ét, for handlingen sker flere steder samtidig. I forhold til traditionelle dramaformer er scenen langt mere rummelig – både fysisk og handlingsmæssigt, tidsligt kan et rollespil strække sig over flere dage eller bare få timer. Det er også kendetegnende, at der ikke er en overordnet dramaturg eller forfatter, men spillet skabes og udvikles undervejs. Typisk er der i stedet en spil-leder, der fungerer som igangsætter – og som i enkelte tilfælde kan bryde ind undervejs – men han styrer ikke processen. I stedet er det aktørerne, der selv skaber handlingen i store træk – og det er karakteristisk, at man ikke repræsenterer handlingen, men *gør* handlingen, og altså selv fortæller og konstruerer historien.

Rollespilspædagogik

Den pædagogiske tanke er ikke, at man får tildelt en rolle, sådan som man tidligere har brugt drama som undervisnings- eller terapeutisk metode. Rollen skabes derimod undervejs og er overladt til den enkelte deltager. Samtidig er det heller ikke et spil, hvor en terning afgør næste kamp eller træk i spillet. I rollespillet er spil og teater snarere smeltet sammen i en skabende proces.

Overordnet pædagogisk kan man sige, at styrken i rollespilsgenren er, at der undervejs tilbydes mange forskelligartede læringsredskaber, som netop udfordrer den unges tunnelsyn, samtidig tager man konsekvensen af de moderne unges ønske om at iscenesætte sig i hovedroller og at lege med identiteter. Grænser afprøves, der reflekteres over handlinger og samarbejde og fællesskabsfølelse trænes, hvor det fiktive rum netop skaber mulighed for at eksperimentere og lære. Men derud over sker der også det, at lærer-elev relationen ændres, fordi læreren/underviseren ikke bare lærer fra sig, men i stedet fungerer som inspirator og rådgiver i de unges egen læringsproces, samtidig med der er rig mulighed for differentieret undervisning, fordi det ikke kun er den dygtige, der har hovedrollen, men alle aktører har en selvstændig rolle i spillet.

Det handler grundlæggende om at opleve og producere kollektive historier, og deltagerne er hver især iscenesat som hoved-

personer, som indlever sig i konflikter, vælger løsninger og mærker konsekvenserne. De frie valg i en historieramme kombineret med spil / konkurrence og fællesskab opøver undervejs styrker som: indlevelse, engagement og ansvar for eget valg. Efterfølgende reflekterer de så selvstændigt og kritisk over deres valg for derefter at benytte den tillærte viden selvstændigt. De unge, der i deres udgangspunkt flekser mellem flere identiteter, kan på denne måde, gennem rollespillets mulighed for selvscenesættelse, arbejde sig i retning af at finde en identitet, de kan overtage som deres egen.

Historie og virkelighed

Der er utallige muligheder for at konstruere historiske slagpladser eller vinduer som udgangspunkt for spillet, og forslagene til at arbejde med dilemmaer er utallige som havets sand, ikke bare indenfor samfundsfag og historie men selvsagt også indenfor religiøse problemstillinger, hvor både kirkehistoriske be-

givenheder, bibelske scenarier eller etiske situationer kan bruges som springbræt, hvad der udfoldes andet steds her i bladet. Udfordringen ligger så i at undgå, at konsekvensen bliver, at de unge ender i et "The Matrix" univers, hvor vores virkelighed betvivles, og der i stedet skabes en fiktiv gnostisk guddommelig selvi-

scenesættelse, hvor man har tabt jordforbindelsen. Men netop drøftelsen efter spillets afslutning af de forskellige valg og udviklede fortællinger, kvalificerer erfaringerne fra spillet, og hjælper til at modvirke dette.

For mig at se er der store muligheder i at benytte og udvikle rollespilsgenren til brug i kirkens undervisning. Der ligger her en unik chance for at nærme sig moderne unge i deres udvikling og samtidig provokere til grundlæggende eksistensovervejelser, og jeg ser frem til, at der bliver gjort og beskrevet erfaringer, som kan bringe de teoretiske overvejelser over i praksis i forhold til den undervisning, der sker i f.eks. konfirmandundervisningen.

(artiklen er en bearbejdelse af et indlæg holdt i Løgumkloster om "fremtidens pædagogik i konfirmandundervisningen")

”
Der ligger her en unik chance for at
nærme sig moderne unge i deres
udvikling og samtidig provokere til
grundlæggende eksistensovervejelser

A photograph of a man with a beard and a red face, wearing a red collar and having two yellow devil horns on his head. He has red eyes and a slightly open mouth showing teeth. In the background, there is a white church with a steeple and bare trees.

Luthers nøgle

– et historisk rollespil med konfirmander

Fra morgenstunden en dag i marts 2007 er der travl aktivitet fra provstiets præster og frivillige, i landsbyen Moltrup, vest for Haderslev. Tiden er skruet ca. 480 år tilbage, og man forbereder sig og venter på pilgrimmenes (læs: konfirmandernes) ankomst.

I Moltrup kirke, den katolske kirke, tændes røgelsespindene. Den messende munk varmer stemmen op og de katolske præster stabler afladsbrevene til de mange syndere, der i løbet af dagen vil komme forbi for at købe aflad og blive løst fra deres forbandelser.

Den katolske biskop, biskoppen af Slesvig, som man kan møde i bispeværelset, har længe brændende ønsket sig en splint af Kristi kors – men han har åbenbart været i et dilemma og solgt den, han havde, til djævelen, så den befinder sig i skærsilden. Nu venter han på pilgrimmenes hjælp til at få den tilbage.

I Skærsilden er der ved at være varmt trods morgenkulden. Der er tændt op, flammerne slikker sultent, og djævelen selv og hans assistent forbereder sig på de djævelske spil, som de skal drive med pilgrimene. Grusomme straffe venter de fortabte – én af dem er, selvfølgelig – at skære sild.

Kærlighed og syndsforladelse

Men ikke alle glæder sig. På kærlighedsstien går en fortvivlet og ulykkelig katolsk præst rundt i det morgenfugtige græs. Han er forelsket, men skal jo leve i cølibat – skal han være tro mod sit hjerte eller mod kirken? Ikke langt fra ham er den lutherske præst derimod i højt humør. Han stråler af lykke over endelig at have kunne ægte sin store kærlighed. De lutherske præster er ved at dække nadverbord, for hér kan man opleve, hvordan man i den protestantiske kirke får syndernes forladelse – ikke ved egne gerninger og køb af aflad, men ved at modtage nadveren og derigennem Guds nådige tilgivelse.

Konsekvenserne af Luthers tro

På Haderslev egnen finder vi naturligvis også Haderslev Hus. Her sidder Hertug Christian sammen med Weidensee, der er travlt beskæftiget med at studere Haderslevartiklerne. De nye tanker og deres konsekvenser diskuteres mellem de høje herrer – og de

pilgrimme, som snart vil banke på porten til Haderslev Hus, vil blive draget med i diskussionen.

Konsekvenserne er netop, hvad der bekymrer et par bønder, som er ved at høste kartofler og grøntsager på deres mark. De gør sig mange tanker, for når folk nu går over til Luthers tro – så behøver de ikke længere at frygte skærsilden. Frelsen afhænger ikke længere af de gode gerninger. Og hvem gider så hjælpe de syge og fattige, udover munkene? Og det hjælper lige fedt, når nu Hertug Hans også har beordret klostrene lukket. Og det er rigtigt nok, vil pilgrimmene erfare, ved at besøge klosteret og møde munkene, som lider den kranke skæbne at blive smidt ud, fordi klostret skal lukkes.

