

# AMONG US



**i** I spillet 'Among Us' skal uskyldige spillere (crewmates) finde svindlere (impostors) i gruppen. Crewmates bevæger sig rundt på forskellige baner, hvor de udfører en række lavpraktiske opgaver, alt imens impostors forsøger at slå dem ihjel en ad gangen uden at blive opdaget. Når et lig bliver fundet, kaldes der til "emergency meeting", hvor alle spillere skal diskutere, hvem der er en impostor. En for en bliver spillere stemt ud, hvis de har opført sig mistænkeligt. Hvis man har været det forkerte sted på det forkerte tidspunkt eller ikke har styr på sin historie, kan man altså blive stemt ud – uanset om man er impostor eller crewmate.

Denne aktivitet er inspireret af 'Among Us' og har den fordel, at den bidrager til at udvikle forskellige kompetencer hos børnene. De lærer at aflæse ansigtsudtryk hos dem, der lyver, de bliver styrket i deres evne til at argumentere, og de lærer at samarbejde.



## FORBEREDELSE OG MATERIALER

- 1. Der skal laves små opgaver, som fx kan bestå af et lille regnestykke, en rebus eller en lille labyrint, som skal gennemføres.** Det skal være simpelt og nemt. I kan også lave små fysiske opgaver, hvor der fx skal kastes en bold ned i en kurv fra en vis afstand. Der skal være en del opgaver, for at spillet kan fungere, fx 10-12 opgaver per crewmate. Du kan finde inspiration i PDF'en 'Among Us opgaveark'. Ligesom i computerspillet er disse opgaver meget simple. Du kan sagtens vælge at hæve sværhedsgraden.
- 2. Der skal laves små kort, hvor der står "impostor" og "crewmate".** Disse kan med fordel lamineres, så de kan bruges mange gange.
- 3. Der skal laves kort over lokationen, hvor aktiviteten skal finde sted.** Det kan fx være indenfor i klubben eller i gården. Lokationen inddeles i forskellige områder, som hver får en farve. Det indikerer, hvor børnene skal løbe hen, når de har fået deres opgaver. Du kan med fordel hænge et farvet ark op et synligt sted i området, så børnene er sikre på, at de har aflæst lokationskortet korrekt.
- 4. Der skal laves små kort med en farve og et tal på,** så børnene kan se på områdekortet, hvor de skal løbe hen for at løse opgaverne. Disse kan I også vælge at laminere, så de kan bruges igen. Det betyder fx, at du kan lave kort som hedder "Orange 2" og "Orange 3" eller "Grøn 1". Det betyder, at når man har fundet området med den korrekte farve, vælger man den opgave, der har det nummer, som står på kortet. På den måde undgår man, at børnene skal bruge tid på at vælge, hvilken opgave de vil løse.

**5. Opgaverne skal placeres på områderne som markeret på lokationskortet.** De kan lægges på et bord eller hænges på væggen, så de er tydeligt synlige.

**6. Lokationskortet hænges op rundt omkring,** så børnene kan orientere sig og finde de områder, hvor de skal løse deres opgaver.



## ANTAL DELTAGERE OG TID

Aktiviteten kan gennemføres med 4-15 børn, men det optimale antal deltagere er 10-12 børn samt 1-2 voksne, som kan styre spillet (gamemaster). Herunder kan man se, hvor mange impostors der skal være, i forhold til hvor mange crewmates der er:

<b>3-5 crewmates</b>	<b>6-8 crewmates</b>	<b>9-12 crewmates</b>
<b>1 impostor</b>	<b>2 impostors</b>	<b>3 impostors</b>

Det tager ca. 15-30 minutter at gennemføre denne aktivitet. Det kan dog tage kortere tid, hvis fx crewmates hurtigt regner ud, hvem der er impostor, og længere tid, hvis crewmates er langsomme til at gennemføre opgaver, eller impostors er langsomme til at dræbe crewmates.

Afsæt ca. 3 timer til forberedelse af aktiviteten, da det både indebærer at lave aktiviteter, printe materiale, klippe ud og eventuelt laminere samt ophængning af lokationskort og placering af opgaver på de markerede områder.



