

Vejledning

Konfus er et spil målrettet konfirmander.

Et spil, hvor konfirmanderne ...

- gennem samarbejde, dialog og kropslig udfoldelse sætter bevægelse på bibelske lignelser og begivenheder
- sætter ord på og reflekterer over egne og andres holdninger
- bliver bevidste om centrale begrebers betydning og udtryk i kristendommen
- forundres og får ny viden om kristendommen

Alt dette gennem aktiviteter for hoved, hænder og krop.

Det gælder ikke kun om at vinde, men også om at opnå en større indsigt i egne holdninger, forundres med ny viden, få smag på samarbejdets udfordringer og være strategisk!

Regler

Konfirmanderne deles i fire hold og finder hver en genstand som spillebrik.

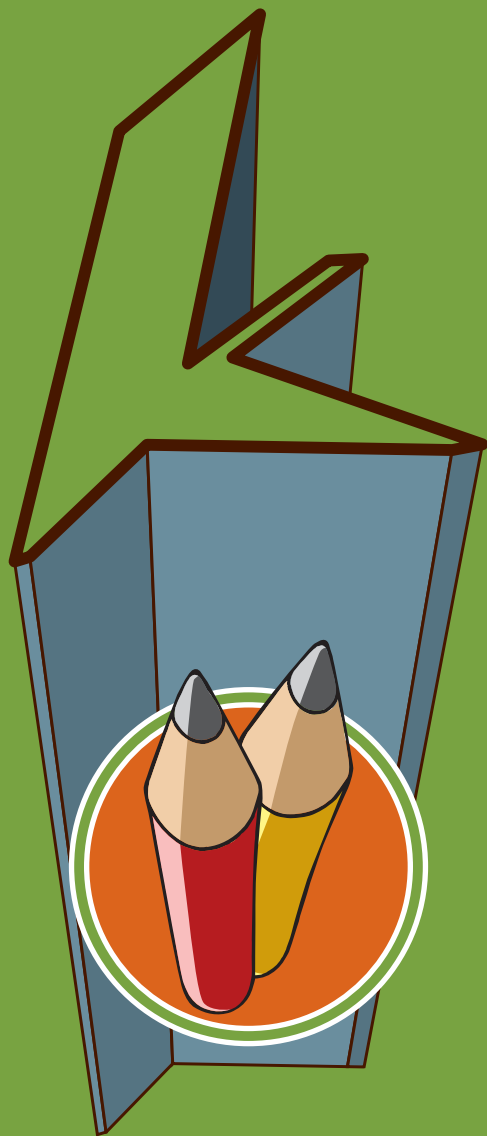
Holdene slår på skift med en terning og må rykke det antal frem, som terningen viser. Lander holdet på et felt med en af de seks **Konfus**-kategorier, tager en fra holdet et kort fra feltets bunke og læser opgaven og reglerne for opgaven.

Reglen for den enkelte **Konfus**-kategorier står på både spillernes og gamemasteren kort. På gamemasterens kort står ligeledes målet med den enkelte **Konfus**-katoegori.

Konfus kræver ikke et specielt rum – det kan spilles ude, i kirkerummet eller i konfirmandstuen – og har ikke en fast tidsramme. I sætter dermed selv en tidsramme eller beslutter, hvor mange spille-runder I har. Det hold, der først når i mål eller er nået længst inden for en given tidsramme, vinder.

I har brug for...

- spilleplade / print af alle spillefelter
- print af alle **Konfus**-kategorikort
- print af **Konfus**-kort til gamemasteren
- terning
- papir
- blyanter
- mobiltelefoner – både hos konfirmander og præst
- fri gulvplads
- mulighed for tidtagning
- ja, nej, **Konfus** kort
- spillebrikker



