



Kirken Underviser

Det aktuelle tidsskrift for kirkens pædagogik og undervisning

Kan man lege og lære?

1

2022

NYT

B. IENG

30 B. IENG

30 B. IENG

Indhold



4 Forord

Kan man lege og lære?

Af Ida Bugge og Hanne Høgild, redaktører af dette nummer



11 Hvorfor skal konfirmander lege?

Sognepræsterne Niels-Peter og Edith fortæller om deres erfaring med storyline, som en metode til at bringe det legende element ind i konfirmationsforberedelsen.



5 Legen i livet

Helle Marie Skovbjerg skriver om at være i legestemning, hvor håb, tillid og selvforglemmelsen indtræffer.



14 Hvordan er det lige, man leger?

I FDF er leg et bærende element i fællesskabet. Legeudvalget fortæller om, hvordan de bevidst bruger legen i FDF.



8 Hus & Himmel

Kan man bygge huler i en legende læring om hjemmets betydning? Mette Berndsen beretter om et tværfagligt forløb i skoletjenestens regi.



16 Bløde forandringstrin som indgangsdør til meningsfuld bevægelsesleg

Lars Dahl Pedersen fortæller ud fra sit forskningsprojekt om vigtigheden af, at vi som undervisere tør skabe et rum, hvor vi inviterer til leg, som deltagerne har lyst at sige ja til; og hvordan vi kan nedbryde grænsen mellem de legende, og dem der iagttager.



18 »Bang du er død« – kan man lege med døden?

Læs om lektor Britta Kornholdts undervisningsprojekt med lærerstuderende, hvor fantasirejsen spiller en vigtig rolle i forhold til at udvikle nye måder at arbejde med død og dødsforestillinger på i lærerens møde med børn i sorg. Projektet indgår i det aktuelle Playful Learning program.



22 Spille Guds rige

Carsten Riis Jensen bruger gamification til at skabe engagement og læring i konfirmandstuen.



25 »Teologiske tagfatlege med konfirmander«

Anita Obeling Kring anmelder bogen.



Forord

Kan man lege og lære?

Af Ida Bugge, kirke- og kulturmedarbejder i Rødovre Kirke, og Hanne Høgild, teologisk medarbejder i FUV og Konfirmandcenteret, redaktører af dette nummer.

Leg altid har været en måde at være i verden på, og har også løbende været genstand for forskning og teorier om, hvad børns leg og legekultur er og kan. Aktuelt er der kommet nye projekter til, hvor der forskes systematisk i, hvad leg er, hvad leg gør ved os, og hvordan leg

og læring kan spille sammen. Vi ved fra os selv, at der sker noget særligt, når vi leger. Men hvad er det, der sker?

Leg er ikke så let at indfange, men i dette blad har vi bedt en række mennesker med forskellige tilgange til legen om at give deres bud på både, hvad leg er, og hvad den kan bruges til også i kirkens undervisning. Artiklerne afspejler, at der er mange strenge at spille på i definitionen af, hvad legende læring er – og hvordan det kan udmønte sig.

God læselyst!



Legen i livet – også i konfirmandlivet

Af Helle Marie Skovbjerg, professor, Ph.d., Head of Research at LAB Design for Play, Designskolen i Kolding

For nogle uger siden spørger jeg min 15-årige datter, hvorfor det egentlig er vigtigt at lege, og hun svarer kort og klart: »For så bliver livet ikke trist.« Svaret rummer en vigtig pointe om legen og om livet, nemlig at legen er det modsatte af det triste, og i stedet knyttet til det grundlæggende meningsfulde ved det at være i live som menneske.

Når vi leger, så er vi tæt på alt det, der gør, at vi oplever os levende, i forbindelse med andre mennesker, i forbindelse med verden, i forbindelse med os selv. De fleste kender den fornemmelse i legen, hvor man glemmer alt

omkring sig, man bliver suget ind i øjeblikket, og man tænker ikke så meget på, hvad man skal spise til aftensmad, eller om man har husket at bære vasketøjet ud fra sit værelse. Legen insisterer på den måde på nærvær, intensitet og opmærksomhed omkring det, som man er midt i. Jeg kalder den særlige måde at være i legen på for at være i legestemning.

»I legens stemning er vi fulde af håb og tillid til, at det, som vi står i, kommer til at betyde noget for os, og de mennesker, vi er sammen med, er ligeledes optaget af det håb.«

Legen kan være vanskelig fuldstændig at definere, men her definerer jeg legen igennem stemningsperspektivet. Det vil sige, at når vi leger, så gør vi det for, at vi kan sætte os selv i en særlig stemning. Legestemningen er defineret ved, at vi er åbne overfor vores omgivelser, for alt hvad det kan komme til at betyde for os, vi er åbne over for andre mennesker og de sammenhænge, vi er i, inkarneret i legens grundspørgsmål »hvad nu hvis ...« og det siger vi ja til. I legens stemning er vi fulde af håb og tillid til, at det, som vi står i, kommer til at betyde noget for os, og de mennesker, vi er sammen med, er ligeledes optaget af det håb.

For at komme i legestemning er det nødvendigt at have noget at lege med – det kan være en pind, et computerspil, en rolleleg eller ... faktisk er det muligt at lege med alt. Men man skal selvfølgelig vide, hvad man skal gøre med det, som man leger med. Hvad skal man gøre med dukken? Med computerspillet? Hvad skal man gøre i rollelegen? Hvad skal man gøre med ...?

