

Spillevejledning

Fase 1: Elevernes forforståelse

Når spillet spilles på Vorupør Museum indledes spillet ved, at eleverne på museet får fortalt en baggrundshistorie om Vorupør, 1880'erne, fiskernes vilkår inden dannelsen af Fiskercompagniet, Indre Mission, ulykken i 1885 og konsekvenserne heraf samt andet relevant.

Initiativet til at stifte Fiskercompagniet kan nævnes, men der skal ikke gåes i dybden med dette, da eleverne via spillet selv skal etablere reglerne og tilegne sig viden og forståelse for Fiskercompagniet og de ting, der var på spil i forbindelse med stiftelsen. Baggrundshistorien kan også fortælles i Missionshuset, Madpakkehuset eller andre steder i Vorupør - eller i klasseværelset.

Det er relevant at gøre det klart for eleverne, at det er den indremissionske opfattelse af historien, der er nedskrevet, og eventuelt tale om hvilken betydning dette har for den fortælling man kender om begivenheden/fortiden.

Ved baggrundshistorien er det vigtigt at få med, at fiskerne blev udnyttet af landboerne og fiskehandlerne. Når de ankom til landingspladsen for at købe fisk, fyldte bønder og fiskehandlere hjemmebrændt på fiskerne til de var så fulde, at de nærmest forærede fisken væk. Druk var så stort et problem, at betalingsmidlet ofte var brændevin frem for penge eller madprodukter, og på den måde var de fordrukne fiskere fanget i et afhængighedsforhold til deres udnytttere.

Hvis eleverne ankommer i bus (fra Thisted), kan de blive sat af ved Kapelvej, hvor Vorupør Gamle Kirkegård ligger, og få baggrundshistorien på kirkegården, hvor de også kan se graven over de omkomne fra ulykken i 1885. Jens Munk Poulsen, fiskeeksportør Knud Jensen samt alle fem fiskere er også begravet på denne kirkegård. Der er 2 kilometer til missionshuset og Vorupør Museum fra Vorupør Gamle Kirkegård.

Fase 2: Eleverne på museet eller i missionshuset

Dilemmaspillet spilles i udgangspunktet på museet, hvor der er genstande, der relaterer sig til Fiskercompagniet og fiskeri generelt, og som kan være med til at sætte scenen og understøtte elevernes *perspektivskifte* til den fortid, som spillets handling foregår i. Museet er dog kun åbent fra påske og til slutningen af oktober. Udenfor denne tid, skal der træffes aftale med Museum Thy (Tlf. 97 92 05 77). Alternative spillesteder er i missionshuset eller i Madpakkehuset ved havet.

Læreren/spilvejlederen sætter scenen og fortæller, at det er den 20. august 1887, og at der er taget initiativ til at stifte et fællesskab for fiskere, hvor fiskerne skal ”*gavne hverandre såvel åndeligt som timeligt*” (betydningen forklares overfor eleverne). Dette fællesskab skal hedde Vorupør Fiskercompagni. På denne dag blev der indkaldt til et møde blandt fiskerne i Vorupør, hvor initiativtageren, Jens Munk Poulsen, ville orientere om Fiskercompagniet, og hvor fiskerne skulle beslutte, om de ville melde sig ind i fællesskabet.

Igennem spillet skal eleverne opnå viden om fiskernes vilkår i Vorupør dengang samt opnå en forståelse af de dilemmaer, der var på spil i forbindelse med at danne et sådant fællesskab, samt hvilke fordele og ulemper der kunne være.

Eleverne får at vide, at de vil få udleveret roller. En særlig rolle gives til Jens A. Fink, der er vært og mødeleder. Det er hende/ham der spiller Jens A. Fink, der skal sørge for god ro og orden under spillet. Nogle roller sidder i et panel. Panelet består af initiativtageren, Jens Munk Poulsen, fiskeren Jens Munk Madsen, strandfogeden Jens Poulsen samt fiskeeksportøren Knud Jensen. De har hver især forskellige holdninger til dannelsen af Fiskercompagniet. Panelets funktion er at fremlægge forskellige holdninger og synspunkter i forhold til Fiskercompagniet. De øvrige elever er fiskere og bliver inddelt i grupper.