En tid med både pest og fest

Går man forbi nede ved gravene, må man uvilkårligt skutte sig. Hér færdes de pestrante, hostende og spyttende – og pilgrimmene skal tage sig i agt for ikke at blive smittet med den dødelige sygdom, der frygtes overalt i disse år. Sker dette, har de kun at håbe på, at det kan lykkes deres pilgrimsfæller at skaffe heligt vand fra kilden i Kliplev hos Skt. Hjælper, som vogter den. Som forberedelse til dagens kampe, sliber ridderne deres sværdklinger, og midt i det hele har handelsfolket travlt med at stille op på Kliplev kildemarked. Der er boder, hvor alt hvad hjertet kan begære kan købes, fra æg og kirkelys til falske relikvier – for der kan være gode penge at tjene for de handlende i en lille by, når

pilgrimmene rejser igennem. Og selv en pilgrim kan vel falde for fristelsen til et spil hasard. Markedsgøgleren i sine farvestrålende gevandter synger og spiller en vise, mens fårene rører uroligt på sig i deres tøj.

Lysets vej og nøglens vogter

Og alle steder denne dag kan man møde kvægdriveren med sin kærre. Ham kan man spørge om vej, og hos ham kan man købe småting, som er nødvendige for at løse de opgaver, som pilgrimmene får undervejs. Kvægdriveren er også den, der informerer og udbreder både nyttig viden og løgnagtig sladder til forbipasserende.

Og så er alting klart til at modtage den store flok af pilgrimme, der ankommer og mødes af lysets vej, en fakkelvej, der skal bringe dem til nøglens vogter. Den nøgle, Luthers nøgle, som det bliver deres opgave at samle brikkerne til på pilgrimsfærden rundt i Moltrup.

Konfirmanderne er nu dumpet lige ned i en tid, der er præget af spændinger og uroligheder, af entusiasme og trosstridigheder. Gamle traditioner brydes og nye fødes.

Hvad der udvikles af spændingerne i Haderslev omkring reformationsårene, og hvordan alt dette har noget at gøre med konfirmandens eget møde med kristendommen, skal de 370 konfirmander fra Haderslev og omegn, nu erfare på egen krop.

Ridderslag



Konfirmandforberedelse på en anden måde

Forud for denne dag lå en beslutning fra præsterne i det gamle Haderslev domprovsti, om at ændre på strukturen i konfirmandforberedelsen. Flere af os savnede et samarbejde med vores kolleger omkring forberedelsen af konfirmander, ligesom vi havde et ønske om at prøve en helt anden form for konfirmandforberedelse, end den, som de ugentlige 1½ time sammen med konfirmandholdet giver mulighed for.

Efter aftale med skolerne blev det til følgende model, som vi satte i søen i skoleåret 2006-07: Fra skoleårets start indtil jul er der konfirmandforberedelsen på traditionel vis 1½ time en gang ugentlig. Efter nytår er den ugentlige forberedelse erstattet af 4 hele dage (i skoletiden) fordelt over de første tre måneder.

Ud af disse fire dage, tilrettelægges de to dage som et samarbejde mellem 2-3 kolleger omkring et, to eller flere hold konfirmander. Og de andre to dage er store fælles dage for alle konfirmander i den østlige del af det nye Haderslev domprovsti. Den første af de store fællesdage er en gudstjenestedag. Den anden en rollespilsdag.

Viden og tro

Med et historisk rollespil mener vi at kunne formidle noget for konfirmanderne, så de virkelig synes, at det kommer dem ved. Vi vil gerne kombinere noget, som de har mulighed for at være en aktiv del af, med et indhold, så de får noget med hjem – ikke kun en sjov oplevelse, men også noget central viden. Emnet er reformationen – tiden i de år, hvor Danmark gik fra at være katolsk til at blive Luthersk evangelisk. Og vores ønske var og er om de forskellige vinkler, som rollespillet giver på kristendom og kirke i denne brydningstid, at det får konfirmanderne til at stoppe op og tænke sig selv ind i troen og i kristendommens sammenhæng. En af de pædagogiske pointer var, at konfirmanderne – fordelt i tilfældigt sammensatte grupper, der kun kunne fungere, hvis de var fuldtallige – skulle opleve en samhørighed og føle et ansvar overfor hinanden.

Hvordan, kort og godt

Der er flere opgaver i at arrangere et rollespil.

- Stykket skal skrives, og her allierede vi os med firmaet Four Esses, som bl.a. udvikler historiske rollespil. De skrev stykket for os og de bistod os, både op til, og på selve spilledagen.



- Det er vigtigt i skriveprocessen at overveje, hvad man ønsker konfirmanderne skal have med derfra. Hvad skal emnet omhandle? Hvor skal fokus være? Hvordan skal spillet udvikle sig undervejs?
- Udvælgelse af en velegnet lokalitet, hvor rollespillet skal foregå.
- Praktisk forberedelse: anskaffelse af dragter, rekvisitter m.m., evt. transport af konfirmanderne til stedet på spilledagen.
- Frivillige skal skaffes til hjælp på rollespilsdagen, samt tid til at øve og instruere de frivillige.
- Evt. hjemmeside med appetitvækkere og forhåndsoplysninger til konfirmanderne, som de kan drage fordel af at læse. Rollespillet, Luthers Nøgle, findes på hjemmesiden: luthers-noegle.dk
- Grundig forberedelse og tilrettelæggelse af rollespilsdagen, ned til mindste detalje (der skal nok ske en hel del uforudset alligevel).

Godt og skidt / næste års rollespil

Det var en fantastisk dag! Rollespillerne var levende og udtryksfulde i deres roller, konfirmanderne spillede med, og det var vo-

res fornemmelse, at de gik derfra, ikke kun med en viden om reformationstiden, men også med en følelse af selv at have været der, undret sig og tænkt.

Men dagen forløb heller ikke helt uden vanskeligheder. Det er vel ikke svært at forestille sig scenen, når 370 konfirmander myldrer ud af biler og busser, skal have dragter, aflevere mobiltelefoner og colafasker, fordeles i grupper og informeres.

Det var svært at bevare overblikket og vanskeligt i løbet af dagen at overskue, om nogen faldt fra af den ene eller den anden grund. Vi oplevede også, at der ikke helt var den ansvarlighed overfor de andre i gruppen, som der var lagt op til – der var for mange konfirmander i hver gruppe. Og endelig skred vores tidsplan, vi blev overrasket over, hvor hurtigt grupperne kom igennem alle poster og fik løst alle opgaver.

Derfor bliver der næste år tre væsentlige ændringer. For det første skal rollespillet foregå over to dage, så vi hver dag har en mindre (men stadig betydelig) flok at arbejde med. For det andet, vil vi på forhånd sammensætte grupperne, for på den måde forsøge at skabe grupper, hvor konfirmanderne føler sig trygge og samhörige. Og endelig vil vi starte dagen med at tage konfirmanderne i biografen og se Joseph Fiennes' Lutherfilm, for at give dem en baggrundsviden til eftermiddagens rollespil.

Når kristendom skal være spændende ...



Marsmanden og andre fortællinger fra Sogneager Af Lene Kaaberbøl og Mette FINDERUP Illustreret af Jan Solheim

96 sider | paperback | Kr. 129,-
Fra 9 år og op, samt til minikonfirmander.
"En spændende måde for børnene at få uddybet forståelsen af de bibelske fortællinger."

Menighedsbladet, maj 2007

De Mindstes Bibel Genfortalt af Synne Garff Illustreret af Lilian Brøgger og Cato Thau-Jensen

286 sider | hardcover | Kr. 179,-
I et uhøjtideligt sprog og sprudlende illustrationer genfortælles Bibelens allerbedste historier.



