

QuizzEuropa – et brætspil om et andet Europa

Bliv udfordret på din sammenhængsforståelse for Europas historie, kulturelle mangfoldighed og politiske geografi gennem fokus på regioner frem for nationalstater. Et lærerigt og underholdende bidrag til undervisningen!

Forfatter: [Anders Engberg](#)



Brætspillet QuizEuropa handler om Europas historie og kulturelle mangfoldighed. Det er tænkt som et sjovt og lærerigt spil, der bl.a. sætter fokus på "det folkelige Europa" gennem emner som "mad og drikke", "sport og populærmusik" samt "sprog og folkegrupper". Samtidig tager spillet ikke udgangspunkt i nationalstater, men i geografiske regioner, og hermed åbnes døren

til et kontinent, der er langt mere mangfoldigt end en fokusering på nationalstater lader ane. Det er en rejse i et andet Europa.

Et regionalt Europa – tanken bag spillet

Centralt i QuizzEuropa er 480 små fortællinger fra et Europa, der er delt op i 24 destinationer/regioner. Disse tager udgangspunkt i geografiske foreteelser såsom floder, bjergkæder og halvøer – og ikke nationalstater. Det er en helt afgørende pointe ved spillet at vise, at den grundlæggende geografi er bestandig, mens nationalstater tilhører bestemte historiske perioder. Det betyder, at spillet er opbygget i 24 ligestillede regioner af nogenlunde samme størrelse i modsætning til nationalstaternes meget uhomogene størrelsesforhold, hvilket er en fordel for spillets afvikling, idet destinationerne er forholdsvis jævnt fordelt over spillepladen/kontinentet. Det gør spilafviklingen bedre, samtidig med at den østlige del af Europa får en mere fremtrædende plads med flere felter og dermed fortællinger, end tilfældet ville have været, hvis man tog udgangspunkt i nationalstaterne.

Fokuseringen på geografiske regioner, fremfor det mere traditionelle nationalstatsperspektiv, medfører, at der kan fokuseres på regionale forhold herunder kultur, der kan åbne øjnene hos eleverne for en anden verden. At kende til det regionale Europa er en fordel, når det må forventes, at det regionale niveau formentlig får en mere fremtrædende plads i fremtidens Europa. Fokuseringen på nationalstaten i den aktuelle europæiske debat, særligt i forbindelse med flygtningekrisen, viser fx nationalstatens afmagt og ikke styrke i forhold til de store og grænseoverskridende udfordringer, som kontinentets befolkning står overfor.

Europa står i en situation, hvor det regionale niveau og den regionale identitet på sigt kan blive yderligere styrket. Selvom det ikke nødvendigvis er med udgangspunkt i QuizzEuropas regioner, kan spillet overordnet set bidrage til en nedbrydning hos eleverne af en fasttømret forestilling om et Europa som udelukkende et nationalstaternes Europa.

Bevidstheden om et andet Europa kan bidrage til at styrke elevernes manøvre muligheder i fremtidens Europa. Her vil det være gavnligt for eleverne at have en bevidsthed om, at nationalstaterne er foranderlige størrelser og måske "blot" en periode i Europas historie, og at det derfor kan være en ulempe at tage udgangspunkt i dem, når man vil forstå de historiske og kulturelle forhold på kontinentet. Nationalstaterne er blot én måde at konstruere et forestillet fællesskab, et europæisk eller regionalt forestillet fællesskab er andre.

Ved at lære de geografiske regioner at kende, aner man, at Europas historie i de sidste ca. 200 år i høj grad har handlet om at skabe forestillinger om homogenitet indenfor nationalstater, som i udgangspunktet slet ikke var og stadig langt fra er homogene.

Alle lande kan fremvise eksempler på heterogenitet, selv Danmark. Sønderjyllands historie, dens sproglige og kulturelle sammensætning er anderledes end det øvrige Danmarks. I QuizzEuropa er det danske Rigsfællesskabet opdelt i to regioner. Danmark er en del af "Skandinavien", mens Færøerne er en del af "Nordatlanten", og Grønland er slet ikke med, da det store hvide land geografisk er en del af Amerika. Statsdannelsen Danmark er således langt fra at være homogen, hvilket understreges af spillet.

Selve spillet

QuizzEuropa spilles bedst af 4 – 6 spillere, der på skift af en medspiller får oplæst en lille fortælling indenfor en kategori. Det gennemgående spørgsmål er: i hvilken af de 24 regioner hører fortællingen hjemme? Der er fire svarmuligheder, og man rejser til destinationen, hvor man tror, at fortællingen hører hjemme. Har man ramt rigtigt, får man, næste gang det er ens tur, en fortælling fra en af de andre ni kategorier, hvoraf halvdelen er historiske og halvdelen er kulturelle. Er det en af de forkerte svarmuligheder, man er kommet til, rejser man mod den næste destination, som man tror, er den rigtige. Det gælder om at rejse hurtigst igennem et bestemt antal kategorier. Man kan vælge antallet af kategorier, man vil spille, og naturligvis også hvilke. Det betyder, at man f.eks. kan koncentrere sig om Europas nyere historie, hvis man i øvrigt beskæftiger sig med denne periode.