KRØS
Til gamemaster

ON Til gamemaster

Målet

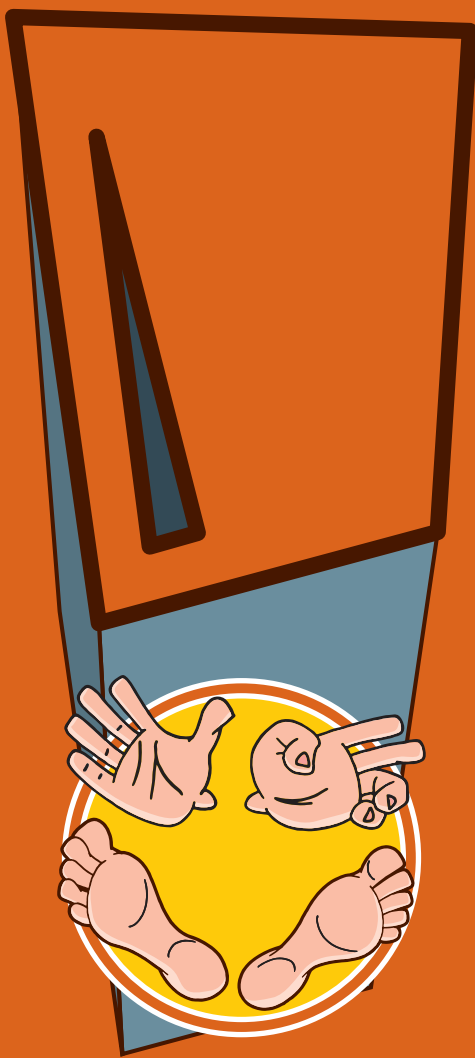
At konfirmanderne får deres krop og lemmer i bevægelse. Ligeledes skal samarbejdet stå sin prøve – kan de samarbejde, er der én der vil påtage sig lederrollen eller er alle lige om at fordele hvem, der gør hvad? Konfirmanderne skal erfare, at de ved hurtig fælles hjælp kan udføre en opgave.

Regler

Når et hold lander på on, tager en fra holdet et on-kort og læser det højt for alle.

Holdet skal nu indbyrdes samarbejde om at udføre det, der står på kortet.

Som gamemaster skal du bedømme, om opgaven løses korrekt. Holdet må rykke et felt frem, hvis de løser opgaven.



Til gamemaster

KRAS

Til gamemaster

Målet

At konfirmanderne præsenteres for nogle centrale begreber og symboler i kristendommen, og at de får øjnene op for, at disse kan udtrykkes på forskellige måder – for måske er der ikke kun én måde at tegne håb eller opstandelse på?

Som gamemaster kan du evt. starte en kort dialog med tegneren/holdet om, hvorfor det pågældende begreb/symbol blev tegnet som det gjorde, og om det kunne tegnes på andre måder. Vil alle have tegnet begrebet på samme måde?

Regler

Når et hold lander på kras, tager en fra holdet et kras-kort og læser det for sig selv.

Personen har et minut til at tegne det, der står på kortet. Imens skal personens hold – inden for det ene minut – gætte, hvad der tegnes. Gætter holdet rigtigt, må de rykke et felt frem. Hvis holdet ikke gætter rigtigt, får de andre muligheden for at gætte, men de kan ikke få point.



Til gamemaster

FESSOR

Til gamemaster

Målet

At konfirmanderne undres eller forundres og udvider deres viden og lærer nyt om kristendommen – ikke at repetere eller tjekke, hvad konfirmanderne kan.

Som gamemaster kan du, hvis konfirmanderne undres eller forundres over svaret, evt. starte en kort dialog med holdene og uddybe det rigtige svar.

Regler

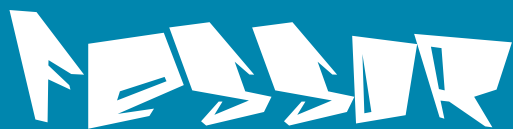
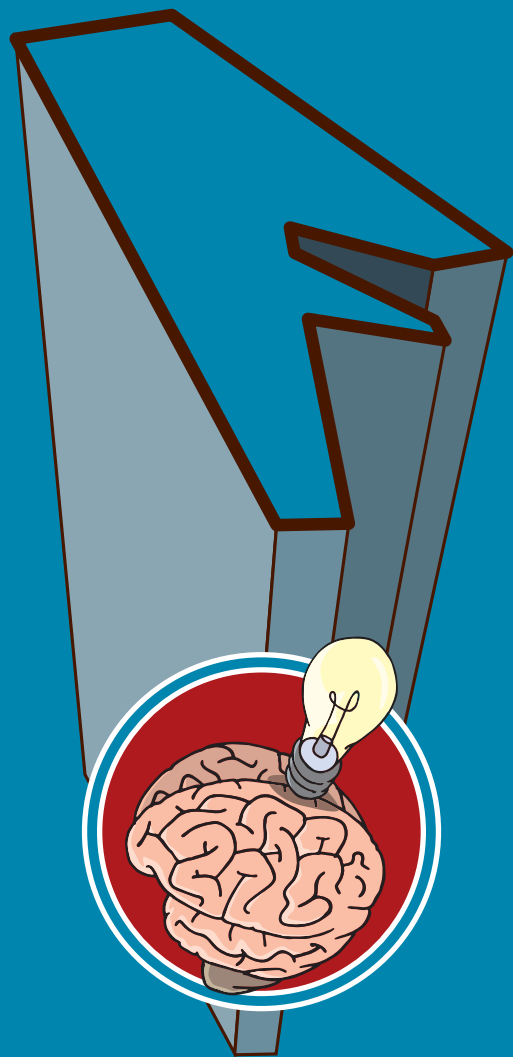
Når et hold lander på fessor, tager en fra holdet et fessor-kort og læser det højt for alle.