»når vi leger, så gør vi det for, at vi kan sætte os selv i en særlig stemning.«

Legen er altså ikke alene båret af noget, man leger med, men også af de handlinger og udøvelser, som er nødvendige at kunne sig, for at kunne lege. Så jeg har eksempelvis en dukke, den gør jeg noget med, og så opnår jeg legestemning.

Det, som jeg gør i legen, kan være gentageligt, kontinuerligt og taktfuldt, men det kan også være vildt, udforskende og overskridende. Det kommer an på sammenhængen. De fleste børn og unge starter med gentagelsen, når de skal til egne sig legens udøvelsesformer, og det uanset om de leger med en dukke, et computerspil eller noget tredje. Når de har fået en fornemmelse af netop denne gentagelighed i legen, så vil de som regel gerne udforske grænserne for, hvad man også kan gøre; udforske hvad der er muligt, hvad der kunne synes endnu mere meningsfuldt.

De pædagogiske sammenhænge, der gerne vil invitere legen ind, er ofte med på legens udøvelser, når den er gentagelig, kontinuerlig og taktfuld. Ofte er legetyper som kreative, konstruktionslege og danselege velkomne. Her er legen til at forstå, at gennemskue, og som regel er man som voksen også tryk her. Det bliver straks sværere, men også sjovere, når børn og unge viser os andre veje end de gennemskuelige. De vilde lege, de euforiske lege, de skøre lege. Og særligt, hvis det de leger med, er noget, som voksne har meninger om, hvad man skal gøre med netop det.

»Men der er en drivkraft og et erkendelsespotentialer i de vilde dele af legens udøvelsesformer, og det er spændende at udforske, hvad de kan bruges til også i konfirmationsammenhænge.«

Men der er en drivkraft og et erkendelsespotentialer i de vilde dele af legens udøvelsesformer, og det er spændende at udforske, hvad de kan bruges til også i konfirmationsammenhænge. Kan man lave nye digte af det gamle testamente? Kan man rappe »En rose så jeg skyde«? Kan man rollespille de ti bud? Kan man ...? Legens erkendelsesformer er mange, og først og fremmest gør de det muligt for os at skabe et levende forhold til indholdet i livet og de sammenhænge, som vi ønsker, at børn og unge skal være involveret i.

Faktaboks med podcasts ...:

om leg og læring, mod og håb

<https://playful-learning.dk/viden-og-inspiration/hver-gang-du-leger-bliver-du-lidt-mere-modig-end-du-var-foer/>

om legekvaliteter:

<https://playful-learning.dk/viden-og-inspiration/nyt-podcastafsnit-om-legekvaliteter-ved-helle-marie-skovbjerg/>

om, hvorfor vi skal tage børns leg alvorligt:

<https://bupl.dk/artikel/ny-podcast-boerns-leg-skal-tages-alvorligt/>

Link til bogen – Ti tanker om leg:

<https://www.dafoलोforlag.dk/dk/dagtilbud/borne-have/10-tanker-om-leg--7879>

Læs i Zetland om, hvorfor leg er vigtigt:

<https://www.zetland.dk/historie/seQED1M3-mO-z9gzkr-d44a3>



Hus & Himmel

At bygge huler i en legende læring om hjemmets betydning

Af Mette Berndsen, mag.art. i kunsthistorie og daglig leder Folkekirkens Skoletjeneste Frederiksværk

Kan man skabe en legende undervisning, der motiverer eleverne gennem æstetiske lære- og dannelsesprocesser ud fra en kropslig og erfaringsbaseret tilgang til emnet? Kan man lære noget om kristendommens forestilling om et sidste hjem gennem egne erfaringer med et hjem? Kan man lege sig til en forståelse af et fagligt begreb gennem vekselvirkninger mellem indtryk og udtryk – ved at bygge huler, lege en anden og besøge hinanden?

At lege fremmed med det kendte var den leg, Kierkegaard legede igen og igen, når han gendigtede bibelske fortællinger eller skrev under pseudonym og legede, at han var en anden. Hvad kan denne leg? Selve legen åbner for ny forståelse af gammelkendt stof. Men kan man overføre denne tilgang og dette greb til et kristendomsfagligt begreb som Himlen og eksperimentere med en form for legende læring i undervisningen, der tager udgangspunkt i elevernes egen livsverden?

Projektet Hus & Himmel, der er udviklet af de folkekirkelige skoletjenester i Frederiksværk, Frederiksværk og Gentofte, er et forsøg på at skabe en sådan legende læring gennem et tværfagligt arbejde med temaet »hjem« i dets hverdagslige og religiøse betydninger. Forløbet er anlagt som en sammenhængende æstetisk læreproces, struktureret gennem indtryk i form

af kunstheder, litterære og bibelske tekster på den ene side og så elevernes egne kropslige, sproglige og billedlige udtryk, der fortolker enten erfaringer med et hjem eller forestillinger og forståelser af, hvad et hjem er. Forløbet kickstartes med en bodystorm, hvor eleverne gennem fastfrosne kropstableauer spejler situationer som fx at komme hjem, fejre fødselsdag hjemme eller vågne op i eget hjem. Herefter følger en fælles brainstorm over andre typer af hjem og det at høre til og have hjemme eller det modsatte – hjemløshed. Hjemmet berører som eksistentielt tema alle mennesker og handler både om identitet og relationer. Et hjem er et netværk af skrevne og uskrevne regler, en levende og foranderlig minikultur, som man former og formes af. I projektet skal eleverne observere og kortlægge eget hjem. Men de skal også i mindre grupper bygge huler, der skal forestille små hjem med konstruerede regler, som skal overholdes af dem selv og hjemmets gæster. Disse diminutive kulturmøder fungerer som fordoblingsrum, hvor eleverne træder ud af sig selv, ind i en fiktiv verden. Her kan de gøre sig erfaringer med hjemmet og vende tilbage forandrede på én gang som sig selv og en anden.