De enkelte elever skal igennem spillet forsøge at påtage sig rollerne og forsøge at forholde sig til dilemmaerne og træffe valg på fortidens præmisser – altså skifte perspektiv – så de ikke (udelukkende) tænker som unge, moderne mennesker. Dette kan understøtte elevernes udvikling af historisk empati.

Fase 3: Udlevering af roller

Roller til panelet:

Eleverne får udleveret de roller, som de skal påtage sig under spillet. Der er fire roller, som skal sidde i panelet. Igennem hele spillet Gælder det, at to elever sagtens kan være fælles om én rolle.

Fiskere:

De øvrige elever fordeles i grupper af 3-5 elever afhængigt af elevtal. Disse elever skal spille fiskere, og de skal forholde sig til en række dilemmaer igennem spillet, lave regler for Fiskercompagniet og til slut vurdere, om de vil melde sig ind i fællesskabet. Alle fisker-rollerne har en forudindtaget holdning baseret på nogle personlige omstændigheder. Dette står beskrevet i rollerne. Rollerne som *fiskere* fordeles mellem grupperne, så den samme rolle ikke sidder flere gange i den samme gruppe.

Læreren/spilvejlederen skal være opmærksom på, at sværhedsgraden i rollerne divergerer. Nogle roller er mere krævende af eleverne at forstå og spille. Panelets roller indeholder megen tekst, og de kræver et vist overblik. Samtidig rummer de muligheder for at udfolde sig som spiller. Det kan være en stor fordel at lade to elever deles om panel-rollerne, men de kan også byde på spændende udfordringer til nogle elever. Hver fisker har forskellige dilemmaer og holdninger.

Uanset hvordan læreren/spilvejlederen fordeler rollerne, skal eleverne have hjælp til at forstå og formidle deres rollers holdninger, så de føler sig trygge og klædt på til at spille.

Der findes ikke kilder, der fortæller om, hvilke holdninger de øvrige fiskere, der var til stede ved mødet, havde. Rollerne for fiskerne er lavet med udgangspunkt i historiske personer og med nogle af de dilemmaer, der har været tilstede i det lille samfund på den tid.

Læreren/spilvejlederen beslutter hvordan rollerne fordeles.

Når rollerne er fordelt, skal eleverne have tid til at læse deres roller og forberede sig. Eleverne skal især have styr på

- Hvem de er.

- Hvad deres holdning er til Fiskercompagniet.
- Hvad de ønsker, og om det er muligt for dem at gå på kompromis med deres ønsker.

Læreren/spilvejlederen skal sikre sig, at eleverne forstår deres roller.

Eleverne skal hjælpes til at blive i deres roller og forsøge at forstå og træffe beslutninger for deres roller på fortidens præmisser. Denne proces skal understøttes af læreren/spilvejlederen.

Det er en god idé at lave tydelige navneskilte, der angiver, hvem man spiller i dilemmaspelet, og hvis det er muligt at inddrage rekvisitter, kan dette understøtte elevernes perspektivskifte.

Fase 4: Dilemmaspillets spilles

4.1. Lokationen, hvor spillet spilles, indrettes, så eleverne kan se hinanden. Panelet placeres på en række, så de kan ses af alle øvrige elever – også gerne af hinanden. Mødelederen (Jens A. Fink) placeres et centralt sted, hvor han har overblik og kan ses af alle. Han må gerne svæve omkring i lokationen.

4.2. Mødelederen (Jens A. Fink) byder velkommen og fremlægger sin egen position. Derefter giver mødelederen ordet til panelet, som præsenterer dem selv og fremlægger deres holdninger til Fiskercompagniet:

- Lærer og initiativtager Jens Munk Poulsen
- Fisker Jens Munk Madsen
- Strandfoged Jens Poulsen
- Fiskeeksportør Knud Jensen

4.3. Når panelet har fremlagt, kan fiskerne, der er placeret i grupper, kort diskutere med hinanden, hvad de har hørt fra panelet, og de kan stille uddybende spørgsmål til panelet. Hvis panelet har lyst til at diskutere med hinanden og fiskerne, er det også en mulighed. Her kan læreren/spilvejlederen assistere mødelederen (Jens A. Fink).