Velegnet til
højtlesning
for de 3-6
årige

★★★★★

"Billedsiden er suveræn ..."
"Forventningerne stiger undervejs – og indfries."

Berlingske Tidende, april 2007



NYT
undervisnings-
materiale

Starthjælp Af Inger Røgild

40 sider | hæftet | Kr. 25,-
Til eksamenstræning i kristendoms-
kundskab for 7. - 9. klasse. Starthjælp
kobler bibelteksternes traditionelle
betydning med deres historiske og
aktuelle relevans.



Bibelselskabets Forlag

Fås hos boghandlere i hele landet eller på tlf. 33 93 77 44

Rollespil

– om læring og følelser

Når noget opleves som interessant, vigtigt og spændende lærer vi uden anstrengelse. Vi lærer hurtigt og effektivt, hvis vi engagerer os.

[Stellan Sjöden]



Fælles-fødselsdag i kirken med rollespil

De ringede fra skolen. Forældrene. Måtte de komme med 1. klasse og holde fællesfødselsdag? Og ville vi stille op en times tid og give børnene lidt oplevelse af kirken!

Det måtte de naturligvis gerne. De skulle nok få en oplevelse de kom til at huske og tale om. Så vi besluttede at lave oldkirkegudstjeneste.

Vi samledes i kirkerummet. Fortalte om den første kirkes fødsel, om den første fødselsdag og om fællesskabstegnet fisken, at det var farligt at være kristen for man kunne blive straffet på det grusomme.

Alle der havde mod og lyst blev så inviteret på en tidsrejse 2000 år tilbage. Med en finger på Jesus hoved i tidsmaskinen gik alle nu baglæns ud af kirken. Fra kældertrappen blev børn og forældre sendt gennem de mørke kældergange to og to. Gangene var kun oplyst af svage lygter, og på væggene hang fiskens tegn. Alle fik besked på at følge fiskens tegn, til de kom frem til den hvide dør og være helt stille, så de ikke blev opdaget og arresteret.

Et bank på den hvide dør og den blev åbnet på klem. En mand i præsteornat spurgte til deres navne, og om de var blevet opdaget på færd. De blev tiltalt som brødre og søstre og lukket ind i det dunkle samlingsrum, hvor den hemmelige gudstjeneste skulle finde sted. Her var stilhed og spændt venten. I baggrunden dæmpet gregoriansk sang.

Da alle var kommet, trådte en mand iført munkekutte ind. Og så begyndte gudstjenesten. Den ene af de to præster fortalte historien om en torsdag aften for længe siden. Om hvordan mennesker lige siden har gjort det samme og fortalt den samme historie om det samme menneske, som de vidste var Guds søn.

Der blev hvisket i forundring, da alle symbolsk fik vasket fødder af den kutteklædte, som fortalte, hvad det betød. Så blev brødet brudt uden indvielsesord, delt rundt og der kunne dypes i den ufortyndede saftvand i alterkalken, mens historien om brødet og vinen blev fortalt, og om hvad der skete bagefter.

Til slut fik alle fiskens tegn hæftet på tøjet og sendt stille ud i verden for at fejre en anden fødselsdag.

Reaktionen

Forældrene ringede igen en uge senere. Alle var begejstrede og vigtigst af alt: børnene kunne huske alt, hvad de havde oplevet under tidsreisen.

Vi husker gennem oplevelser

Som undervisere i kirken står vi ved et vigtigt vejskel: vil vi benytte os af den spændende udvikling i hjerneforskningen, som allerede nu tegner skitserne til pædagogik og didaktik med helt nye

” Følelsessystemet har betydning for læring “

muligheder. Hvis vi vælger at gå med ad denne vej, kan vi være med til at udforme en gennemgribende forandring af undervisningsgerningen i kirken, baseret på en kraftigt voksende videnskabelig indsigt i og viden om hjernen og hjerneprocesserne.

En stribe forskere kommer ad forskellige veje frem til, at følelser, krop og hjerne hænger sammen. Det er der ikke noget nyt i. Det nye er, at man er i færd med at dokumentere, at følelsessystemet har betydning for læring, at hukommelsen aktiveres af følelser, at vi husker via associationer samt at hjernens opmærksomhedssystem (hjernens evne til at fokusere på og fastholde opmærksomheden på begivenheder og oplevelser og erfaringer, som er afgørende for al læring) lettest aktiveres ved hjælp af stærke kontraster, nye indslag i undervisningen og følelsesladede situationer.

Det er sådanne landskaber af muligheder for læring og forkyn-delse, kundskabs- såvel som dynamisk færdighedsbaseret, der åbner sig i oplevelses- eller erfaringsbaserede undervisningsformer som rollespil, simuleringer, ridderskoler, eventyrspædagogik, drama, musikalitet o.lign. i kirkens undervisning.

Rollespil må ikke blot blive nye gimmicks

Men: alt dette må ikke blive nye kaniner i underviserens høje hat!

Rollespil etc. kræver, at man har en teoretisk beskrivelse af læring gennem oplevelser og erfaringer. En teori omsat i efterfølgende handling er forudsætningen for, at underviseren med bl.a. rollespil også skaber noget mere substantielt og betående.

En model for anvendelsen af oplevelsesbaseret læring

Psykologen David Kolb har formuleret en sådan teori. Kolb opstillede en model for, hvordan oplevelsesbaseret læring kan lejres som både varig forståelse og omsættes i færdigheder, i ændret adfærd.

Læringsprocessen består af fire delmomenter (se model side 13):

1. *Konkrete erfaringer gennem direkte oplevelser.*
Når vi laver rollespil, eksempelvis, oplever deltagerne personligt med alle sanser og følelser alt det, der sker umiddelbart i spillet i stedet for at tilegne sig fakta.
2. *Refleksion og observation:* Underviseren skaber rum for at deltagerne, helst i fælleskab med de øvrige deltagere, reflekterer over og tolker det, de har oplevet, eller det man har observeret, at andre har erfaret. Men underviseren må ikke tolke eller på anden vis styre deltagernes udsagn, her må altså ikke belæres eller drages konklusioner af underviseren. Det er her vi samles og taler om spillet.
3. *Abstrakt begrebs- og teoridannelse:* Underviseren hjælper her gennem samtale deltagerne med at sortere indtrykkene i begreber samt med at skabe teorier. I kirkeligt regi betyder dette blandt andet, at underviseren hjælper deltagerne til at sætte deres erfaringer og oplevelser ind i et evangelisk forkyndende perspektiv.
4. *Aktiv eksperimenteren:* Den sidste fase, hvor deltagerne hjælpes til at tillempe deres nye kundskaber og deres nye forståelse til forskellige problem og situationer. Her omsættes altså eksempelvis rollespilserfaringer i praktiske færdigheder i det kristne liv.

