



# PIRATER

– et mini-læringsrollespil

Forløbet Pirater er udarbejdet af Mikkel Ploug som led i projektet *Rollespil som kreativ og motiverende læringsplatform*. Det er baseret på forløbet *Tortugas Hemmelighed* udviklet af lærerne på Østerskov Efterskole. Læs mere om projektet og se en video på [www.rollespil.nu](http://www.rollespil.nu).

## FAG

Dansk, historie og kristendom på mellemtrinnet (kunne være ældre klasser og andre fag).

## FORTÆLLING

Eleverne spiller pirater på danske skibe i det Caribiske hav.

## GAMEPLAY

Eleverne er opdelt i grupper af tre. De skal bevæge sig i samlet flok mellem de forskellige havne og forsøge at vinde en af de tre sejrsvilkår når alle tre runder i forløbet er spillet.

## MÅLSÆTNING

Der er tre måder at vinde spillet på når spillet er slut: Penge, ry og ære.

Handelsmand - flest penge

Pirat - størst ry

Udforsker - størst ære

## LÆRINGSMÅL

Formålet med spillet er at give eleverne kendskab til kolonimagternes brug af pirater i deres kamp om kontrol med deres kolonier. Opgaver og spørgsmål, som laves til spillet skal relateres til perioden og vinkles til de fag som ønskes brugt. Der er to områder i spillet hvor fagligt indhold kan anvendes i forløbet. Dette drejer sig om kanonkortene og opgaverne som guvernørerne uddeler og kontrollerer. Kanonkortene er "multiple choice" spørgsmål som relaterer til fagene. Opgaverne som guvernørerne stiller kan være mere åbne, eventuelt også med tekst, disse opgaver skal som grundregel besvares skriftligt.

## LÆRERROLLEN

I dette spil fungerer læreren som spilleleder. Dette betyder han har flere opgaver i de forskellige dele af spillet.

**Forberedelse:** inden undervisningens start skal læreren sørge for, at alle materialer er klar til brug og at han har læst reglerne grundigt i gennem og bestemt hvem der spiller hvem når spillet går i gang.

**Introduktion:** Inden spillet går i gang skal læreren introducere reglerne og sætte eleverne i grupper. Herefter skal grupperne have udleveret deres skibe og klassen skal forvandles til det Caribiske hav. Når alt er på plads og guvernørerne er klar, sættes spillet i gang.



**In-game:** når spillet er i gang er lærerens rolle at sørge for at spillet kører for alle deltagere. Han skal sørge for at havnefogderne har styr på deres rolle og at de søslag som udspilles kører som de skal. Hertil skal han optælle ry-point for søslag.

Der vil måske være grupper som har mistet modet og disse skal samles op. Her kan kaperbrev udleveres efter en samtale med Rigshovmesteren.

## OPBYGNING

3 kapitler 2 lektioner hver. Grupper med 3 elever udgøre en besætning, på nær 4 elever som spiller guvernører. Ti minutter før et kapitel er færdigt markere læreren at der er ti minutter igen og at man skal søge havn hvis man vil nå det.

**Kapitel 1:** Ved spillets start får hver af grupperne et lille skib med to rigsdaler. Alle skibe starter i "rum sø". En elev bliver udnævnt rigshovmester (denne rolle kan også varetages af en lærer hvis der er flere lærere til afviklingen) i København. Fire elever bliver udnævnt til guvernører i havnene på de tre Dansk Vestindiske øer og på Prinsensten på Slavekysten. Elever som er guvernører og rigshovmester, spiller bi-personer og skal hjælpe med at piraterne får en god oplevelse. De kan ikke vinde spillet.

**Kapitel 2:** Der indføres kort med mindre opgaver.

Ved spilstart vælges nye guvernører og rigshovmester. Skibe som mangler mandskab fyldes op. Mandskabet bytter roller.

I forberedelsen til dagen er kanonkortene blevet blandet, så skibene har nye kanonkort.

**Kapitel 3:** Der indføres missionskort og nye skibe.

Ved spilstart vælges nye guvernører og rigshovmester. Skibe som mangler mandskab fyldes op. Mandskabet bytter roller.

I forberedelsen til dagen er kanonkortene blevet blandet, så skibene har nye kanonkort.

Efter hvert kapitel gøres penge, ære og ry op. Og hvert skib får 2 rigsdaler

## RAMME

Et eller flere klasselokaler.

Opstilling: lav fire havne, optimalt ved at stille borde i fire hjørner af klasselokalet være frit, da dette skal være "rum sø".

## SPILELEMENTER

### HAVNE

I spillet er der tre caribiske havne, Prinsensten på guldkysten og København, som sælger og køber forskellige vare. Udover køb og salg kan besætningerne også arbejde, dette foregår ved at lave opgaver for guvernørerne/rigshovmesteren. Dette er udforskningsopgaverne. De skal kunne laves på 5-10 minutter og giver penge/ressourcer som eleverne kan købe vare for samt giver ÆRE. Guvernørerne/rigshovmesteren (måske med hjælp fra læreren) giver ÆRE point.

Skibene ligger havn ved at gruppen sætter sig ved en af de 1-3 havnepladser som havnen har.