## LOKALER

Aktiviteten fungerer godt, hvis I har meget plads og flere lokaler med gode gemmesteder. Fx toiletrum, trappeopgange, grønne områder, legeplads osv. Impostors skal kunne dræbe crewmates uden at blive opdaget.



## REGLER

- Man må ikke løbe, mens spillet er i gang.
- Man må ikke tale med de andre spillere, når man er ude og løse opgaver.
- Man må ikke lade, som om man er impostor, hvis man ikke er det.
- Det skal være sjovt og rart for alle at være med.



## SÅDAN GENNEMFØRES AKTIVITETEN

Gamemaster samler alle på et fast mødested og gennemgår reglerne med børnene. Gamemaster giver hvert barn et kort, hvor der enten står crewmate eller impostor på, samt to kort, hvor der fx står "Orange 2" og "Grøn 3". Farven indikerer, hvilket område på lokationskortet man skal gå hen til, og tallet indikerer, hvilken opgave i området man skal løse. Der kan fx godt ligge 10 opgaver i et område. Man får disse kort, uanset om man er impostor eller crewmate. Alle lukker øjnene, efter de har fået udleveret deres kort. Skiftevis kigger de på deres kort og lukker øjnene igen. Impostors bliver bedt om at åbne øjnene og kigge på hinanden, så de ved, at de spiller sammen. De bliver bedt om at lukke øjnene igen.

Derefter skal alle orientere sig på lokationskortet, der hænger rundt omkring. Hvis man har fået "Orange 2", skal man finde området "Orange" på kortet, gå derhen og løse opgaven, der er markeret med "2". Hver gang man har løst to opgaver, skal man komme tilbage til gamemaster og hente to nye opgaver. Hvordan opgaverne løses, afhænger af, hvilke typer af opgaver man har lavet til spillet. Det kan fx være, at man skal udfylde noget på et papir og tage det med tilbage til gamemaster. Gamemaster holder styr på, hvor mange opgaver der løses undervejs.

Mens crewmates løser opgaver, skal impostorne dræbe alle crewmates ved at prikke dem på skulderen. De skal selvfølgelig lade, som om de løser opgaver, så de andre spillere ikke mistænker dem. Instruer gerne impostors i at løbe frem og tilbage mellem aktiviteter og gamemaster, selvom de ikke får nye opgaver. Ellers kan crewmates lidt for hurtigt regne ud, hvem der er impostors.

Når man er blevet dræbt, lægger man sig på jorden og venter på at blive fundet. Der kan sagtens være flere døde spillere rundt omkring på lokation, før de bliver opdaget.

Når der er fundet en død spiller, skal man kalde til "emergency meeting". Det gør man ved at gå til gamemaster, som kalder på alle medspillere og samler dem ved mødestedet. Alle spillere skal derefter diskutere, hvem man tror, der er impostoren, der står bag drabet – og som skal stemmes ud. Alle rækker deres hænder op og stemmer på samme tid ved at pege på den spiller, man tror, der er impostor. For at stemme blankt peger man ned i gulvet. Den, der får flest stemmer, er død. Hvis eller når alle impostors bliver stemt ud, erklærer gamemaster crewmates for vindere. Hvis det omvendt kun er crewmates, der bliver stemt ud, og der stadig er en eller flere impostor tilbage, fortsætter aktiviteten. Alle de døde sidder sammen med gamemaster og venter, til spillet er slut.



## AKTIVITETEN ER SLUT, ENTEN NÅR

- Impostors har slået alle crewmates ihjel ved at prikke dem uden at blive opdaget.
- Crewmates har udpeget alle impostors.
- Crewmates har gennemført x antal opgaver. I kan sammen bestemme, hvor mange opgaver der skal løses på forhånd. Det kan fx være 10 opgaver per crewmate.

Tak til Nanna Hoffmann for deling af aktivitet. Nanna har udviklet og testet aktiviteten med Klubben Rosenvang.

Udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Center for Digital Pædagogik og Red Barnet i forbindelse med Sikker Internet Dag 2021.