Bearbejdelse er nødvendig

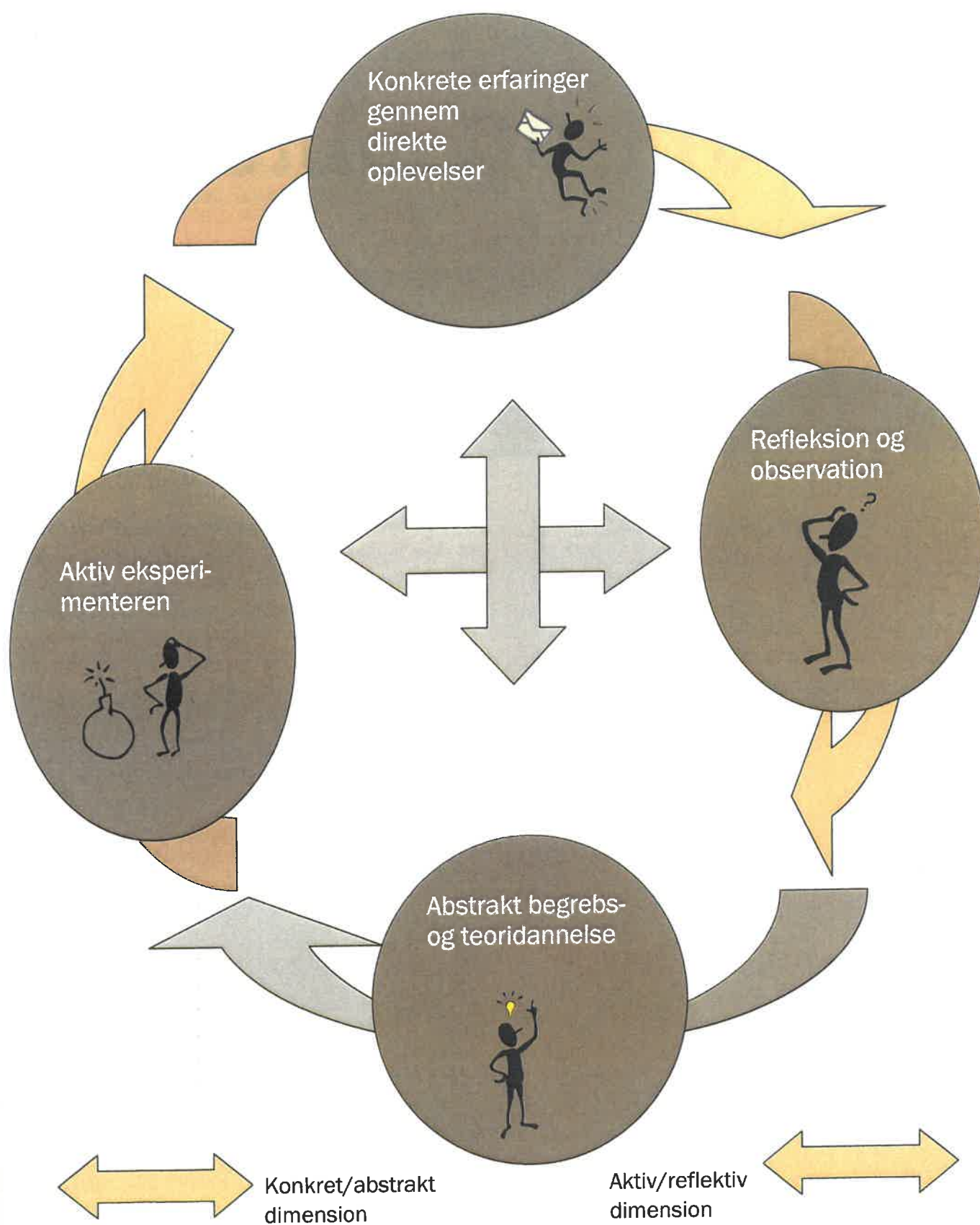
Eleverne fra første klasse fik ikke bearbejdet deres oplevelser ved hjælp af Kolb. Naturligvis ikke. Men fødselsdagen blev mindeværdig alligevel. Med konfirmander, juniorkonfirmander, ridderskoler, skole- og gymnasiebesøg samt ikke mindst ved voksenundervisningen bliver der efterbehandlet.

Og erfaringerne taler alle samme sprog: år senere kan deltagere fremkalde erfaringer og viden og synes at det er godt og sjovt og vigtigt endnu.

” Oplevelsesbaseret læring kan lejres som både varig forståelse og omsættes i færdigheder, i ændret adfærd “

David Kolbs model for oplevelsesbaseret læring

(efter Sven-Gunnar FURMARK)



LIVEROLLESPILLET

Vandet og sværdet



Natten genlød med ét af drabelige brøll! 4 kæmper kom stormende ud fra skoven. Hylende for de rundt mellem teltene, hev teltpløkkene op, teltene faldt sammen om de skrækslagne kildeboere, der efter en lang dag med hårde kampe mod de genstridige plattenslagere og røvere havde lagt sig for at få nogle få timers tiltrængt søvn.

Fader Severin vaklede fortunlet ud af sit telt ved siden af kapellet for Skt. Syllatz og stirrede søvndrukkent ud på kæmperne, der ikke mødte nogen modstand af betydning. Han begyndte at råbe op og kalde kildeboerne til kamp mod de 4 kæmper, der formastede sig til at angribe den lille fredelige samling beboere omkring kilden. Fader Severin ringede med kapellets klokke, der næsten druknede i larmen. Ud kom kildeboerne af deres medtagne telte og tog kampen op. Drabelig hug udveksledes. Kildeboerne kæmpede for Skt. Syllatz kilde og deres liv. Langsomt fik de efterhånden trængt kæmperne tilbage, der med ét forsvandt ind i skovens mørke.

Rollespillet for teen-agere blev forberedt

35 drenge og piger i alderen 13 – 17 år havde taget udfordringen op. Grejsdal skove omgav dem på alle sider denne weekend i september, hvor rollespillet VANDET OG SVÆRDET afvikledes under ledelse af sognepræst Søren Due og Himmelstormerne med tilslutning og hjælp fra Hover menighedsråd og økonomisk støtte fra Haderslev stift. Før rollespillet udspillede, afholdtes

der workshops i Hover sognehus, hvor der fremstilledes klæder og våben af liggeunderlag og gaffatape. Deltagerne blev instrueret i baggrundshistorien og samfundsforholdene i middelalderen.

Der var lagt et stort arbejde i at gøre det hele så historisk korrekt som muligt. Mobiltelefoner og ure var bandlyst. Kristendommens betydning gennemsyrede hele spillet, selvfølgelig i kombination med de unges behov for fysisk aktivitet. Da de skulle overnatte, måtte forældrene give deres skriftlige tilladelse til det. Telte, træfæde, mælkejunger til vand og andre materialer, der låntes rundt om, skulle fragtes til spillestedet. Forsyninger af mad bl.a. et lam til stegning, brød og pølser blev også planlagt, og tusindvis af andre praktiske ting skulle være i orden. Og omtale og PR i kirkeblad, i lokale aviser, på skolen, blandt konfirmander var gået forud.

Historiens ramme var blevet skrevet; men netop kun rammen, for rollespillerne skyder selv ind med deres indfald og ideer, hvorfor det også gælder for rollespilslederen om at være oppe på dupperne og mærke ændrede stemninger i rollespillet og eventuelle ændringer af det planlagte. Live rollespil er en proces.

Liverollespillet: Vandet og Sværdet

Vi er i året 1355. Den sorte død (pesten) har gennem tre år hærget danernes rige og lagt næsten halvdelen af landet øde.

Stor fattigdom hersker, de fleste går sultne i seng, undtagen i Houærth og Græssi dalen, hvor Skt Syllatzs kilde risler. Kirkerne i omegnen henter deres vievand og dåbsvand i kilden, og sådanne kostelige dråber bliver der selvfølgelig betalt for i naturalier eller penge. Der er opstået et helt lille samfund omkring Skt. Syllatz kilde, der lever godt af indtægterne fra kildevandet. Her 1. weekend i september er festdage, for da fejres Skt. Syllatz fund af kilden. Der strømmer folk til fra nær og fjern til Skt. Syllatzs dagene. Beboerne i Græssi dalen og i Houærth kommer for at feste og fejre deres held, at den hellige kilde har betydet deres overlevelse i den hårde pesttid.

