

Et spil om overlevelse

Steno Museets og Væksthusenes feriearrangementer henvender sig til hele familien. De besøgende er oftest familier med børn i flere aldre, og alle skulle gerne have udbytte af at deltage i aktiviteten.

Vinterferiens aktivitet på museet er udformet som et historisk spil om overlevelse. Pointen i spillet er, at trods århundreders livstruende sygdomme og ulykker står alle vi, som lever i dag, som overlevende og seneste skud på slægtens stamme. Vore forfædre må nødvendigvis have overlevet alskens sygdomme og ulykker, i hvert fald indtil de fik sat næste generation i verden. Ellers kunne vi jo ikke være her i dag.

Spillets koncept – du står på toppen af slægtstræet

Spillet består af 10 poster, som er placeret rundt omkring i museets udstillingslokaler. Hver post dækker enten 100 eller 50 år og henviser til en specifik sygdom eller ulykke, som med stor sandsynlighed kunne have fået en dødelig udgang. Hvis man ønsker at deltage i spillet, får man udleveret et ark pa-

pir med et påtrykt slægtstræ, som er inddelt i de kronologiske perioder, der svarer til posterens tid og emne.

Ideen er så, at man ved hjælp af terningekast skal slå sig gennem de seneste 700 års livstruende sygdomme. Det ene udfald af de givne terningekombinationer betyder, at man dør af sygdommen, og det andet udfald betyder, at man overlever. Meningen er, at man skal

blive ved med at kaste terningerne, indtil man overlever. For hver gang man dør, sætter man et rundt sort klistermærke på sit slægtstræs grene, og når man overlever, sætter man et lille hjerte på træets stamme.

Når man har gennemført alle poster, vil man sandsynligvis se, at man kunne have været død en del gange i løbet af de mange århundreder, men eftersom slægten



Ida overlever blindtarmsbetændelsen. (Foto: Hanne Teglhus)

har kunnet videreføres til i dag, vil ens slægtstræ ende med at være forsynet med 10 hjerter op ad stammen – et for hver sygdom, man har overlevet og dermed et for hver post.

Spillets formål – fælles oplevelser

I forbindelsen med udviklingen af spillet har vi bestræbt os på, at de forskellige poster passer ind i de temaer, som er repræsenteret i museets udstillingslokaler. Desuden forsøger vi altid at få posterne fordelt sådan, at den besøgende kommer rundt i hele museet og derved får mulighed for at opdage nye genstande og nye fortællinger.

Da et vinterferiearrangement er en social begivenhed, skal aktiviteten give anledning til snak undervejs, samtidig med at både store og små føler, at de får en god oplevelse og forhåbentlig også viden og ny erkendelse med hjem.

Spillets elementer – flere sanser aktiveres

Man taler meget om, at museer ikke kun skal være fyldt med gamle sager, men at de i højere grad skal være fyldt

med gode historier. Men hvordan får man fortalt børn om de mange frygtelige sygdomme, man kunne dø af i gamle dage? Og hvordan gør man gamle dages hårde livsbetingelser nærværende for moderne børn? Og endelig, hvordan appellerer man til deres nysgerrighed, aktivitetsbehov og legeglæde?

Med spillet har vi forsøgt at aktivere flere sanser og tilgodese de forskellige behov.

En rørende historie

Hver post har en kort fortælling, udtrykt som en taleboble i en tegneserie. Fortællingen er aktiv, men med barnets ord skitseres en kort hændelse, som kan ende fatalt. Alt efter udfaldet af hver sygdom ender fortællingen enten med det sørgelige, at man dør, eller med, at man er så heldig at overleve. For at komme videre i spillet skal man overleve. Med disse personlige fortællinger forsøger vi at engagere læseren på et følelsesmæssigt niveau.

En terning er ikke bare en terning

Med terningekastene aktiveres spillerens taktile sanser – dels er terningerne anbragt

på gulvet, så man skal ned på hug, dels har hver post sine unikke terninger med forskellige former, antal og kombinationer. Således er der både almindelige, sekskantede terninger, men også terninger med færre eller flere sider og terninger med andre symboler end de sædvanlige. Ved nogle poster skal man lægge øjne sammen, ved andre skal man undgå visse “øjne” blandt terningerne.

I overensstemmelse med statistikker giver de forskellige udfalds sandsynlighed et nogenlunde retvisende billede af den virkelighed, man skal forestille sig.

Hvor mange gange døde du?

Ved undervejs i spillet at sætte de mange små klistermærker på sit slægtstræ opøves en form for finmotorik, og endelig – når man har været igennem alle poster – kan man forhåbentlig i sit nu deklarerede træ se et mønster, som viser, at der er mange små sorte dødsmærker i de gode gamle dage, men bogstaveligt talt ingen i nutiden. Man kan spørge sig selv, om børn skal “dø” så mange gange i deres leg, men husker man på sine egne lege som barn, var det at “dø” som

indianer eller kriger en del af reglerne. Tænker man på nutidens børn og unges leg og computerspil, er det i næsten ethvert spil helt almindeligt, at man “dør” mange gange undervejs.

Lidt viden må der til

Det sidste element ved hver post er nogle *Vidste du, at...* oplysninger, som dels udbygger fakta omkring den omtalte sygdom og dels refererer til nutiden med relevante oplysninger.

Opfylder spillet sin mission?

Med spillet ønsker museet at gøre læring og oplevelser til en god social begivenhed. Spillets koncept betyder, at man kan opnå læring og erkendelse på flere niveauer. Der er ingen løftede pegefingre eller rigtige eller forkerte svar, ligesom der heller ikke er mulighed for at vinde noget. Derimod håber vi, at man tager sit træ med hjem og husker på spillet og Steno Museet, i det mindste når man smider træet ud.

Ifølge de erfaringer, vi har indhøstet gennem interviews og almindelige observationer, tyder alt på, at gæsterne er meget engagerede i spillet, som de finder både sjovt og



Søren, Jeppe, Emma og Mikkel overlevede heldigvis også pesten. (Foto: Hanne Tegllus)

oplysende, og svaret på det stillede spørgsmål må derfor være et ja!

Spillet bliver stående til efter sommerferien

Det vil fortsat være muligt

at deltage i aktiviteten, da posterne forbliver på deres pladser indtil efter sommerferien 2010 til glæde for det næste halve års besøgende.

Hanne Tegllus