»I Hus & Himmel bygges derfor bro fra menneskehuse til Guds hus ved at lade eleverne besøge den lokale kirke til en snak med præsten om forskelle og ligheder mellem egne huse og Guds hus, hushold og indretning.«

Hulebyggeriet kan udfoldes i større eller mindre skala ved at omforme et klasselokale, bibliotek eller indtage den nærliggende skov enten for en dag eller gennem projektforsløbet. Legen kan her foregå på mikroniveau som pjatterier og grin, improviserede gestus og ordvekslinger, fysiske skub og glidninger, på mesoniveau i form af enten elevinitierede eller lærerstyrede aktiviteter eller på makroniveau som de rammebetingelser lovgivningen og undervisningslokalet giver af handlemuligheder.

Bevægelse i undervisningen

– og åben skole

Med skolereformens lovkrav om såvel åben-skole som fagligt funderet bevægelse i undervisningen er bolden givet op til en kropsligt funderet læring, der inddrager skolens omgivelser. I Hus & Himmel bygges derfor bro fra menneskehuse til Guds hus ved at lade eleverne besøge den lokale kirke til en snak med præsten om forskelle og ligheder mellem egne huse og Guds hus, hushold og indretning. Eleverne hører om kristendommens forestilling om et sidste hjem i Himlen hos Gud og Grundtvigs himmelske boligindretning i salmen At sige verden ret farvel (DDS 538)

*O, lad mig i min sidste stund
det høre af din egen mund,
som Ånd og liv kan tale,
hvor godt der er i Himmerig,
og at du stol har sat til mig
i dine lyse sale*

Tilbage på skolen skal eleverne afslutningsvis eksperimentere med at indtage to forskellige perspektiver på Himlens indretning: »Religions-historikeren«, der ser, hvordan de kristne kigger op og trækker skyerne til side for Gud, der kigger rundt og overvejer Himlens indretning.

I en sådan form for legesyg stafet – mellem himmel og jord, egne erfaringer og andres forestillinger – kan man tale om forskellige æstetiske læreprocesser, der kombinerer elementer fra den frie leg med lærerstyrede aktiviteter.

»I dag er det blevet populært at tænke leg og læring sammen med henblik på at styrke børn og unges trivsel, udvikling og læring.«

Leg og læring

Der er mange teorier om legens væsen og bestemmelse som en grundform for menneskelig virksomhed, der har betydning for barnets følelsesliv, sociale evne og tænkning. Traditionelt har legen stået i modsætning til både læring og

arbejde. Den dominerende legepædagogik har i mange år værdsat børns leg som et ophøjet og urørligt dannelses- og udviklingsideal, der skulle realiseres spontant og lystfuldt i frihed fra pædagoger og lærere. I dag er det blevet populært at tænke leg og læring sammen med henblik på at styrke børn og unges trivsel, udvikling og læring i tætte koblinger mellem kunstneriske, æstetiske og didaktiske processer – mellem leg, læring og dannelse, som det for eksempel ses i to aktuelle forskningsprogrammer Legekunst (støttet af Nordeafonden) og Playful Learning (støttet af Lego). Begge ønsker at undersøge og udvikle legen i og med forskellige pædagogiske praksisser på tværs af professionshøjskoler, universiteter, kunst- og kulturliv, institutioner og skoler. Det er den samme dobbelte bevægelse mellem fri leg og en undersøgende og kropsligt funderet læring, som mange af de folkekirkelige skoletjenesters tværfaglige åbenskoletilbud er rundet af.

Litteratur

Aabenhus, Anne-Sofie og Berndsen, Mette (et. al.) (2021): Bevægelsens betydning. En inspirationsbog til fagligt relateret bevægelse i skolens undervisning. Fjordager.

Andersen, Morten (2012): »Fysisk indspark i en kropskold skole«, UP nr. 1.

Møller, Hasse H og Halling, Ida (red.) (2018): Leg i skolen. UP.

Steenhold, Jørgen Martin mf. (2013): Leg gør os til mennesker – En antologi om legens betydning. Forlaget 55 Nord.



Hvorfor skal konfirmander lege?

Det legende element i et storyline forløb

Af Niels-Peter Lund Jacobsen, sognepræst Rødding-Løvel-Pederstrup, og Edith Mark, sognepræst Hvornum-Hvilsom-Snæbum og Mariager

Leg skal bevæge os! Sådan sagde Løgstrup. Han mente, at legen med sin fantasi skal være så stærk, at den bevæger mennesket – men den skal ikke erstatte vores virkelige liv.

Når konfirmanderne leger godt i et storylineforløb, oplever vi, at de konfronteres med deres egen realitet og egne relationer i verden. Deres fantasi bevæger dem.

Storylinemetoden

Storylinemetoden kan karakteriseres som et dannelsesforløb, der foregår ved hjælp af fantasi, afprøvning af roller og situationer, glæde og

aktivitet, frihed og kreativitet. Et storylineforløb indeholder på mange måder de samme elementer som leg.

Metoden er udviklet 1960'erne og 70'erne i Skotland med Steve Bell og Sallie Harkness i front. De ønskede at udvikle en pædagogik, der tager udgangspunkt i børns livsverden.