Der skal være havnepladser svarende til antallet af grupper.

Fx 20 elever 4 havne, 6 grupper (to gruppe med to elever).



## RESSOURCER OG RIGSDALER

Der er en række ressourcer i spillet. Forarbejdede vare, Tobak, Sukker, bomuld og slaver. Disse vare koster forskelligt i de forskellige havne. Hver havn har et ark med priser for varer. Som grundregel køber de vestindiske havne råvare som tobak, bomuld og sukker.

Rigsdaler er spillets møntenhed, her kan fx anvendes centicubes eller andet som kan symbolisere penge.

Under spillet går læreren rundt og bytter varer. Sørger for at Slavekysten har slaver, København har forarbejdede varer og de vestindiske havne har råvarer. Hvis en havn løber tør for penge kan lærere enten give hanen penge eller også sige til guvernørerne at de skal lave veksler og forsøge at sælge disse. Gyldige veksler tæller med når pengene gøres op ved kapitlets afslutning.

## SKIBE

Der er tre forskellige skibe i spillet. Lille, krigsskib og handelsskib. De to sidste er udvidelser som spillerne kan købe i sidste kapitel af spillet. Skibene har tre forskellige egenskaber: pris, moral og last.

Pris angiver hvad skibet koster at købe.

Moral: Angiver den skade skibet kan tage før det må overgive sig.

Last: angiver hvor meget last skibet kan holde.

Særlige egenskaber. Krigsskibene og handelsskibene har særlige egenskaber.

- Flygter hvis det ikke tager skade. Dette handelsskib kan vælge at stoppe en kamp hvis det i en kamprunde svarer rigtigt på et kanonspørgsmål.
- Må ikke angribe. Dette handelsskib må ikke starte en kamp.
- Plyndre 2. Dette krigsskib må tage to kort/rigsdaler hvis det vinder en kamp.
- Skade +1. Dette krigsskib giver en mere i skade hver gang de giver skade.
- Skyder først. Dette krigsskib skyder først også selv om det er angriber.

## ROLLER

På hvert skib er der tre roller: kaptajn, våbenmester og kvartermester.

**Kaptajn:** som kaptajn holder man skibet (den mappe som repræsenterer skibet) og man bestemmer hvad man skal gøre.

**Våbenmester:** som våbenmester bestemmer man og er den eneste som må sige noget i kamp (med mindre man bliver spurgt).

**Kvartermester:** som kvartermester er man den eneste som må snakke med guvernørerne om opgaver. Hvis en gruppe kun har to elever, er våbenmesteren og kvartermesteren den samme.

## KAMP

For at komme i kamp skal en kaptajn udfordre en anden kaptajn, som er i rum sø. Det skib som bliver udfordret må starte med at skyde.

Når der kæmpes sker det ved at de to våbenmestre skiftes til at skude med spørgsmål til hinanden. Hvis en gruppe svare forkert på et spørgsmål, bliver deres skib ramt og tager den skade som kanonkortet angiver. Våbenmesteren må spørge sin gruppe.

Kaptajnen på hvert skib må en gang i hver kamp sige "hvidt flag". Dette indstiller kampen og de to kaptajner kan kort forhandle om fred. Forhandlingen stopper hvis en kaptajn ikke ønsker at forhandle mere eller de to kaptajner når frem til en løsning.

Det skib som ikke har mere moral tilbage har tabt kampen. Det sejrene skib må plyndre det tabende skib ved enten at tage en råvare eller en rigsdaler.

Kanoner: kanoner er kort med et spørgsmål og et svar på. Samt et tal som angiver den skade skibet tager i moral, hvis der svares forkert.



## MINDRE OPGAVER

Disse kort er opgaver som læreren eller rigshovmesteren kan uddele til kaptajner, som en ekstra mission.

## MISSIONSKORT

I sidste kapitel får hvert skib et missionskort. Dette kort er en mission som skibet skal udfylde. Når et skib taber en kamp må modstanderen se ens mission.

## POINT

I spillet er der tre måder at vinde på: penge, ry og ære. Når spillet er slut gøres skibenes point op i de tre kategorier.

**Penge:** Det skib som har flest rigsdaler når spillet er slut, bliver udråbt som handelsmand. Grupperne får penge ved at arbejde for havnefogderne, handle med varer og røve dem fra hinanden.

**Ry:** I spillet får skibe ry for at kæmpe med hinanden. Et skib får tre point for en sejr, et point for en uafgjort og et point for et nederlag. Resultaterne af kampene skal indberettes til læreren, som skriver dem på en pointtavlen. Skibe kan kun kæmpe mod hinanden en gang per kapitel. Det skib som har flest point når spillet er færdigt vinder titlen største pirat.

**Ære:** I spillet får grupperne ære ved at løse opgaver i havnene. Hver opgave giver et antal dukater og æres point.

## LÆRERFORBEREDELSE

Printe de forskellige følgende filer ud og klippe dem ud:

Kort karakterer

Kort missioner

Kort handelsvarer

Kort mindre opgaver

Kort skibe

Pirattabeller (excelark)

Guvernøropgaver

Kanonspørgsmål

Fremskaffe 100-150 rigdaler

