

På sporet af Luther

Brætspil for konfirmander.



Gør det lidt sjovere at lære om Reformationen og Martin Luther, med spildesigner Rasmus Wichmann, der præsenterer og styrer brætspillet „På Sporet af Luther.“

„I dette brætspil er konfirmanderne munke, der rejser fra kloster til kloster for at skaffe viden om Luther til den forestående afhøring. Undervejs svarer de på spørgsmål for at samle point (afladsbreve), og nå frem til klostrene for at løse opgaver før de andre munke. Spillet kombinerer quiz-spil med taktik.“

Hvorfor brætspil?

Brætspil er en god måde at kombinere sjov, gruppearbejde og indlæring. Konfirmanderne hjælper hinanden med at tjekke de rigtige svar. Ingen behøver at være eksperter, da der altid er flere svarmuligheder. Man lærer historien at kende undervejs, uden at tænke over det.

Sådan spiller vi ...

Det kan være en god idé at have talt om Luther, Reformationen og Renæssancens verden forinden. Selvom spillet ikke kræver nogen særlige forkundskaber, kan det hjælpe at være stødt på begreber som munke, klostre og aflad før (...) ▶



„Spilforløbet begynder med en præsentation. Der vil blive talt med konfirmanderne om deres kendskab til Luther og til brætspil. Derefter bliver konfirmanderne delt op i lige store grupper, og spillet kan begynde. Det tager cirka en time. Efter en kort pause snakker vi om hvordan det gik med at være „På Sporet af Luther.“

Pris

For 20-30 konfirmander: Præsentation og spilletid: 2500 kr. incl. moms + transport.

For 40-50 konfirmander: Præsentation og spilletid: 3500 kr. incl. moms + transport.

Det fysiske brætspil findes kun i et lille oplag og kan ikke købes, men vi medbringer ét brætspil per cirka 6 konfirmander. I får efterfølgende en digital kopi af spillet.

Spillet er oprindeligt udviklet i 2017 af Rasmus Wichmann fra Efterskolen Epos og Jesper Mørk Mønsted fra House of Citizenship. Spillet er udviklet for midler doneret af Historielab.

Lidt om mig selv

Jeg designer spil til undervisningsbrug, med vægt på indlevelse igennem rekvisitter af alle slags. Jeg har bla. designet kommunikationsøvelsen „Hvis ...“ til Koldkrigsmuseum Stevnnsfort, taget initiativ til mysterierummet på Sønderborg Slot, og udviklet undervisningsmaterialer til Efterskolen Epos.

Kontakt:

Rasmus Wichmann

Telefon: 2449 7127

Langelinie 18, Stuen

7500 Holstebro

E-mail: kontakt@rasmuswichmann.dk