Et storylineforløb er som en fortælling med tid, sted, figurer og hændelser. Desuden er der nogle nøglespørgsmål, som konfirmander og præst i fællesskab udforsker og forsøger at svare på. Nøglespørgsmålet reflekterer målet med dagens episode. Det er afgørende vigtigt, at nøglespørgsmålene formuleres som åbne spørgsmål, der ikke kan besvares med ja eller nej. Alle svar modtages og drøftes. Vendinger som »Hvordan tror du ...?« eller »Hvad forestiller I jer ...?« åbner for fantasi og signalerer, at der er flere mulige svar på spørgsmålet.

Forløbet er fyldt med kreative aktiviteter, der ender i forskellige produkter, som konfirmanderne præsenterer.

For at et storylineforløb lykkes, er det vigtigt, at konfirmanderne overraskes og i spænding opbygger forventninger til, hvad der kan ske senere i fortællingen. Lederskabet er hos præsten, mens ejerskabet er hos konfirmanden. Der skal være en rød tråd i forløbet, så man fastholder sammenhængen mellem emnet og den fortælling, der driver forløbet frem.

Grundelementer i et storylineforløb:

- Tid
- Sted
- Figurer
- Hændelser
- Nøglespørgsmål
- Visualisering

Det er den voksnes ansvar, at der er struktur og rammer, ellers opstår der hurtigt kaos. På den anden side må man være villig til at følge og respektere konfirmandens forestillinger langt hen ad vejen. Man må være risikovillig og tåle midlertidigt kaos, inden der opstår en form for orden igen. Det lykkes, når præsten viser en konstruktiv indstilling og er lyttende og problemløsende.

Tid og sted

Ethvert storylineforløb foregår i en tid og på et sted. Det kan være i Kapernaum omkring år 30, hvis der skal arbejdes med Jesus-fortællinger. Det kan være en købstad i middelalderen, hvis reformationen er det overordnede emne. Det kan også være nutid, som det er i storylineforløbet »Slægten«, hvor en vidtforgrenet familie er fortællingens sted.

Figurer

Tidligt i storylineforløbet laver hver konfirmand en figur, som de har med sig igennem hele legen. Figuren kan være i 2D eller 3D. Det kan være et ansigt eller en hel krop. Konfirmanden giver sin figur navn og alder og en livshistorie.

Det sker ofte i samspil med de andres figurer, så der allerede tidligt i processen opstår relationer, som er med til at gøre figurerne levende. Figuren giver konfirmanden mulighed for at identificere sig med – eller distancere sig fra – det, som figuren repræsenterer.

Hændelser

Overraskende hændelser er med til at holde spændingen oppe og drive fortællingen fremad. Præsten introducerer hændelserne, som ofte er planlagt allerede inden storylineforløbet sættes i gang. Men nye hændelser kan også planlægges undervejs som reaktion på konfirmandernes input i legen. Bedstefar Ottos død er en af hændelserne i storylineforløbet »Slægten«. En anden er fødslen af et oldebarn.

Visualisering

Et storylineforløb er fyldt med kreative aktiviteter. Konfirmanderne skriver, tegner, modellerer, synger en sang eller holder en tale. Her er det en tale ved mindesammenkomsten efter Ottos begravelse.

Leg

Leg er at hengive sig i en fantasi, der kan udfolde sig på mangfoldige måder. Man kan både lege med sig selv og med andre.

Når legen er god, er vi alle delagtige. Tillid er en væsentlig faktor i legen.

Legen i en storyline kan vokse og være svær at stoppe igen – dvs. at træde ud af sin fantasirolle og forholde sig til klokketid og rum. Når tiden er fløjet af sted, har det som regel været en god leg.

Præsten leger med og intervenserer i legen. Præsten skal drive den overordnede fortælling, mens konfirmanderne fortæller via deres egne figurer. Måske har de behov for at realitetstjekke og reflektere i små pauser. Friheden medfører som regel et stort engagement og investering af sig selv.

Med nøglespørgsmålene samler præsten løbende op, så konfirmanderne også på den måde træder ud af legen, og vi finder svarene sammen.

Den røde tråd

Uanset hvilket emne, vi ønsker at arbejde med, så binder vi emnet op på en fortælling. – fx en fortælling om mennesker i Kapernaum, vores kirke, en slægt, nogle kirkemus, Luther ...

Fortællingen er med til at lægge et spor. Så godt som muligt finder vi svar eller løsninger, så fortællingerne ender godt.

Konfirmandernes egne fantasier/fortællinger om deres figurer – gode eller dårlige – bliver respekteret, så ejerskabet er på plads og konfirmanden fri og suveræn. Samtidig præsenteres og involveres konfirmanden i en større fortælling, som han/hun kan læne sig op ad, tage ved lære af og låne fra. Denne ramme gør det trygt – måske især for den konfirmand, der føler sin egen fortælling som en fiasko. Et storylineforløb er en slags leg, evt. en alvorlig leg. Legen er fri og alligevel kærligt styret.

»I legen får præsten indsigt i konfirmandens opfattelser af sig selv og verden – en vigtig indsigt i konfirmationsforberedelsen.«

Hvad sker der i legen?

I legen kan vi opsøge, undersøge og forstå nogle uordnede fænomener og skabe en kompleks orden. Ved at lege kan vi rumme og håndtere.

I legen kan det farlige hænde, og kommer vi mon levende fra det? Underet kan også ske – ja, alt kan hænde, det værst tænkelige og det bedst tænkelige. Konfirmandens figur afprøves vha. en slags rolleleg. Figuren bliver stillet i nogle udfordringer, som konfirmanden skal forholde sig til i fortællingens ramme af dilemmaer og dramaer. Sammen og hver for sig afprøver konfirmanderne interessante roller. En del af legen er også konstruktionsleg, dvs. at bygge og eksperimentere med materialer og udfolde fantasien i kreationer.