Gennemsyret af kristendom

Mine rollespil er historiserende liverollespil, der foregår i middelalderen. VANDET OG SVÆRDET havde legenden om Skt. Syllatz kilde som baggrund (forfattet af undertegnede) med vægtlægning på vandet som symbol for det livgivende kristne symbol: Dåbens vand, vievand og forsoningens vand. Kristendommen gennemsyrede hele spillet. Dagen blev opdelt af tidebønner, og vi havde en forsonende gudstjeneste, hvor stratenrøvere og kildeboere mødtes til efterfølgende middag: Et helstegt lam.



Men også røverridere og plattenslagere finder vej til Skt. Syllatzs dagene, deres intentioner er ikke nær så festlige. Sidste år ødelagde de festlighederne ved at røve alle pengene, så i år har det lille samfund bevæbnet sig i tilfælde af, at de skulle komme igen.

Er rollespil ikke bare pjat?

Er det ikke bare pjat at rende rundt nede i skoven og lege rollespil? Jo, vel er det pjat. Det er en leg; men en alvorlig leg, hvor man prøver kræfter med sig selv i et legende samspil med andre.

Legenden om Skt. Syllatz

Legenden fortæller, at munken Syllatz havde en stor og guddommelig oplevelse, da han en gang for 800 år siden var på vej fra frankernes rige til Dannevang. Han var kommet til Græssi dalen. Han havde fulgt åen og drukket af dens vand, da han var tørstig; men det forekom ham, at det ikke slukkede hans tørst, tværtimod blev han tørstigere og tørstigere. Da stødte han på bækken, der løb ud i Græssi å. Han hørte en ubestemmelig kalden. Det var som engle sang og kaldte på ham. Syllatzs sind stemtes højtideligt, og glæden vældede ind over ham. Han var ikke i tvivl om, at han nærmede sig noget stort og guddommeligt.

En lysende, strålende skikkelse stod med ét foran ham. Guds frygten greb Skt. Syllatz og omkransede ham, hans ben kunne ikke bære ham, han faldt på knæ for den strålende skikkelse, der nu talte til ham:

"Min gode Syllatz, gennem lang tid har du fulgt min vej. Uophørligt har du forkyndt i Faderens, Sønnens og Helligåndens navn. Nu har jeg ledt dig her til bækken ved Græssi å. Her skal mit nye valfartssted være. Her skal komme folk fra nær og fjern, fra Houærth kirke, fra Hornstorp, fra Jalunga og Wæthil kirker. Vandet i denne kilde er helligt fra dette øjeblik, og kirkerne i omegnen skal hente vievand og dåbsvand fra denne kilde. Denne kilde er din, Syllatz. Og gaverne, som folk giver for kildens vand, skal du bruge på de fattige i Græssi dalen. Du har min velsignelse, Syllatz".

Og dermed forsvandt den lysende skikkelse. Syllatz byggede et lille hus ved kilden, og rygtet om Skt. Syllatzs åbenbaring og den hellige kilde og dets forunderlige evner til både vievand og dåbsvand spredte sig hurtigt, og i folkemunde blev kilden hurtigt kaldt Skt. Syllatzs kilde.

Røllerne er lavet sådan, at der gerne skulle opstå spændinger røllerne imellem og de enkelte grupper i mellem, så interesse-konflikter og sym- og antipatier har en mulighed for at opstå.

Rollespil er procesorien-teret, hvilket betyder, at der ikke skal foreligge et resultat. Der skal ikke op-føres noget, når rollespil-let slutter. Spillet foregår i tiden, hvor det spilles.

Mine rollespil er histori-serende kristne rollespil, hvilket betyder, at de er henlagt til middelalderens Danmark. Historiserende betyder, at vi prøver at leve os ind i den tids historie med de begrænsninger og friheder, som menneskene levede i. Der er ingen orker eller elver med, eller flyvende ninjæer. Spillet spilles i 1400 tallets Danmark, hvor

spændinger opstod mellem kongemagt, riddere og den lokale befolkning foruden kirken.

Jo, vel er det pjat at spille rollespil; men det er en særdeles ud-

fordrende og lærerigt proces, hvor man lærer sig selv bedre at kende, og man lærer om middelalderens Danmark og kristendommens rolle.

Som arrangør kræver det meget planlægning og intens medleven, mens rollespillet leves. Når det lykkes, er det alt besværet værd. Man får lært meget om sig selv og de unge mennesker, der ligele-des får lært deres præst at

kende på en anden måde end i konfirmandstuen eller til den normale gudstjeneste.

Prøv det!

”

Det er en særdeles udfordrende og lærerigt proces, hvor man lærer sig selv bedre at kende, og man lærer om middelalderens Danmark og kristendommens rolle

NYHED!

KRISTENDOM MED VOKSNE

– VOKSNE OG KIRKE I LÆRE HOS HINANDEN

En af de helt store kirkelige udfordringer er undervisningen af voksne. ”kristendom med voksne” tager denne udfordring op. Bogen går både praktisk og teoretisk til værks; fra en grundig karakteristik af det moderne menneske til pædagogisk teori og grydeklare opskrifter på undervisningsforløb.

Marie K. Monrad • Bent R. Arendt
Kristendom med voksne 248,- kr. pr. stk.

Bestil på www.arosunderviser.dk



Aros
underviser



Rollespil på tre måder

vågenat for konfirmander/live rollespil i Trinitatis kirke/små rollespil

Dér stod konfirmanderne så med den rnedbragte sovepose og tandbørsten og vidste ikke helt, hvad natten ville bringe. Det, der havde bekymret konfirmanderne mest inden, var, hvor og hvornår de skulle sove. De skulle dog hurtigt blive klar over, at søvn ikke var det, de skulle få mest af i løbet af natten!

Scenen her er fra en lørdag aften fx i Københavns Domkirke. Årets konfirmander skal på "Vågenat" i deres sognekirke og de ved ikke andet end, at de skal begynde med at spise...

Det er sammen med mine to medforfattere, sognemedhjælper i Grøndalskirken teolog Pernille Østrem og ungdomspræst i København Ea Hvitnov, at "Vågenattens" rollespil er udviklet. Vi lægger i øjeblikket sidste hånd på en brugsbog for kirkelig undervisning om rollespil for unge, set ud fra tre forskellige typer af rollespil, som vi har udarbejdet. I denne artikel vil jeg give en forsmag på vores bog, der udkommer i foråret 2008.

Vågenat – Ind i kirken!

Kirkens spisesal er pyntet fint op med et veldækket bord og en skøn duft af lammekølle, ovnbagte rodfrugter, linsesalat og urter. Mens lammet skæres for bliver historien om udfrielsen fra Egypten og den jødiske påske fortalt. Under middagen holder de voksne taler for deres konfirmander om måltidet som samlingspunkt for mennesker. Blandt andet fortælles historien Zakæus, der pludselig får mulighed for at invitere Jesus på middag. Et

par af konfirmanderne får endda vasket fødder i fortællingen om nadveren, for at tydeliggøre vigtigheden af at være noget for hinanden. Aftenen tager altså afsæt i fællesskabets stiftelse, og så begynder problemerne ellers at spire frem.

Gamle profetier – historie engagerer!

En gammel profeti blev fundet i kirkens kapel natten før. Det ondes magt vil få overtaget i netop denne nat, hvis ikke konfirmanderne i fællesskab griber ind. Nattens udfordringer til overvindelse af den splittende ondskab kan dermed begynde, og nu er konfirmanderne for alvor viklet ind i en særlig historie, der kun vedrører dem (mobilet er taget fra dem ved ankomsten). Bibelske trickspørgsmål, samtale om synd og hjælp fra nonner er blot nogle af de ting, der sætter rammen om nattens rollespil.

