

# Lærervejledning

## Danmark under angreb – Kommandocentralen, Frederiksberg Rådhus

.....

.....

”DK under angreb” er et kontrafaktisk rollespil, som knytter an til den overordnede fortælling om Danmarks rolle under den kolde krig. Forløbet stiller skarpt på det frederiksbergske civilforsvars virke under et militært angreb på Danmark. Et jerntæppe har delt verden i to, og konstant lurer faren for et nyt angreb. Hvem er ven og hvem er fjende? Og hvilke oplysninger kan man stole på?

Forløbet foregår i civilforsvarets kommandocentral under Frederiksberg Rådhus. I tilfælde af et angreb ville kommandocentralen være samlingspunkt for bl.a. politi, brandvæsen, og den politiske ledelse af byen. I spillet tildeles hver elev en rolle, der har et tilhørsforhold til nogle af disse grupper. Eleverne oplever alvoren på egen krop, når de som ansvarlige for det civile beredskab, bliver stillet over for en række dilemmaer.

”DK under angreb” bruger rollespil, historiske scenarier, indlevelse og kontrafaktisk historie, kombineret med en lang række didaktiske greb, til at sætte eleverne i spil som både historieskabte og historieskabende.

I al Skoletjenesten Københavns Befæstnings generelle arbejde og udvikling af undervisningsforløb, ligger vi vægt på at oplevelse kommer før oplysning - oplevelsen kommer ikke til at stå i stedet for oplysningen og de faglige mål, men vi mener at det er selve forudsætningen for at vække nysgerrigheden og derved aktivere og styrke læringspotentialerne hos eleverne. Metoderne vi anvender, er bl.a. at inkorporere mangeartede didaktiske virkemidler der understøtter

forskellige læringsstile; man finder således i ”DK under angreb”:  
- en kropslig dimension i at skulle bevæge sig rundt i bunkeren for at løse konkrete opgaver

- flere systemiske greb hvor eleven skal få sit budskab frem igennem specifikt udformede kommunikationskanaler

- et taktilt/socialt greb hvor eleven igennem rummets fysiske udformning skal leve sig ind i en rolle og agere socialt ift. de andre karakterer i spillet samt at samarbejde med disse om at løse dilemmaer. Derigennem skal eleverne øve sig i at diskutere, indleve sig og udtrykke sin holdning til etiske dilemmaer

Kommunikationen fra spillet til eleven foregår både via levende billeder, lydeffekter, telefoner, samt mundtligt og skriftligt

Her på siden kan du finde før- og efteropgaver, som kan bidrage til at klæde eleverne på til et besøg i kommandocentralen og som tager afsæt i områder, eleverne skal beskæftige sig med.

Vi glæder os til at se jer!