



»Bang, du er død!«

– kan man lege med døden?

En fantasirejse ud i det uvisse

Af Britta Kornholt, lektor på Institut for Læreruddannelse på Københavns Professionshøjskole

En gruppe lærerstuderende har gennemført et undervisningseksperiment med fantasirejsen som omdrejningspunkt, hvor temaet er død, dødsforestillinger og lærerens møde med børn i sorg. Projektet har tilknytning til Playful Learning programmet.

Playful Learning på dansk

På alle Danmarks læreruddannelser og pædagoguddannelser bliver der i disse år leget ekstra meget med fag og fagligheder. Alle landets professionshøjskoler er en del af Playful

Learning programmet, der er finansieret af LEGO-fonden. Visionen med programmet er at styrke børns kreative, eksperimenterende og legende tilgang til verden og deres livslange lyst til at lære. Programmet afsøger rammerne for legende læring og forsøger at indkredse særlige kendetegn for denne måde at lære på. Indtil videre er der formuleret tre principper for den legende læring: 1. At skabe fælles forestillinger, 2. At vove uforudsigelighed, 3. At insistere på meningsfuldhed.

I denne artikel deler jeg et udpluk af én af de prøvehandling, jeg har lavet i tilknytning til Playful Learning programmet.

Formål og læringsintentioner

Formålet med mit undervisningseksperiment var at udvikle nye måder at arbejde med det re-

ligionsfaglige område: Død og dødsforestillinger og lærerens møde med børn i sorg.

Mit didaktiske design er bygget op om eksperimentet, fantasirejsen, som var centralt for temadagen. Alle de elementer, der blev tilknyttet efterfølgende, er tænkt som elementer, der skal kvalificere den, så den ikke står alene og blot forbliver en sanseoplevelse. De studerende skal tages ud af fantasirejsen og arbejde religionsfagligt med det, de har fået øje på.

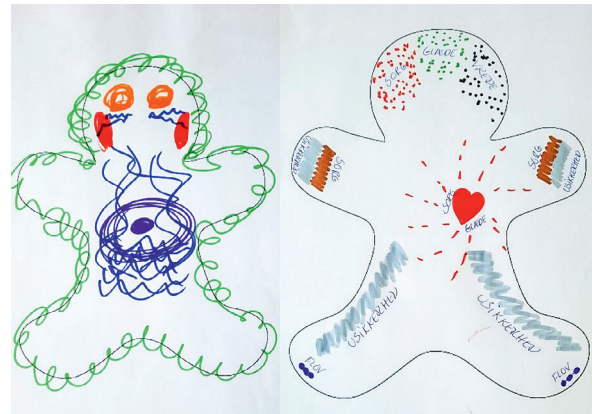
Elementer i temadagen »Bang, du er død!«

Indledningsleg. »Hajen i Det Røde Hav«. I mange af de lidt vildere lege dør man, så derfor kaldte jeg mit nye eksperiment »Bang, du er død!« Efter at have set Netflix-serien Squid Game, så ville jeg nok have kaldt det noget andet i dag. I den indledende leg »dør« deltagerne, når de bliver spist af »hajen«. Legen adskiller sig en del fra Squid Game, da dem, der »dør«, bytter plads med den, der lige har myrdet dem!

Introduktion til temadagen. Jeg indledte temadagen med at introducere de studerende for tankerne bag fiktionskontrakter, Huizingas tanker om magic circle og det affektive læringsrum. Jeg ville etablere en affektiv kontekst. En af hovedfortalerne for affektiv læring er Nick Shackleton-Jones, der påstår: We don't remember information and events as they are presented to us; we remember how those things make us feel (Shackleton-Jones: 2019:25). Jeg vil sænke tempoet og give tid til, at de studerende kunne få kroppens tavse viden i spil (Wacherhausen 1993).

Det var vigtigt for mig, at de studerende var med på, at nu går vi ind i en lege-verden og »lader som om«. Det kan være overvældende at blive sat i en legesituation med temaet død, så de studerende skulle selvfølgelig have mulighed for at trække sig fra legen. Som advarsel forud for fantasirejsen bad jeg de studerende farvelægge en gingerbread mand. De skulle male og tegne, hvor følelserne sidder i kroppen, og hvilken farve de har. Herunder er et par eksempler – illustrationerne delte de i små grupper, så de ad den vej også forberedte sig på, hvor i kroppen de måske ville reagere i løbet af dagens arbejde.