Ikonmaling – kreativitet holder!

Man skal forestille sig, hvad rummet gør for stemningen sådan en aften og natte-tid. Der er slukket for det elektriske lys, og kun levende lys kaster skær ud i kirkerummet. En intens stemning, der også sætter sit præg på en teenager. Dette bemærkes ikke mindst, da "katolske nonner" tilbyder deres hjælp ved ikonmaleri. I stilhed og dyb koncentration maler drenge som piger ikoner under toner af gregoriansk musik. Disse ikoner kommer senere til at fungere som nøgler for åbningen til det himmelske

og til en nattens engel, der synger lovsang med konfirmanderne ud over byen midt om natten.

Hvad sker der, når vi leger?

Hvad sker der med os, når vi lærer ting ved at gøre dem? Vi husker det oftest meget bedre end, hvis vi blot sidder stille og lytter til én fortælle os om, hvordan tingene er. Har man kroppen med i det man gør, husker kroppen bevægelserne, og kan sætte



Igennem rollespillets og legens univers kan der nemlig åbnes for et rum, hvor det højtidelige og hellige får en naturlig plads

form og indhold sammen, så man aldrig glemmer, hvorfor man gjorde, som man gjorde.

Man lærer bedst og effektivt, når man gør det, man hører om! Rollespil er en måde at undervise på, der inddrager os i et emne med krop og sjæl.

Formålet med at lave vågenætter i kirken er derfor 1) at give konfirmanderne en anderledes totaloplevelse af kristendommen og 2) at blive i kirken frem for i en spejderhytte fx. Igennem rollespillets og legens univers kan der nemlig åbnes for et rum, hvor det højtidelige og hellige får en naturlig plads. Det gælder ikke mindst også for voksne mennesker, for hvem rollespil og en vågenat ville være lige så meningsgivende. At lege sig ind i kristendom kan alle med et åbent sind.

Live rollespil i Trinitatis Kirke

Charlotte løb ned ad en af sidegaderne til Strøget. Panikken og hendes vilde løb konkurrerede om at få hende til at bryde sammen. Hun så sig rædselsslagent over skulderen. Var forfølgeren lige i hælene på hende? Charlotte knugede dokumentrullerne, som hun havde fundet i det gamle bibliotek, tæt ind til sig. Nu kunne hun se Trinitatis Kirke. Hun skulle lige til at tage i kirkedøren, da hun mærkede nogle gribe fat i hende bagfra.

(Frit efter Gladsaxe Eventyr- og Rollespilsforening, www.gerf.dk)

Sådan kan det opleves at deltage i live rollespillet ved Trinitatis Kirke i indre bys gader på helt almindelige grå tirsdage. Her er

der Natkirke for unge mellem kl. 17 og 22 og et "rigtigt" rollespil er en af ingredienserne, når de unge skal engageres i kirkens liv over en længere periode. Sagen er, at unge mennesker i dag har 1000 ting de skal, og tilbyder man sig som kirke med blot et åbnet rum er det alligevel begrænset hvor mange, der vil kigge forbi på fast basis. Det umiddelbare og uforpligtende besøg skal der naturligvis også være plads til, men ungdomspræstens samarbejde med rollespilsforeningen GERF har været medvirkende til at tiltrække en større gruppe unge.

Kristne værdier – Kampen om godt og ondt

I de traditionelle rollespil refereres der hele tiden til det mytologiske univers. Hvad sker der, når man pludselig lader overnaturlige væsener få frit spil i den kristne kirke? Live rollespillet har af samme årsag fået helt faste rammer at spille inden for. Personerne er delt op i hold "God" og hold "Ond". Kirkerummet er ikke en kampplads, men fungerer som helligsted og dermed også som et helle. Resten af rollespillet foregår på den måde "in crowd", dvs. i byens gader og rum. De fleste deltagere ligner sig selv, men nogle er også klædt ud. Rollerne udarbejdes løbende af rolleindehaverne og af spilmesteren, der styrer spillet.

Som udgangspunkt formidler rollespillet ikke i sig selv kristne værdier, men eksisterer primært på sine egne præmisser. Præstens opgave på rollespilsaftenerne er derfor at binde den "forlydende sløjfe" i en kort prædiken, der tager afsæt i en bibeltekst, der siger noget om aftenens tema.

Engle og dæmoner eller leg et bryllup!

Skal Theis stjæle de 1500 kr.? Vi kender det godt, den lille røde dæmon, der sidder på den ene skulder med trefork og horn i



Konfirmanderne maler ikoner i Flintholm Kirke – dybt koncentreret
Foto: Annette Molin Schmidt

panden. Den siger: *gør det!* På den anden skulder sidder en lysende engel med glorie og hvisker: *nej lad være!* Vi har i vores bog udviklet fem små rollespil til konfirmandundervisningens almindelige dobbelttimer. Men disse spil kan med fordel også inddrages som led i et forældremøde eller andre sammenhænge, hvor salen deles op i engle og dæmoner, himmel og helvede. Herfra udspiller sig så et dilemma, hvor holdene må finde argumenter for eller i mod afhængig af om de er fristere eller de forbeholdne.

Andre små former for rollespil kan være leg et bryllup, leg en dåb, leg at du er kristen på Jesus tid og der skal laves kirke, hvem er du? Eller hvis du kunne bestemme, hvilken Gud var så din? Et rollespil om forskellige gudsbilleder sætter tankerne i gang, når konfirmanderne/andre unge bliver udtrykt for en bestemt opfattelse af gud og ser konsekvenserne her af.

Mit undervisningsmotto:
Sig det! Vis det! Gør det!

Ea og Annette i nonneforklædning på Vågenat i Flintholm Kirke
Foto: Pernille Østrem



DET MED GUD.DK

Masser af inspiration til forkyndelse og
kristendomsundervisning for børn og unge

VERSION 2.0

Bag detmedGud.dk står De grønne pigespejdere, FDF, KFUM-Idræt, KFUM og KFUK i Danmark, KFUM-spejderne og Teologisk Pædagogisk Center. Hjemmesiden er støttet af Y's Men Region Danmark.





Utopia

– et rollespil om økumeni

Hvad er du? En Potentialist med hang til materielle goder – for at bruge dem i det godes tjeneste forstås? Eller en asketisk Profet med visioner om Kristi snarlige genkomme?

Rollespil har først og fremmest karakter af leg: At deltagerne har det sjovt, er en grundforudsætning for et vellykket rollespil.

I ungdomsarbejdet betyder det, at rollespillet er velegnet til at opbygge relationer, til at skabe fælles oplevelser, fællesskab. Det er samtidig en mulighed for, at man i en given gruppe lærer hinanden bedre at kende – paradoksalt nok fordi man påtager sig en rolle. Men netop ved at påtage sig den rolle, giver man sig selv en frihed til at vise sider af sig selv, som man ellers ikke får vist frem. For unge – med og uden religiøs blufærdighed – kan det virke befriende at udforske troen i en simuleret verden, i et rollespil.

Rollespil og økumeni

Utopia er et forsøg på – på en sjov måde – at anskueliggøre mere eller mindre udbredte udgangspunkter for en kristen livsanskuelse. Det primære formål er dog stadig at have det sjovt, først dernæst at lære og/eller tage ting op til en dybereliggende overvejelse.

