

FASE 7: GLASENGLE - ENGLEKORTSPIL - AFSLUTNING

Som afslutningen på projektet arbejdes der med to forskellige aktiviteter. En aktivitet hvor eleverne selv spiller engle-kortspillet i grupper, og en aktivitet hvor eleverne fremstiller deres egne glasengle. Da eleverne formentlig kan spille kortspillet uden voksenstøtte, vil det være hensigtsmæssigt at lave begge aktiviteter på samme tid. På den måde vil det kun være halvdelen af klassen, der skal deles om den medfølgende pakke glastuscher.

Vis hele klassen den lille film om englekortspillets regler, inden de bliver delt op, så alle kender og forstår reglerne. Gennemgå evt. et kort på tavlen. Kortet kan findes på hjemmesiden under fase 7 sammen med reglerne. Reglerne er også beskrevet herunder.

ENGLEKORTENES SPILLEREGLER

Spillet består af 28 forskellige englekort. Hvert kort har et nummer og et navn foroven (1). Nedenunder er der en tegning af englen (2). Under tegningen er de 5 vigtige evner, som man skal bruge til at spille spillet: Kendt i, Tale, Vingefang, Styrke og Orden (3). Nederst på kortet står der en kort beskrivelse af englen med kursiv (4). Beskrivelsen skal ikke bruges i spillet, men er tænkt som en uddybende tekst for de store elever, eller en forklaring læreren kan læse op.

At give englene evner og talværdier er selvfølgelig opfundet til projektets formål. Alligevel afspejler det til en vis grad traditionens syn på englenes styrker og svagheder.

FORKLARING PÅ EVNER:

Kendt i: Evnen henviser til hvor gamle de skriftlige og mundtlige kilder til englen er, altså hvor længe man har kendt til englen. Jo højere et tal desto bedre.

Tale: Evnen henviser til englens kommunikative færdigheder - sang og tale. Især budbringerengle har en høj taleevne. Jo højere et tal desto bedre.

Vingefang: Evnen henviser til englens vingefang. Jo højere et tal desto bedre.

Styrke: Evnen henviser til englens fysiske færdigheder og kampevner. Både vogterengle og kampengle har generelt høj styrke. Jo højere et tal desto bedre.

Orden: Evnen henviser til Dionysios' værk Det himmelske hierarki og indplacerer de bibelske engle i 9 engleordner kaldet kor. Ikke-kristne engle og engle, som ikke er at finde i det bibelske univers (fx Grundtvigs børneengle) har betegnelsen "Udenfor orden". Det er den laveste værdi i spillet. BEMÆRK også at i modsætning til de øvrige 4 evner, så gælder Orden om at have lavest tal. Så 1. kor slår altså 9. kor, som igen slår 'udenfor orden'.

11
Kampengel
1

Kendt i	ca. 2500 år	4
Tale og sang	3	
Vingefang	6 meter	
Styrke	14	
Engleorden	9. kor	
Info	I Bibelen sender Gud sine engle i kamp. Fx da den onde konge Hizkija vil erobre byen Jerusalem.	



SPILLETS GANG

Eleverne inddeles i grupper på 4. Spillet kan også spilles af 3 spillere og til nød 2 spillere. Hver gruppe får et sæt spillekort med 28 kort. Bunken blandes, og kortene fordeles ligeligt blandt spillerne. Overskydende kort lægges til side. Spillerne lægger deres kort i en bunke med billedsiden nedad foran sig uden at se på dem. Den laveste elev får udspillet i første runde.

Hver spiller trækker det øverste kort fra sin bunke og kigger på det. De andre må ikke se kortet. Spilleren, der har udspillet, vælger en af de fem evner, hvor spilleren regner med, at kortet er stærkest (fx "Kendt i 2500 år"). Med undtagelse af sidste evne (Orden) er et højt tal bedre end et lavt.

Når spilleren har valgt en evne, siges denne højt, og alle spillere viser nu deres eget korts værdi og siger denne højt.

Spilleren med det bedste kort vinder alle de trukne kort og lægger dem nederst i sin egen bunke med billedsiden nedad. Hvis to eller flere spillere har samme værdi, så trækker de spillere næste kort fra deres bunke og dyster i samme evne og fortsætter, indtil en spiller har vundet runden.

Spilleren der vandt runden får udspillet til næste runde og må vælge evne.

Når en spiller har mistet sit sidste kort, er vedkommende ude af spillet.

Spillet afsluttes ved, at en spiller har alle kortene. Dermed har vedkommende vundet spillet.

Let variant: For at gøre spillet lidt lettere, kan man vælge ikke at spille med evnen "Kendt i" og evt. evnen "Orden". Det tager lidt af den faglige opsummering, men gør spillet mere enkelt.

Sværere variant: Når en spiller kun har to kort tilbage i sin bunke, må spilleren se på begge sine kort og selv vælge, hvilket kort vedkommende vil spille ud. Dette skal ske efter det er meldt, hvilken evne, der konkurreres med i denne runde, men før de øvrige spillere viser deres kort.