4.4. Læreren/spilvejlederen tager nu over og takker panel og mødeleder. Læreren/spilvejlederen forbereder nu fiskerne på, at de vil blive præsenteret for fem dilemmaer, som de skal forholde sig til og tage stilling til. Hvert dilemma handler om, hvad der skal stå i reglerne for Fiskercompagniet.

Panelmedlemmerne fordeler sig ud i grupperne – en eller flere i hver gruppe afhængigt af antal grupper. De forbliver i deres respektive roller.

Læreren/spilvejlederen præsenterer fiskerne for dilemmaerne – et ad gangen. Der er 5 obligatoriske dilemmaer, og spilvejlederen kan vælge at stille fiskerne overfor dilemma 6 og 7 – afhængigt af tidsforbrug, elevengagement, mm.

Fiskerne har forskellige holdninger og personlige dilemmaer. Hver gruppe kan bestå af fem forskellige fiskere plus et panelmedlem. Afhængigt af elevantal mm. kan spilvejlederen sammensætte grupperne anderledes.

Det er ok, at fiskerne går på kompromis med deres holdninger – de har jo muligheden for **til slut** at undlade at melde sig ind i Fiskercompagniet.

4.5. Når alle dilemmaer (5-7) er præsenteret, og fiskerne i grupper har diskuteret sig frem til, hvordan de forholder sig til dilemmaerne, skriver hver gruppe af fiskere deres bud på regler for Fiskercompagniet ned, baseret på de valg, de har truffet i dilemmaerne.

4.6. Hver gruppe fremlægger deres regler for de øvrige grupper.

4.7. Grupperne skal nu stemme om, hvilket sæt regler der bør gælde i Fiskercompagniet. Hver gruppe har to stemmer. Dvs. de MÅ stemme på deres egne regler, men SKAL stemme på én eller to andre gruppers regler. Hvis flere sæt regler får lige mange stemmer, stemmes der igen om disse. Her har hver gruppe kun én stemme.

4.8. Læreren/spilvejlederen redegør for det sæt regler, der har vundet og fortæller, at det nu er Fiskercompagniets gældende regler.

4.9. De enkelte fiskere/paneldeltagere skal nu beslutte sig for, om de melder sig ind i Fiskercompagniet med de regler, der er lavet, eller om de vælger ikke at melde sig ind. I udgangspunktet fortages der selvstændige valg, men hvis eleverne gerne vil blive enige gruppevis, er dette i orden.

Fiskerne sætter sig i en ja og en nej gruppe. Hver fisker redegør kort for sit valg overfor gruppen. En eller flere fiskere fra hver gruppe redegør overfor den anden gruppe, hvorfor man har valgt at sige henholdsvis ja og nej.

Fase 5: Udvikling af historiebevidsthed

5.1. I forhold til at understøtte elevernes udvikling af historiebevidsthed er det hensigten, at elevernes fortidsfortolkning kvalificeres ved at spille spillet.

Eleverne bør reflektere over hændelserne i spillet i forhold til bl.a.

- Hvorfor traf eleverne de valg, de gjorde, på vegne af de personer, som de spillede?
- Hvilken fortidsfortolkning, nutidsforståelse og fremtidsforventning havde den person, de spillede, mon?
- Hvilke ting var på spil for personerne i spillet, når de skulle træffe valg?
- Var det muligt at sætte sig i personens sted – eller kom man til at træffe valg, som et moderne ungt menneske ville tage?
- Andre overvejelser?

Eleverne skal også arbejde med at se hændelserne i spillet – situationen, tiden, personerne, de valg der blev truffet, m.m. – i relation til elevernes egen nutidsforståelse og fremtidsforventning. Det vil i den sammenhæng være relevant at lade eleverne se Fiskercompagniet i sammenhæng med eksempelvis:

- Udvikling af andelsbevægelsen.
- Kommunisme som ideologi og styreform.
- Reformen i forskellige tider.
- Fiskernes rolle i samfundet i dag.

Dette kan meget vel finde sted hjemme i klasseværelset.

Som en afrunding kan der bruges en lille halv time på at se DR-dokumentaren "For enden af molen", som findes på Youtube via dette link: <https://www.youtube.com/watch?v=ozG3To8ZI18>

Dokumentaren kan også tjene som baggrundsviden for læreren.