Derfor tilstræber Utopia at være økumenisk på en fordomsfri måde, i den forstand at det skulle kunne fremstille forskelle og fællestræk mellem konfessioner uden at skabe karikaturer af dem. Som deltager skal man ikke føle sig bundet til at skulle forsvare sit eget religiøse tilhørsforhold; tværtimod er meningen jo netop, at man kommer ud af den vante rammetænkning med,

hvordan man opfatter andre – og lige så vigtigt slipper fri af opfattelsen af, hvordan de opfatter én selv. Samtidig behøver man som deltager ikke en tilbundsgående viden om det temmelig brede felt af kristne konfessioner for at kunne more sig, deltage umiddelbart i spillet og forhåbentlig få stof til eftertanke.

Profeter og Potentialister

Utopia er et land med en lang tradition for økumeni. Langt de fleste indbyggere tilhører en kristen konfession, og den konkrete handling i spillet udspiller sig under et økumenisk møde. Konfessionerne er fiktive, skabt til Utopia, men baseret på et eller flere karaktertræk ved forskellige kristne retninger, anskuelser og grupperinger osv. Det giver selvfølgelig en række karikerede konfessioner, men i stedet for at karikere en konkret konfession eller kirkelig retning, karikerer den et træk, der kan findes i flere forskellige konfessioner, og undgår dermed den grøft, der hedder fordom.

Et økumenisk rollespil skal nemlig ikke være en art "konfessions-chartertur", hvor man i nogle timer prøver, hvad det vil sige at være baptist, katolik, indremissionsk eller noget femte. Det kan give en uheldig forståelse af, at konfessionsforskelle blot er ydre former; uheldig fordi det spærrer for en sand tilnærmelse kristen og kristen imellem.

Rollespil og den virkelige verden

Skulle man skabe et rollespil, der f.eks. genskabte diskussionerne under reformationen, det østlige skisma, eller i nutiden med religionens komplicerede stilling i det offentlige rum, ville det være orienteret mod en art kontrafaktisk omskrivning af historien, og – hvem ved – måske ville forhandlingerne ikke ende med reformationen (vi kan jo være blevet klogere), men det ville være en problematisk simplificering af de reelle problemstillinger, der findes i en økumenisk diskussion, og som ikke bør formindskes eller utydeliggøres. De trosmæssige forskelle forsvinder jo netop ikke ved, at man lader som om, de ikke er der.

En tilgang til økumeni

Det økumeniske arbejde kræver, at man gør sig klart, hvordan vi er forskellige. I et rollespil, hvor man bliver sat til at indtage

et givet standpunkt, kan forskellighederne udkrystallisere sig, og man kan opøve evnen til at anskue verden ud fra andres synspunkter. Det skaber forståelse for at vores menneskelige vilkår er de samme; vi kan identificere os med hinanden. Ligeledes kan vi som troende kristne typisk bekende os til det samme trosgrundlag. Der, hvor forskellen opstår, er i forståelsen af hvordan bekendelsesgrundlaget skal forstås, og hvilke implikationer den forståelse får for vores liv som mennesker.

Disse forskelle kan være komplicerede at forklare (og jo, selvfølgelig er mange forskelle jo blot ydre forskelle), men gennem et rollespil kan økumenien så at sige leges frem og skabe grundlag for den økumeniske samtale. Det økumeniske arbejdes vigtigste udgangspunkt er de personlige relationer mellem troende fra forskellige konfessioner.

Fakta om Utopia

Rollespillet Utopia er udarbejdet for Danske Kirkers Råd af artiklens forfatter, der er stud. mag. i retorik, og Christian Noval, præst i Den katolske Kirke i Danmark. Rollespillet forventes udgivet i løbet af 2008 og har unge i alderen 15-30 som målgruppe, gerne med forskelligt kirkeligt tilhørsforhold.

Utopia er et opdigtet land med 8 fiktive konfessioner, der sammen skal forholde sig til en række problemstillinger. Deltagerne inddeles i konfessionelt tilhørsforhold og skal skabe deres egen rolle ved f.eks. at tilvælge vælge dyder og laster. Under spillet forholder de sig til problemstillinger ud fra deres konfession. Spillet kan kompliceres – og gøres sjovere! – ved at lade konfessionerne eller enkelte spillere modtage åbenbaringer, der kan have en direkte indflydelse på forhandlingernes udfald!

Eksempler på konfessioner

Potentialister

Hovedformål

Materielle goder og indflydelse skal bruges for at udbrede kristendommen.

Middel

Gud giver os del i verdens goder, så vi kan bruge dem til at udbrede Hans Rige.

Hvis vi ikke hjælper os selv og skaber indflydelse, vil vi ikke kunne hjælpe andre. Militærinvention er et middel til varig og retfærdig fred.

Social uretfærdighed hos andre skyldes deres egen manglende moral.

Skriftsted

Du skal elske din næste som dig selv (Matt 22, 34-40)
(Man kan ikke elske andre, hvis man ikke elsker sig selv først.)

Problematik

Befolkningens stigende moralske forfald.

Profeterne

Hovedformål

Jesus kommer snart igen "som en tyv om natten", derfor skal vi våge og opsøge nye åbenbaringer og tegn både hos os selv og hos andre.

Middel

Hvad som helst (eg. ekstaser, bøn, meditation)

Skriftsted

Der skal komme store jordskælv, og sted efter sted skal der komme hungersnød og pest; der vil ske forfærdelige ting og vise sig store tegn fra himlen. (Luk 21,5-28)

Problematik

Ingen tror på Dommedag længere.

Boganmeldelse



Minikonfirmander og Snedronningen

– undervisning i eventyrets rige
af Mette Møbjerg Madsen
Religionspædagogisk Forlag
89 sider + DVD
kr. 550,-

Et dejligt lay-out at have i hånden. Nøjagtig den samme fornemmelse som jeg fik første gang, jeg tog Ingrid Schrøder-Hansens minikonfirmandbog "Kom og se!" i hånden. Dette har samme format og indbinding – et spiralhæfte i A4-format. I dette som det andet tilfælde bedrager det heldigvis ikke. Her er øje for både storhed og de meget små detaljer, som skal tænkes med, for at undervisningen ikke skal gå i "fisk". Denne fine balance er opretholdt. Det er ikke uden forhindringer at tage et så stort og kompliceret eventyr og omsætte det til børn uden at det forbliver på børnehavplanet. De ti-årige er interesserede, nysgerrige, ærlige og har krav på en velforberedt og kompetent undervisning, som dette materiale fuld ud lever op til.

Det skuffer ikke. Det er minutiøst og detaljeret gennemarbejdet med en god oversigt side 66, som man kan vælge at følge som den er med egne notater eller lade være.

Snedronningen er et genialt eventyr – dragende, dramatisk og farligt, selvom billederne af børnene ser så uskyldige ud på den medfølgende DVD, men viser sig at være alvorlige billeder på menneskelivets mørke og dræbende sider. DVD-en fra 2000 med Majestæt Dronning Margrethes indtaling og decoupager skal vises en af de første timer. Den kræver at skulle ses på en gang og varer kun ½ time.

Opdeling i fem hoveddele

Snedronningen er både voksen- og børneeventyr. Det er H C Andersens længste eventyr, og jeg kan huske, at jeg for et par år siden skulle genfortælle det til Ældresagens juleafslutning og var lige ved at komme galt i byen, da jeg ville fortælle uden brug af bogen. Det er langt og kompliceret.

Forfatteren gør det dog let for underviseren ved allerførst at give en bibelhistorisk oversigt over eventyret og Bibelens sammenfald ved at benytte den pædagogiske metode kaldet Story-line, så vi får delt eventyret op i fem hoveddele, som man så kan gå mere eller mindre i detaljer med. Alle 10 lektioner relaterer til Snedronningen.