I legen får præsten indsigt i konfirmandens opfattelser af sig selv og verden – en vigtig indsigt i konfirmationsforberedelsen.

Se meget mere på www.storylinekirken.dk og www.martinluther2017.dk hvor der både er en præsentation af to konkrete storylineforløb og en beskrivelse af tankerne bag storylinepædagogikken.



Hvordan er det lige, man leger?

Af FDFs legeudvalg

Topbillede: Thomas Heie Nielsen

I FDF mener vi, at når vi leger sammen, bliver verden større. Vi overskrider vores egen, individuelle verden og vikler os ind i en ny. Det er gennem legen, vi lærer at indgå i forpligtende fællesskaber og leve vores liv i sammenhæng med andre. Den knytter os sammen som mennesker. Og vi tror på, at legen har værdi nok i sig selv, uden at vi skal tillægge den andre kvaliteter for at være berettiget.

I FDF er vi gode til at snakke om leg, men vi er nok faktisk endnu bedre til at facilitere og praktisere leg. Når vi skaber leg i FDF, forsøger vi at skabe rum for tre overordnede kategorier

af leg: den frie, den rammesatte og den regelstyrede leg. For at udfolde disse kategorier, præsenterer vi her typiske situationer i FDF.

Den frie leg

Det er det tidspunkt, lige efter frokost på en sommerlejr, hvor den voksne kigger sig omkring og kan ikke finde nogen af børnene. Pludselig stormer lille Johannes ud af krattet. Han har en to meter lang, halvrådden pind i hænderne og råber triumferende »JEG HAR FUNDET MA-STEN!«. Stille sniger den voksne sig efter Johannes og opdager en flok børn, der er i gang med at bygge en hule eller et skib eller begge dele.

Den frie leg i FDF handler om at give børnene et rum, hvor de har fuldkommen ejerskab. Dette rum handler både om at stille en skov, et krat eller nogle materialer til rådighed, men det handler lige så meget om at turde give børnene et tidsrum, hvor de bare kan være.

Den rammesatte leg

På en weekendtur møder børnene pludselig den voksne, som har klædt sig ud som den store vikingehøvding, der har brug for hjælp til et togt. Børnene bruger hele formiddagen på at bygge en kæmpe borg af papkasser. Herefter inviteres de til kamptræning og råbe-workshop, så de kan være klar til den store mel-i-sokker-paintball-kamp, hvor de skal erobre mostander-vikinger-nes gyldne hjelm.

Den rammesatte leg i FDF handler om, at den voksne sætter nogle rammer, som børnene kan spille med på og byde ind i en fælles historie. Den voksne får selv lov til at spille en rolle i legen, men som en eventyrstarter der nænsomt guider i en bestemt retning.

Den regelstyrede leg

Den første lørdag i september er hele lokalmiljøet inviteret til Legens Dag hos den lokale FDF-kreds. Formiddagen er fyldt med alt fra klassiske lege som »Alle mine kyllinger kom hjem« til udfordrende gemmelege som »Westmallah«. Om eftermiddagen inviteres deltagerne ud på det store postløb, hvor de skal igennem otte fjollede udfordringer for at vinde ingredienserne til den store lagkage-pyntnings-konkurrence.

Den regelstyrede leg i FDF handler om at skabe et regelsæt, vi sammen kan blive enige om. På den ene side skaber de regelstyrede lege en masse tryghed, fordi man skal udfylde en specifik rolle, men samtidigt kan reglerne også skabe benspænd og udfordre deltagerne på måder, de ikke havde forventet.

De voksne leger med

Når vi konkretiserer legen i FDF, så gør vi det i de her tre kategorier. Vi vil gerne skabe rum for både den frie, den rammesatte og den regelstyrede leg. Men det vigtigste for os i alt dette handler ikke om, hvilken type leg vi vælger, det vigtigste er, at vi som voksne vælger at lege med.

I FDF ser vi det som noget meget værdifuldt, at voksne tør miste kontrollen og tage del på lige fod. Legen skaber et aldersfrit rum, hvor børn, unge og voksne mødes i legen. Som voksne i FDF skal vi turde kaste os ind i legen og værdsætte, at legen er ét af de få rum, hvor vi møder børnene på lige vilkår.

Hvis du har fået mod på at sætte gang i legen, så vil vi anbefale, at du går ind på FDF's Legedatabase, hvor du her finder over 380 lege: www.legedatabasen.dk

Vi vil anbefale den her leg:
<https://legedatabasen.dk/leg/westmallah>



Bløde forandringstrin som indgangsdør til meningsfuld bevægelsesleg

Af Lars Dahl Pedersen, danser og koreograf og ph.d.-stipendiat på Aarhus Universitet (DPU) og VIA University College i forskningsprogrammet Playful Learning Research Extension.

»Man lærer noget nyt, man bruger kroppen aktivt, og kroppen finder ud af, hvor meget man faktisk kan bevæge sig.«

Elev, 5. klasse

Bevægelsesleg til fri fortolkning

Mange har forsøgt at definere, hvad leg er for en størrelse. Legens væsen er ikke altid let at indfange. Tilsvarende kan man også få udfordringer i undervisningsrummet, hvis man som undervi-

ser dikterer, at nu skal vi lege og bevæge os på en bestemt måde. Der ligger noget frivilligt og personligt i den måde, som vi involverer os i leg på. Hvis vi gerne vil skabe et legende undervisningsrum, må vi invitere til leg, som deltagerne har lyst til at sige ja til. Disse invitationer kalder jeg for bløde forandringstrin. De bløde forandringstrin er indgangsdøre til bevægelsesleg og er ofte kendetegnet ved at rumme en åbenhed og variation i forhold til, hvordan deltagerne vælger at sætte sig selv i spil med hinanden.