Holdet skal nu på et halvt minut indbyrdes blive enige om, hvad det rigtige svar er og fortælle det til dig som gamemaster.

Hvis holdet svarer rigtigt, må de rykke et felt frem. Hvis holdet ikke svarer rigtigt, må de andre hold svare, men de kan ikke få point.

De rigtige svar:

- Hvornår bliver man medlem af folkekirken? Når man bliver døbt i folkekirken.
- Hvad forbindes fasten med? At holde sig fra at spise kød i en periode, at holde sig fra at bruge sin mobil i en periode, at det er tid til eftertanke.
- Hvad betyder treenighed? Gud fader, Gud søn og Gud Helligånd.
- Hvad betyder selve ordet nadver? Aftensmåltid.
- Hvad betyder advent? Komme.
- Hvornår er man kristen? Når man er døbt.
- Hvad betyder konfirmation? Bekræftelse.
- Hvad betyder amen? Det står fast.
- Hvad betyder pinsen bl.a.? At få fornyet mod på livet.
- Hvad betyder »hellig«? Hel.



Til gamemaster

NU

Til gamemaster

Målet

At konfirmanderne bliver udfordret på, hvad de hver især mener og debatterer med hinanden om religiøse, etiske og hverdagsrelaterede emner. Samtidig er det her vigtigt, at de formår at lytte til hinandens holdninger og i fællesskab kan blive enige på holdet.

Som gamemaster kan du evt. starte en kort dialog med holdene om deres holdninger til udsagnet. Er alle enige? Var det svært at blive enige – hvorfor?

Regler

Når et hold lander på Nu, tager en fra holdet et Nu-kort og læser det højt for alle.

Holdet skal nu indbyrdes blive enige om en fælles holdning til udsagnet og stille sig på ja-feltet på spillepladen (hvis de er enige i udsagnet), nej-feltet på spillepladen (hvis de er uenige i udsagnet) eller **konfus**-feltet på spillepladen (hvis de er i tvivl eller indbyrdes uenige). Men inden holdet begynder at diskutere, skal de resterende hold tage stilling til, om de tror, holdet stiller sig på hhv. ja, nej eller **konfus** og aflevere det af de tre ja, nej eller **konfus**-kort, de tror på, til gamemasteren.

Når holdene har afleveret deres kort til gamemasteren, skal holdet, der trak Nu-kortet, blive enige om en holdning til udsagnet. Holdet må rykke et felt frem hvis et eller flere hold gætter rigtigt på, hvor de stiller sig.



Til gamemaster

SMS Til gamemaster

Målet

At konfirmanderne inden for en given ramme reflekterer over, hvad svaret kan være, og at de formår at samarbejde om at skabe et tekstligt indhold, de alle er enige om.

Som gamemaster kan du evt. starte en kort dialog med holdet om svaret på opgaven – var det nemt at blive enige, var det nemt at udføre opgaven, ville de andre hold have sms'et det samme?

Regler

Når et hold lander på sms, tager en fra holdet et sms-kort og læser det højt for alle.

Holdet skal nu udføre opgaven - blive enige om et svar og sende det i en sms til gamemasteren, inden det igen er deres tur.

Når det igen er holdets tur, skal gamemasteren, inden holdet slår med terningen, læse sms'en højt. Holdet må rykke et felt frem, hvis gamemasteren vurderer, at opgaven er løst korrekt – og derefter slå med terningen.



Til gamemaster

UDFORDR

Til gamemaster

Målet

At konfirmanderne oplever eksegese i en kropslig form. De skal igennem kropslige bevægelser og mim tilegne sig og udtrykke bibelske lignelser eller begivenheder.

Regler

Når et hold lander på udfordr, tager en fra holdet et udfordr-kort og læser det for sig selv.

Personen vælger derefter en makker fra sit hold. De to har nu et minut til sammen at mime den begivenhed eller lignelse, der står på kortet. Imens skal deres hold – inden for det ene minut – gætte hvad der mimes.

Gætter holdet rigtigt, må de rykke et felt frem. Hvis holdet ikke gætter rigtigt, får de andre muligheden for at gætte, men de kan ikke få point.