Dagens hemmelighed

Hvert afsnit/lektion er meget nøjagtigt skitseret i: sammenhæng og formål, scenen sættes, undervisningselementer, indledningsritual, tema-behandling, livsrelation og dagens hemmelighed. Det følges hele vejen i hver mindste detalje. Dagens hemmelighed relaterer hele tiden til dagens emne og er gemt til allersidst ved den lille andagt i kirken, hvor børnene så skal gætte, hvad hemmeligheden er. F.eks. under temaet "næstekærlighed" ligger der en stok under et tæppe, som skal illustrere, at vi alle engang i mellem har brug for støtte for at klare os i livet. Vi kan være stok for hinanden, som forfatteren udtrykker det.

God idé at selv de mest indlysende ting skrives ned, så man holdes fast.

Det er i denne sammenhæng vigtigt, at man følger materialet, for ikke at miste tråden. Man kunne sådan set alligevel bruge

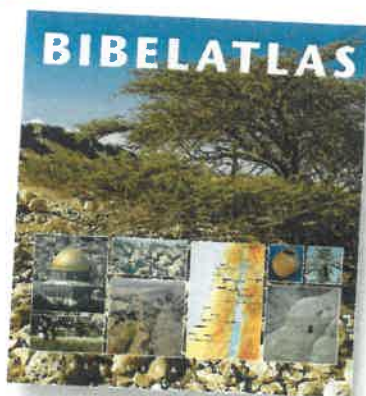
materialet helt uden Snedronningen; men eventyret giver hele forløbet en ekstra dimension af underfuldhed.

F.eks. kan man spørge sig, hvad Gerdas røde sko har at gøre på den ellers meget smukke forside. Skoene spiller en rolle i 7. lektion, hvor de sammenkædes med bespisningsunderet i Markus 6,30-44. Forfatteren skriver, at Jesus giver helbredelse og mad til dem, der trænger. Det samme gælder Gerda. Hun giver eller ofrer sine røde sko, "det kæreste hun havde", til floden, selv om Kaj efter episoden med troldsplinten har hånet og drillet hende. Her gælder det om, at kunne sine fortællinger: Biblens og eventyret Snedronningen. Vi hjælpes på vej hele vejen. I appendikset står gode råd til fortælleren i "Fortællerens Ti Bud", samt et godt udkast til brev til hjemmet og den kommende minikonfirmand og sidst men ikke mindst kopsisider. Det kan virke banalt med de mange detaljer, men det fungerer i praksis.

Nye sider af Bibelen

Bibelatlas

Af John Strange, dr. theol.
(Ny revideret udgave)
Kr. 249,- inkl. dvd



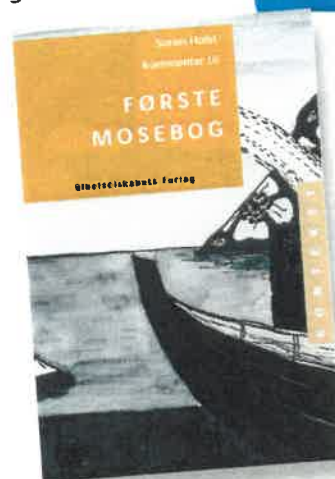
Baggrundsstof og støtte til den der arbejder professionelt med Bibelen. De bibelhistoriske kort illustrerer hver især afgrænsede stykker af Bibelen, fx beretningerne om Davids erobringer, Jesu vandringer i Galilæa og Paulus' rejser.

DVD med samtlige kort medfølger til brug ved fx konfirmandundervisning eller i studiekredse.

Kommentar til 1. Mosebog

Af Søren Holst
Illustreret af Inger Winther
Kr. 199,-

NYHED



Med udgangspunkt i nyere fortolkningsmetoder giver adjunkt, ph.d. Søren Holst læseren overblik over Første Mosebog. Bogen er velegnet som inspirationskilde eller i studiekredse, men kan også give mere erfarne bibellæsere nye perspektiver på teksten.

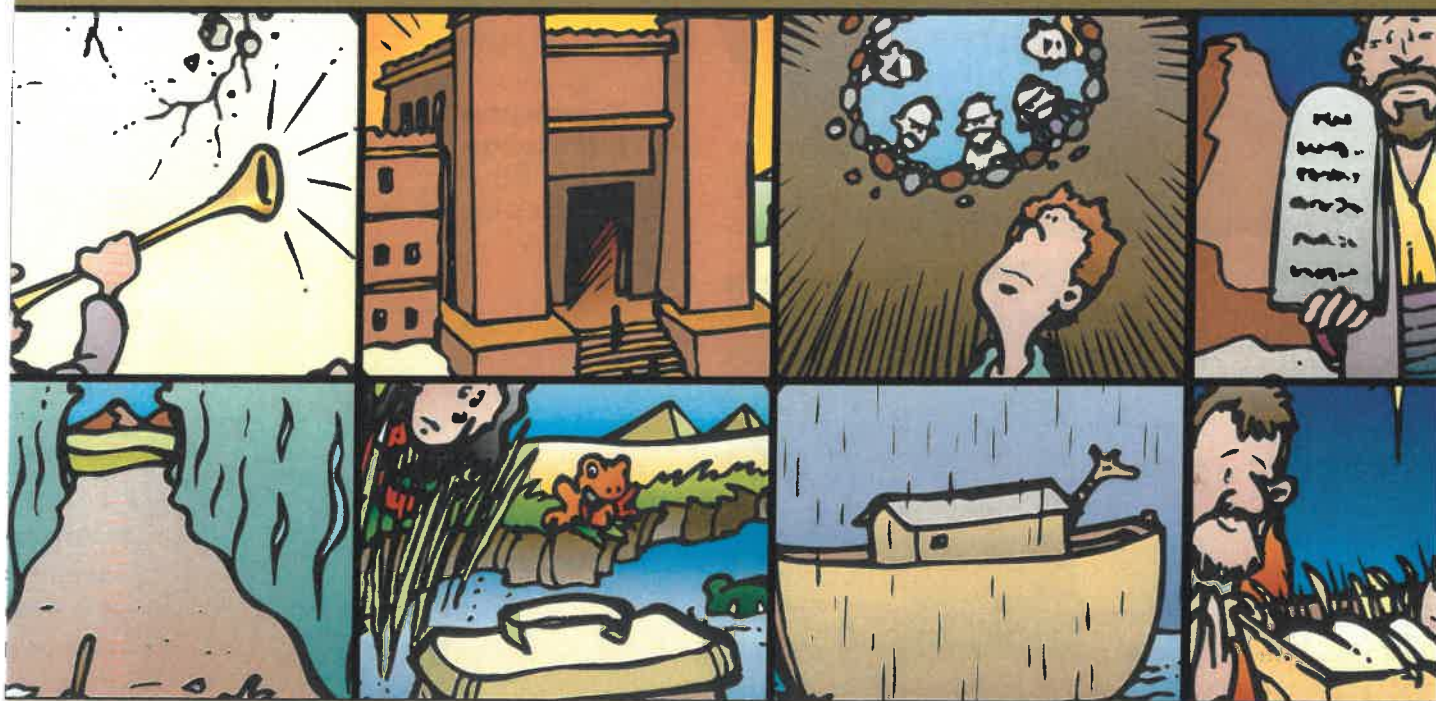


Bibelselskabets Forlag

Fås hos boghandlere i hele landet eller på tlf. 33 93 77 44

BIBEL EVENTYRET

En rejse gennem Det Gamle og Nye Testamente



Bibeleventyret er en metode til at fortælle bibelhistorie med brug af alle sanser for 4. og 5. klasse.

Instruktørkursus i Det gamle Testamente
Den 25. -28. februar 2008
Pris: 2.700 kr (incl. forplejning)

www.kirkefaglig-videreuddannelse.dk