I mit ph.d.-projekt undersøger jeg kroppens og bevægelsens betydning i leg og læring. Jeg bruger også legen konkret som dansekunstner og underviser. En legende tilgang er for mig forbundet med åbenhed, spontanitet og nærvær. Bevægelsesleg giver adgang til at opleve med sin krop i nysgerrig sameksistens og dialog med andre kroppe i verden. Her kan man undersøge,

bearbejde og udvikle idéer i en undervisningssituation, og legen kan være et mål i sig selv, hvor man får adgang til eksistentielle oplevelser. Læs mere om projektet: <https://playful-learning.dk/forskning/>

*»I bevægelsesleg er det vores kroppe,
som er materialet i legen, og vi har
ofte ikke legetøj eller andre former
for rekvisitter til at holde legen i
gang.«*

Legen med den usynlige blyant

Find nu sammen to og to. Ret jeres håndflader mod hinanden, og forestil jer en usynlig blyant imellem de to håndflader, som ikke må tabes. Når den ene langsomt flytter sin hånd, er det den andens opgave at følge med. Du kan bringe din legemakker ud i forskellige bevægelsesforløb og kropslige stillinger ved f.eks. at bevæge hånden tæt på gulvet eller dreje om din egen kropsakse, så din makker må sætte farten op for at kunne følge med. Prøv at lade rummet imellem håndfladerne få sit eget liv.

»Blyantslegen« inviterer os med simple regler ind i en koncentreret legesituation. Særligt unge og voksne føler en forlegenhed, hvis en legende aktivitet er meget ny og uforudsigelig. Filosofen Hans-Georg Gadamer skriver, det er legen, som leger med den legende og ikke omvendt. Hvis det er sandt, så kan det være svært at lege, hvis man er for selvbevidst. I bevægelsesleg er det vores kroppe, som er materialet i legen, og vi har ofte ikke legetøj eller andre former for rekvisitter til at holde legen i gang. Til gengæld har vi hinanden som legemakkere. Lege som blyantslegen sætter fokus på relationen med legemakkeren, og på den måde tages fokus væk fra ens egen mulige forlegenhed.

Med kroppen på opdagelse

Det er spændende at se på nogen, som leger. Det er lidt som at se en danseforestilling. Men for mange kan det også føles ubehageligt at blive iagttaget. Den forlegenhed, som kan opstå i en visningssituation, kan opløses ved, at kontrasten imellem iagttager og den legende udjævnes.

Det er noget, jeg sammen med to andre dansere, Marlene Bonnesen og Mette Møller Overgaard, har forsøgt at gøre i to projekter.

I huskunstnerprojektet »Dans som praksis« gav vi gymnasieelever til opgave »at koreografere« deres publikum. Nogle bad publikum om konstant at gå rundt i en cirkel, imens de samtidigt oplevede de dansende. Andre bad publikum om at lukke øjnene og kun åbne dem, når de fik et særligt tegn. En tredje gruppe ønskede selv at se bevægelseslegen oppe fra ved at kravle op i gymnastiksalens ripper.

I den deltagerinddragende forestilling »Med kroppen på opdagelse« skabte vi et koreografisk spil for skolebørn fra 4.-9. klasse, hvor nedskrevne kort og lyd i trådløse hovedtelefoner guidede deltagerne ind i en fælles leg med forskellige roller som iagttagere og meddansere. »Med kroppen på opdagelse« er en del af Dansehallernes KORA-projekt, som præsenterer interaktive forestillinger for børn: <https://dansehallerne.dk/da/projekt/kora/>



»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.

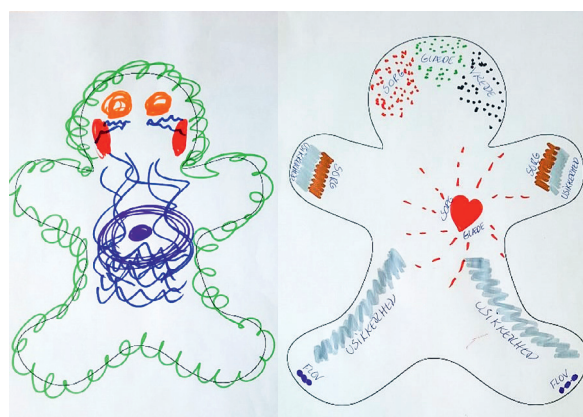
Elementer i temadagen »Bang, du er død!«

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:



Atheisme
Positivism
Naturalisme - biologisme
...



?
Agnostikere
..
..



?
Traditionel kristendom
Traditionel islam
Folkereligiøsitet
..



"Himlen"
"Haverne"

"Helvede"
"Ilden"

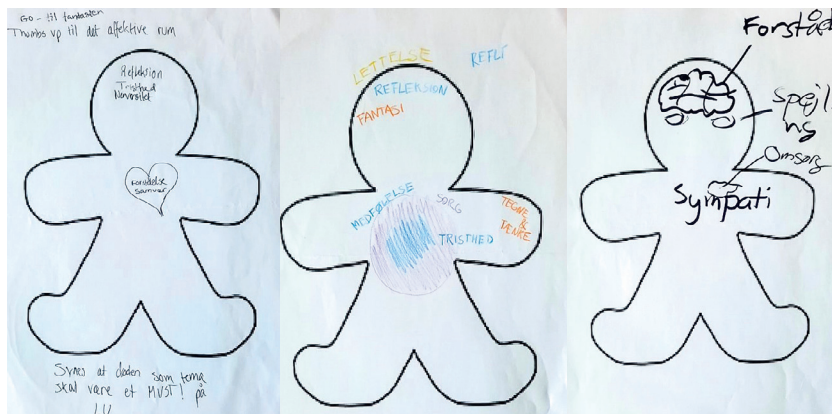
Hvis deres scener ikke passede ind i en af modellerne, så ville jeg i samråd med de studerende udforme en ny model. De studerende gik rundt og så på de mange scener, der var blevet udformet, og dødsopfattelsesmodellerne blev kort gennemgået af mig, da de efterfølgende skulle bruges som analysekategorier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



»Spille Guds rige«

Simple mekanismer fra spilverdenen motiverer eleverne til engagement og læring.