Spillet handler ikke om paratviden. Selv meget vidende mennesker kender ikke svaret på mange af spørgsmålene. Det er et spil, hvor mange, også elever, kan regne ud, hvilken af de fire svarmuligheder, der er den rigtige. Denne succesoplevelse er befordrende for motivationen til at spille spillet og lære Europa bedre at kende.

Fortællingerne er korte og naturligvis langt fra udtømmende om de pågældende emner. Men de kan give anledning til samtaler om fortællingerne og kan ofte give lyst til at vide mere om dem.

Spillet og læring

Formanden for FALIHOS, Dennis Hornhave Jacobsen, giver denne kommentar til spillet i en undervisningsmæssig sammenhæng:

” ... en interessant vinkel ved dette spil [er] det eksplicitte fokus på, at Europa ikke alene består af afgrænsede nationalstater, men også af en geografi som binder nationer og kulturer sammen. Et fokus som kan bidrage til at styrke elevernes sammenhængsforståelse, som stadig er et centralt tema i Fælles Mål for historie eller i geografi, hvor eleverne skal have viden om geografisk regionalisering og beliggenhed af lokalområder, lande og verdensdele.

Herudover peger han på, at spillet også naturligt kan indgå i understøttende undervisning, lektiecafe eller faglig fordybelse.

Selvom spillet således ikke er direkte rettet mod de specifikke læringsmål i fagene historie og geografi, kan det godt anvendes i selve undervisningen, men er måske særligt egnet til understøttende undervisning og aktiviteter udenfor den egentlige undervisning, f.eks. i forbindelse med en lektiecafé, hvor et spil vil være en sjov og samtidig lærerig måde at lære et fagligt stofområde – Europa – at kende.



Spillets fortællinger

Her er et par eksempler på fortællingerne i spillet og de fire svarmuligheder, hvor det rigtige er understreget:

- *Gæret grønlandshaj er en gammel ret på disse kanter, og den anses af mange for at være den værste i verden. Urinlugtende, giftigt hajkød gæres i et hul med rindende vand i jorden i 6- 12 uger. Herefter hænges det til tørre i 4 – 5 måneder. Det serveres i tern. Udløser ufrivillige brækreflekser hos de fleste første gang.*

Rhinen – Nordatlanten (Island) – Epirus/Cypern – Alperne/Po

- *Sorberne lever fortrinsvis i et område kaldet Lausitz, som ligger nord for byen Dresden. De ca. 60.000 mennesker, der tilhører folkegruppen, taler et vestslavisk sprog, der er tæt beslægtet med de to nationale sprog, der tales henholdsvis øst og syd for området. Det er et officielt anerkendt mindretal i landet det bor i. Det har sine egne kulturinstitutioner, bl.a. radiostationer.*

Volga/Don – Elben/Spree (sorberne bor i Tyskland, sproget er tæt beslægtet med polsk og tjekkisk) – Appenninerne med øer – Donau/Morava

Fortællingerne afsluttes ikke med et spørgsmål, da der altid er det samme spørgsmål: i hvilken region hører fortællingen hjemme? Den første af de ovennævnte fortællinger handler om en ganske særlig ret fra det nordatlantiske, og her får man noget vide om (mad)kultur, som baserer sig på de naturgivne omstændigheder. Endvidere er der tale om en grønlandshaj, hvilket kan bidrage til at lede opmærksomheden mod det nordvestlige hjørne af Europa. Man lærer lidt om kultur og kan ud fra sin basisviden om geografi regne ud, hvor i Europa fortællingen hører hjemme.

I det andet eksempel på en fortælling stifter eleven bekendtskab med et af Europas mange ukendte mindretal, sorberne. Det styrker elevens forståelse af det etnisk og sprogligt mangfoldige kontinent, hvilket fremmer forståelsen af Europas kultur og geografi. Eleven kan muligvis regne det rigtige svar ud ved hjælp af ordet Lausitz, som unægtelig lyder tysk. Dresden er en større tysk by, som også hjælper mange på vej. Endvidere oplyses det, at to store vestslaviske sprog tales øst og syd for området. En kombination af det tyske og det slaviske mod øst og syd for Lausitz vil få mange til at vælge det rigtige svar. Alternativet Donau/Morava kan dog drille i den forbindelse, og det er kun godt. Ikke alle svar skal være

oplagte.

Som udvikler af spillet har jeg spillet QuizzEuropa med elever på flere højskoler og folkeskoler og oplevede et stort engagement hos dem. Naturligvis er den viden de opsamler om Europa tilfældig og spredt, det er spillets natur, men de fik en tydeligere fornemmelse for et andet Europa, der afspejler den store europæiske mangfoldighed, som rækker ud over nationalstaternes tilsyneladende konformitet. Det giver dem mulighed for at se et andet Europa og ideen om en fremtid, hvor regioner spiller en større rolle.

Det aktuelle catalanske opgør med den spanske nationalstat, som formentlig vil præge de kommende års politik i det område, er et eksempel på, at kontinentets politiske forhold er under evig forandring, og at et andet og vidunderligt mangfoldigt Europa lurer lige under overfladen. Det er det reelle Europa, som de politiske enheder – i disse århundreder primært nationalstater – bygges ud fra. Men vi kan i dag ikke vide, om nye forestillede fællesskaber er på vej.

[Læs mere om spillet og bestil det her](#)