»Det kan være overvældende at blive sat i en legesituation med temaet død, så de studerende skulle selvfølgelig have mulighed for at trække sig fra legen. Som advarsel forud for fantasirejsen bad jeg de studerende farvelægge en gingerbread mand.«



Fantasirejsen

Her følger en beskrivelse af den guidede tur rundt i fantasiverdenen. De studerende lå på yogamåtter i undervisningslokalet eller sad op ad væggen med hovedet bøjet (undgå øjenkontakt), Fantasirejsen indledtes på følgende måde: I skal nu på en rejse i jeres egen fantasi – det første, I skal gøre, er at forestille jer en fiktiv person ... lad være med at tænke på én I kender ... hvordan ser jeres fiktive person ud som 10årig? Hvad har vedkommende på? Hvad er jeres fiktive persons yndlingsleg? Er der andre med i legen? Hvor er vedkommende lige nu – i skole – derhjemme – læg mærke til omgivelserne omkring jeres fiktive person ... osv.

De studerende blev inviteret til at lade de indre billeder flyde frit. Måske kom de i tanke om forskellige bøger og film, der kunne hjælpe dem med at få billeder på de ord, fantasirejsen indeholdt. En fantasirejse sætter synssansen på pause, hvilket flere studerende oplevede som meget intenst. Fantasirejsen afsluttes på følgende måde, når de studerendes fiktive person er nået en høj alder: Jeres fiktive person har desværre fået en alvorlig sygdom og ligger på sygehuset. Hvordan ser der ud på hospitalsstuen? Ligger der andre på stuen? Hvilke farver er der? Hænger der noget på væggene? Har jeres fiktive person besøg? Nu kommer der en syge-

plejerske og tager jeres fiktive persons hånd og konstaterer, at vedkommende er død.

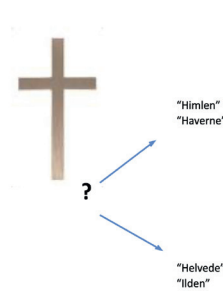
Nogle af de studerende sagde i den afsluttende debriefing, som fandt sted på Vestre Kirkegård, at de gerne ville have været forberedt på, at deres fiktive person i fantasirejsen døde på et tidspunkt (som et gammelt menneske på 89 år). Fantasirejsen fik dem tilsyneladende til at glemme, at de var i en læringssituation med et specifikt tema. I meta-refleksionen, som er uhyre vigtig, når man arbejder med en legende tilgang og med et svært tilgængeligt tema, fik jeg også lejlighed til at gå i dialog med de studerende om, hvad det affektive kan og også, hvornår vi skal undlade at etablere et affektivt læringsrum. De studerende sagde god for at anvende en fantasirejse som denne på en læreruddannelse, da de oplevede, at den satte sig i kroppen og fik de efterfølgende opgaver til at fremstå som meget meningsfulde.

Opsamling på fantasirejsen

Når de studerendes fiktive person var erklæret død, blev de studerende bedt om at tegne et billede af, hvordan den næste scene i den fiktive persons liv ser ud. Herunder et par eksempler på de mange bud:



Alle disse nye scener skulle de studerende efterfølgende hænge op under forskellige modeller af dødsopfattelser, som jeg havde hængt op i undervisningslokalet – her et par eksempler på disse:



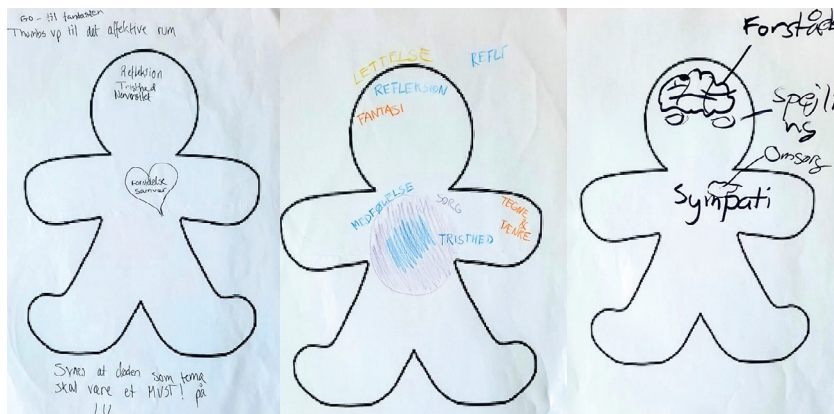
Hvis deres scener ikke passede ind i en af modellerne, så ville jeg i samråd med de studerende udforme en ny model. De studerende gik rundt og så på de mange scener, der var blevet udformet, og dødsopfattelsesmodellerne blev kort gennemgået af mig, da de efterfølgende skulle bruges som analysekategorier i de næste valgfrie workshops, hvor de studerende kunne vælge imellem følgende:

Design af gravsted og kiste og/eller gravsted og urne – gruppen trak nogle tilfældige karakteristika (som de selv formulerede), som skulle danne grundlag for målgruppen for deres gravsted (fx alder, køn, interesser, religion, geografisk tilhørsforhold osv.). Gravstedet skulle placeres på Vestre Kirkegård.