Af Carsten Riis Jensen, sognepræst

Motiverende mekanismer

Det begyndte for mig med Pokémon GO-gudstjenester og kort efter mobile Escape Rooms bygget op om scener fra Jesu liv, og det er foreløbigt kulmineret med dels materialet »Mission Konstantin« og dels et kristent fantasyunivers kaldet »Salem«. I sin tid var det et vigtigt spørgsmål, der satte mig i gang med at udforske spilbaseret kristendomsundervisning, nemlig: Hvad er det, der motiverer mennesker til engagement og læring? Dét spørgsmål ledte til en genopdagelse af vigtigheden af at lege, og det førte mig til en nu mangeårig udforskning af gamification.

Allerede nu har jeg brug for at bemærke, at spilbaseret undervisning og gamification faktisk ikke har noget med computere, skærme, apps

og den slags at gøre. Det handler i stedet om at skabe undervisning, som lader sig inspirere af de motiverende mekanismer, som spil benytter sig af. Ingen af de projekter, jeg har udarbejdet, kræver skærme, tablets, viden om computere eller for den sags skyld, at man som underviser er en »gamer.« Gamification kræver til gengæld lysten og villigheden til at lade sig inspirere af, hvad det er der gør, at vi mennesker vender tilbage til et spil og engagerer os i det igen og igen.

Ydre og indre motivation

Jeg er optaget af at skabe både ydre og indre motivation. Ydre motivation er sådan noget som, at deltagerne får point, fordi de deltager i fx en juniorklub og efter et bestemt antal gange får en gavegevinst. Ydre motivation kan også

være, at jeg beslutter at gøre en indsats, fordi jeg bliver smidt ud af skolen, hvis ikke jeg består den her eksamen. Eller at få bonuspoint og sparemærker, når vi hver måned køber for mindst 500 kr. i en butik.

Der er et stykke fra denne ydre motivation til den indre motivation. Indre motivation indtræffer, når jeg gør noget af personlig lyst og interesse, fordi selve handlingen er interessant og udvikler mig som menneske. Jeg oplever, at jeg udvikler mig, og det motiverer mig.

Første lag: En historie

At bygge undervisning op om motiverende spil-mekanismer, altså »gamification«, handler om at tage disse mekanismer og lag på lag bygge et koncept op. Det første og vigtigste lag for mig er altid at finde en historie. Hvis du kender lidt til større brætspil, rollespil og konsolspil, så ved du, at de alle bygger på en historie og et univers bestående af personer, sidehistorier, osv. Det er det første lag, og ovenpå dette placeres så andre mekanismer som point, ekspeditioner, køb af ekstra udstyr for pointene, boss fights, osv., men det begynder altid med en historie. Efter jeg havde set en dokumentarfilm om kejser Konstantin, vidste jeg, at jeg havde fundet den historie, der skulle være fundamentet for mit første gamificationprojekt: Et forløb kaldet »Mission Konstantin« (se www.missionkonstantin.dk), som fik mediernes interesse og bl.a. resulterede i, at mine daværende konfirmander fik besøg fra TV-Avisen.

Historien om Konstantin indeholder en bevægelse, en udvikling, som går fra, at han i princippet er som alle kejsere før ham, men ender med, at han omvendes til kristendommen og er med til at formulere trosbekendelsen.

»Spilbaseret undervisning, gamification, er spændende at arbejde med, fordi det benytter sig af mekanismer, som er kendt for at motivere til engagement og læring.«

Lag på lag

Jeg har lavet et skema (se nedenfor), som bruges til at finde ud af, hvilke lag af motiverende (spil) mekanismer, der egner sig til fx et lokalt kirkeligt undervisningsprojekt. Du kan læse mere om skemaet i min e-bog »Fortæl det gamle budskab« (Amazon Kindle). Når du ser skemaet, så bemærk, at der her både er mekanismer, som fokuserer på ydre og indre motivation. Tag fx belønning: Det er typisk ydre motivation, hvorimod brugervalg og personalisering, hvor man har sin egen figur, der kan foretage valg og udvikle sig over tid, i høj grad er indre motivation.

Et undervisningsprojekt som »Mission Konstantin« har historien som første lag. Dernæst følger fremskridt, da deltagerne er inddelt i grupper, som kan få belønninger og dermed i en butik købe sig til fordele. Dernæst er der brugervalg og socialt, da grupperne får mulighed for frit at vælge mellem, hvad jeg kalder sideekspeditioner, og de kan vælge at samarbejde med de andre grupper.

Mit seneste projekt, »Salem«, som jeg stadig udvikler på, tilføjer personalisering, da de enkelte personer spiller en afgørende rolle og kan udvikle sig i form af en spilgørelse af de i Bibelen nævnte karaktertræk kendt som »Åndens frugter« (Galaterbrevet kapitel 5) og »Guds fulde rustning« (Efeserbrevet kapitel 6), og i »Salem« er historien ikke længere fast skrevet og defineret, men tværtimod noget, deltagerne sammen fortæller hinanden.

