

Planlæg din by - spil om Silkeborgs første år



Beskrivelse

Brætspil om byplanlægning. I forløbet skal eleverne i grupper løse tre opgaver omkring planlægningen og grundlæggelsen af Silkeborg i 1845-1855. Eleverne skal løse nogle problemstillinger, som man mere eller mindre også stod overfor, da man fra statens side valgte at anlægge en by her ved Gudenåen i 1846. Spillet er således baseret på og inspireret af den faktiske historie omkring Silkeborgs tilblivelse. Spillet kombinerer samfundsforståelse og -tænkning med historien om, hvordan Silkeborg opstod som by.

Aktiviteter

Opgaven er at opbygge en bæredygtig og livsduelig by. Eleverne skal derfor træffe nogle valg fra starten. Det først de skal tages stilling til er, hvilken infrastruktur de skal satses på. Dernæst skal de udvælge tilflyttere - hvilke erhverv er det vigtigst at have i byen fra begyndelsen? Eleverne skal vælge 15 erhverv ud af 24 baseret på, hvor vigtige de er for at grundlægge en by, der kan udvikle sig og vokse. Hvert enkelt erhverv argumenterer for deres vigtighed, og på den baggrund diskuterer eleverne sagen. Det sidste valg, eleverne skal foretage, er at vælge mellem fem offentlige goder. Hvad er vigtigst at prioritere; skole, teater, rådhus, kirke eller gasværk? De kan vælge to.

Forløbet falder i en introduktion og tre spillerunder, hvor eleverne arbejder med problemstillingerne i grupper. Spillet indledes med en kort introduktion til spillet, og hvordan det afspejler Silkeborgs historie. Efter hver runde diskuterer klassen de forskellige valg, som de har taget, og hører om, hvilken løsning man faktisk valgte i Silkeborg.

Spillet foregår med nogle kort med de forskellige valgmuligheder. Eleverne skal prioritere mellem alle de positive budskaber og vælge mellem Nice-to-have og Need-to-have.

Forberedelse

Klassen inddeles i hold af 3-5 elever. Spillekortene kan lånes som hæfte, der kan læses inden spilledagen. Det kan være en fordel, da der er en del tekst.

Efterbehandling

Det er oplagt at diskutere spillet og overveje, hvad der er de vigtigste elementer i et samfund. Hvad får byen og økonomien til at udvikle sig, og hvad får mennesker til at have lyst til at være der?

Formål

Forløbet giver eleverne mulighed for at overveje, hvad et samfund egentlig består af, og hvad det har brug for.

Med spillet lærer eleverne både om Silkeborg tilblivelseshistorie fra ingenting til nybyggerby. De lærer om det at designe et samfund og konfronteres med, at der skal træffes valg og prioriteres.

Et samfund vil have gavn af en hel masse ting, men hvis der ikke er råd/mulighed for dem alle sammen, hvad skal man så vælge at få først?

Sted

Silkeborg Arkiv
Hostrupgade 41A
8600 Silkeborg

Spillet kan enten foregå på skolen eller på Silkeborg arkiv/ Biblioteket/Campusbygningen.

Undervisningsmateriale

Spillet består af en spilleplade og spillekort. Spillepladen er et kortudkast til indretning af Silkeborg fra 1845. Spillekortene er en række informationskort med en illustration og en forklarende tekst bag på.

Tilmelding

Beskrivelse af tilmeldingsprocedure

Tilmelding foregår ved henvendelse til Silkeborg Arkiv.

Kontakt Peter Mouritsen

pm@silkeborgbib.dk
Tlf.nr. 87 22 19 88

Praktisk information

Udbyder

Silkeborg Arkiv

Forløbstype

Forløb med formidler

Forløb på skolen/institutionen

Målgruppe

8. - 10. klasse

Antal

35

Forløbet er tænkt til en klasse inddelt i hold á 3-5

Periode

Hele året

Varighed

3 timer

Der skal læses en del, da spillet består af informative kort, som beskriver de forskellige valgmuligheder.

Dette forløb er gratis

Emneområde

Kulturhistorie og tro

Fag

Geografi

Historie

Samfundsfag

Faciliteter

- Mulighed for at spise medbragt mad
- Mulighed for toiletbesøg
- Handicapvenlige forhold

Kontakt udbyder

Silkeborg Arkiv

Hostrupsgade 41A

8600 Silkeborg

Tlf. 87 22 19 24