Dødsforestillinger i tegnefilm – gruppen skulle analysere og udforske dødsforestillinger i udvalgte tegnefilm. Gruppen skulle vurdere, hvorvidt disse kan anvendes i en skolesammenhæng. Gruppen blev opfordret til at finde andre velvalgte tegnefilm, der kan understøtte temaet. Gruppens valg blev præsenteret og begrundet på Vestre Kirkegård. Følgende tegnefilm var i spil: Bambi, Løvernes Konge, Coco, Soul og Når livet går sin vej.

Skolernes sorg- og handleplaner – gruppen skulle undersøge deres praktikskolers handleplaner i forbindelse med elevers møde med døden. Hvilke konkrete handlinger sætter skolen i gang? Gruppen fik desuden til opgave at udvikle deres egne idéer til konkrete aktioner på skolen, hvis et barn pludseligt oplever et dødsfald tæt på. Gruppen fik links til konkrete handleplaner, de kunne tage afsæt i.

Som evaluering blev de studerende bedt om at farvelægge endnu en gingerbread mand, men denne gang skulle de male de følelser, de havde været igennem på temadagen. Her er et par eksempler:



De tre ovenstående illustrationer viser det generelle billede af de følelser, de studerede havde været igennem i løbet af undervisningen. Glæde, sorg, ked-af-dethed, forståelse, empati, lettelse m.m.

Fantasirejsen med døden som omdrejningspunkt var en farlig leg at kaste sig ud i. Alle overlevede! Susan Hart, der bl.a. forsker i den neuroaffektive tilgang, har på en konference sagt, at vi er nødt til at tale med de studerende om de følelser vores undervisning vækker i dem, for vi prikker jo til dem hele tiden. Når hun siger det, så skyldes det, at hun mener, at den affektive, følelsesmæssige udvikling i høj grad implicit ligger i legen. Ved at inddrage legen i et farligt tema som døden, så kan de studerende støtte sig til og diskutere de ydre strukturer, vi opstiller for at leve med døden i hverdagen. De kan bruge legen til at få »ordnet« de mange tanker og forestillinger, der er ude at gå, når talen falder på døden.

I mit læringssyn er viden og erfaring tæt forbundet. Vi kommer til at vide noget, når vi gør noget. Vi erkender mens vi handler. Hensigten med fantasirejsen og den efterfølgende sceneproduktion var, at de studerende skulle være medskabere af viden eller i det mindste medskabere af materialer, vi kunne anvende i den videre analyse af dødsopfattelser.

Litteraturliste

De studerendes forberedelsesmateriale

»På Gravens Rand«, Genet, Maja og Lunding, Gitte i: Memento Mori – døden i Danmark i tværfagligt lys, Syddansk Universitet 2008, side 174-189

»Fleksibilitet vs normativitet«, Wanseele, Janet Ferrari i: Memento Mori - døden i Danmark i tværfagligt lys, Syddansk Universitet 2008, side 174-189

Tekstsamling om døden fra Stefánsson, Finn og Sørensen, Asger bog Liv og Død, Gyldendal 1977. Dokumentar: En mur af tavshed – Jes Dige i samtale med børn <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=r2KPdlqiSuw>

Anvendt litteratur

Dewey, J. (2005). Demokrati og uddannelse. 1. udgave. Dewey biblioteket. Klim.

Dewey, J. (2009). Hvordan vi tænker: En reformulering af forholdet mellem reflektiv tænkning og uddannelsesprocessen. Oversat af Joachim Wrang. 1. udgave. Dewey biblioteket. Klim.

Hart, Susan (2016) De neuroaffektive kompasser, Hans Reitzels Forlag.

Perry og Szalavitz (2019) Perry, Bruce, D; Szalavitz, Maia: Drengen der voksede op som hund. Hans Reitzels Forlag. 2.Udgave, 1.Oplag.

Playbook 1 <https://playful-learning.dk/vi-den-og-inspiration/udgivelse-af-playbook-1/>

PlayBook 2 <https://playful-learning.dk/vi-den-og-inspiration/udgivelse-af-playbook-2/>

Rosa, Hartmut (2021), Det ukontrollerbare, Frederiksberg: Eksistensen.

Shackleton-Jones, Nick (2019), How People Learn: Designing Education and Training that Works to Improve Performance, chapter2 »How we learn – the affective context model«. New York: Kogan Page.