Spilbaseret undervisning, gamification, er spændende at arbejde med, fordi det benytter sig af mekanismer, som er kendt for at motivere til engagement og læring. Jeg kan kun anbefale, at du kaster dig over det og oplever, hvordan det ikke kun motiverer dine konfirmander men i høj grad også dig, som underviser.

Jeg har igennem årene oplevet fantastisk respons på spilbaseret undervisning, både hos drenge og piger. Jeg oplever, hvordan det tænder et lys i øjnene hos både dem, som står såvel famlende som afvisende over for undervisning i kirkelig sammenhæng, og jeg oplever, hvordan det især hos pigerne har den effekt, at når de oplever, hvordan drengene kaster sig over legen – for min erfaring er, at pigerne er mere tilbageholdende over for noget, der lugter af leg – så overgiver de sig og er fuldt ud med. Og så er det skønt at kunne præsentere dem for et pæda-

gogisk materiale, som giver dem mulighed for i et ordnet konkurrencemiljø at foretage egne udforskninger, valg og lægge strategier for, hvordan de bedst kan gennemføre fx de missioner og sideekspeditioner, som konfirmandundervisningen får karakter af, når man placerer den i en spilbaseret »Mission Konstantin«-ramme.

Nyttige links

Mission Konstantin: www.missionkonstantin.dk

Salem: www.vejentilsalem.dk

Motiverende kristendomsundervisning: www.forkyndelse.dk/motiverendeundervisning

Escape rooms: www.forkyndelse.dk/escaperoom

BELØNNING Point Mærker Pointtavle	TID Tidtagning Begrænset tid Tidspres
FREMSKRIDT Fordele Boss fights Opgradering/Levels Butik	SOCIALT Samarbejde Konkurrence Teams Social status
BRUGERVALG Udforskning Kreativitet Sideekspeditioner Skab dit eget eventyr (CYOA)	PERSONALISERING Egen figur/karakter Nådegaver/evner Udvikling
REGLER Regelsæt Strategi Konsekvenser	HISTORIE Narrativ Kapitler Missioner/Quests Tema



Anmeldelse:

Tag fat i livet Teologiske tagfatlege med konfirmander af Inger Birgitte Bruhn, 2017 Eksistensen

Anmeldt af Anita Obeling Kring, cand. theol., ansat i Holbæk Provstis Kateketiske enhed

Fra bagsiden: Tag fat i livet rummer 12 kapitler med legen som omdrejningspunkt. Legene er ikke blot lege, men de er også i sig selv en fysisk udfoldelse af det enkelte kapitels tema. Dermed er alle konfirmander fra begyndelsen engageret i temaet og har fået et fælles afsæt for at deltage i resten af undervisningen.

Lad mig begynde med en indrømmelse: Det er ikke første gang, jeg har denne bog i hænderne, men i modsætning til sidst, hvor jeg lagde den fra mig uden intention om at bruge den, så har

jeg nu planer om at tage den frem i min egen planlægning og også afprøve nogle af ideerne i bogen.

Inger Birgitte Bruhn skriver klogt og kortfattet om leg, latter og involvering i sin indledning:

I legen er det sikkert at involvere sig og vi skaber dér et fælles rum med konfirmanderne. Et rum vi kan arbejde ud fra i det efterfølgende teologiske arbejde.

Det sker – i år oftere end ellers – at jeg tænker, at jeg har brug for en leg eller en anden form for aktivitet til mine konfirmander, men overvejelserne er mange: Skal den være relevant for temaet, hvor meget plads har jeg, løber den

løbsk, er sammenhængen for søgt, hvor lang tid tager den osv. osv.?

Det var også derfor, jeg for nogle år siden købte denne bog, men dengang slog jeg mig hurtigt på formen og på legene. Jeg fandt sammenhængen mellem leg, tema og arbejdsmetode svag og opgav hurtigt at læse bogen til ende.

Jeg ved ikke, om det ville have ændret noget dengang, men nu er jeg glad for at have læst den (igen). Især kapitlerne Ballonbalance, Befrielsesaktion og Hanekamp kunne jeg godt se mig selv teste på mine konfirmander. Jeg er sikker på, at vi både kan få gode grin og gode snakke ud af det.

Legene i bogen er let tilgængelige og følges op af tilknytning til en bibelsk tekst, øvelser der kobler leg og tekstens tema og oplæg til en andagt over temaet.

Der er en fremadskridende teologisk linje i bogens opbygning, der bevæger sig fra skabelse over fællesskabets udfordringer (bl.a. misundel-

se og skam), helbredelser, synd og nåde til påske og livet i Kristi efterfølgelse.

Arbejdsmetoderne til udfoldelse af de teologiske temaer, som legene slår an, er i tråd med bogens formål og aktiverer konfirmanderne. Der er klassiske metoder fra Cooperative Learning, der involverer hele holdet som f.eks. en dobbeltcirkel, men også en del gruppearbejde-oplæg. Oplæggene er gennemarbejdede og lige til at tage med til sine egne konfirmander.

Nogle gange skal der købes enkelte remedier (f.eks. balloner) og kopieres lidt, men ellers er det meget lige til.

Om vi bruger leg eller ej, bryder den gode latter grænserne ned mellem os og konfirmanderne og åbner for, at de tør vove sig ud på ukendt grund, men hvorfor ikke teste nogle af IBBs lege og oplæg til samtaler.

Jeg vil dog anbefale at læse alle 77 sider i bogen først.