

Skal vi lege kirke?

Carsten Riis Jensen, 2020. Artikel skrevet til forkyndelse.dk

To børn sidder på gulvet. Spredt omkring dem ligger legetøjsfigurer. Imellem dem står en vikingeborg af plastik.

”Skal vi lege vikinger?”, spørger Erik.

”Ja, okay, men så er jeg ham der var høvdingen på borgen”, siger William.

Efter lidt diskussion bliver de to enige om, at de godt begge kan bo på vikingeborgen.

”Så legede vi, at du var vagt og havde dine soldater oppe på muren.”

”Og så opdagede jeg, at der var dragekrigere på vej, som ville ødelægge borgen.”

”Men så lukkede vi porten, så de ikke kunne komme ind.”

Det er vidunderligt at se børn lege. At se dem finde på, skabe en historie og udforske verden gennem leg. Det er ikke så underligt, at forskning og undersøgelser viser, at leg er essentiel for læring og udvikling af grundlæggende færdigheder.

Leg er helt afgørende for børn. Og lige så vidunderligt er det at se *voksne* lege! Der er en periode i vel nærmest enhver teenagers liv, hvor leg er pinligt. Hvor man i hvert fald ikke leger, men i stedet spørger ”skal vi være sammen?” I samme periode af livet synes man også det er pinligt at se voksne lege. Da vores to drenge var i dén alder, gav de meget tydeligt udtryk for, at de syntes det var pinligt, når vi voksne fx med gæster i huset eller på en weekendlejr kastede os ud i leg.

Jeg er opvokset i en kristen familie. Som noget selvfølgelig – og ikke noget, der blev diskuteret – deltog mine søskende og jeg i søndagsskole, juniorkreds, teenklub, osv. Ofte bestod programmet i, at der var noget sang – gerne med legende fagter – og noget bibelundervisning/fortælling og leg, saftvand og kage. Nogle gange var legen relateret til undervisningen og dagens tema. Det kunne fx være en aktivitet hvor man skulle prøve noget, der kunne skabe en forståelse for en pointe i bibelteksten. Det kunne være en quiz. Det kunne være et lille stjerneløb.

Igennem årtier og århundreder er der udviklet enorme mængder materiale til kristne klubber, og det er tydeligt, at i mange tilfælde bliver de, der udvikler materialet, stadig dygtigere til at inddrage viden om læringsstile, generel pædagogik og kommunikationsteori. Til materialerne bliver der tilføjet elementer af ”se”, ”høre” og ”føle”, og fx har man med fortællegenren [Godly Play](#) fundet en form, hvor der i høj grad gøres plads til fokus på selve bibelfortællingen og bagefter korte spørgsmål, som inddrager børnenes personlige refleksioner over fortællingen og forståelse af, hvad den betyder.

Jeg har selv været leder for flere junior- og teenklubber og på diverse weekend- og sommerlejre. Jeg har kæmpet med at lave undervisning, som på samme tid var bibelsk fyldestgørende og så engagerende som muligt. Og jeg har håbet, at deltagerne var enten stille eller i hvert fald opmærksomme og engagerede den tid, undervisningen stod på.

De seneste år har jeg, når jeg har siddet til bords med klubledere eller været gæst på weekendlejr, talt med lederne om deres forståelse af og deres udfordringer ved at skulle give børnene og de unge bibelsk undervisning. Jeg har oplevet, at samtalerne igen og igen drejede sig om udmattelsen ved at skulle holde orden på børnene og få dem til at være opmærksomme – eller tie stille. Og jeg har oplevet, at samtalerne drejede sig om, at selv om materialet måske var relevant i sig selv, så ventede børnene bare på at komme til at lege/holde pause og lederne magtede ikke at formidle det, de faktisk syntes er både livsforvandlende og relevant.

Disse erfaringer og samtaler fik sat mig i gang med at undersøge hvad det er, der *motiverer mennesker til engagement og til læring*. Jeg er selv et ganske kreativt menneske, som finder stor glæde og værdi i at forme, tegne, klippe, klistre, male, osv., så spørgsmålet for mig blev: Kan man skabe et projekt, som inddrager hvad vi ved om pædagogik, engagement og motivation.

Heldigvis behøvede jeg ikke søge særligt længe – og heldigvis behøvede jeg ikke opfinde den dybe tallerken, for min søgen ledte mig meget hurtigt hen til en pædagogisk praksis, som i princippet er ganske ”old school”, nemlig lærerig leg.



Det, jeg i høj grad efterspørger og ønsker, er engagement. Og det, jeg derfor også i høj grad efterspørger, er, hvad det er der *motiverer* til engagement.

Vi mennesker engagerer os ikke i noget uden videre. For det første er engagement noget vi *vælger*, og for det andet er det valg baseret på at vi hver især lader os *motivere* til dette valg af forskellige årsager.

Hvis fx et barn vælger at engagere sig i en GodlyPlay fortælling, hvor fortællerens øjne i lang tid er fuldt fokuseret på fortællingen og dens figurerer, i stedet for øjenkontakt med børnene, så er det, fordi barnet bliver motiveret til dette engagement igennem bl.a. lysten til at høre en historie og de pædagogiske ”tricks”, som GodlyPlay benytter, når børnene fx én for én bydes personligt velkommen i fortællerrummet, hilses af fortælleren, har en personlig siddeplads, osv.

Det var altså spørgsmålet om, hvad der *motiverer til engagement*, og hvad der dermed også *motiverer til læring*, som ledte mig på sporet af to pædagogiske læringsformer, nemlig legerig læring og gamification.

Den første handler ofte om at føje leg og spil til læringen. Det kan fx være, at man i en skoleklasse inddrager et matematikspil eller brætspillet ”Risk” eller lignende. Klassen har som sådan relativt ”almindelig” undervisning, men som et værktøj til bedre at forstå et koncept eller en regneregul eller noget samfundsfagligt inddrager man en række bræt/kortspil eller lege eller drama. At finde passende spil til enkeltituationer fokuserer man bl.a. på i Facebookgruppen ”Game-based Learning” og det danske firma Ugly Duckling Games, som netop producerer læringsbaserede spil til brug i folkeskolen.

Spillene og legen bruges som problemløsende redskaber til at lære eleverne et bestemt indhold eller en evne.

Den anden læringsform, jeg stødte på, og som denne artikel især handler om, er gamification. Her inddrages spil og leg ikke kun momentant eller som en aktivitet eller et værktøj. Her er hele læringsforløbet struktureret som et spil eller en leg. Her befinder lærer og elever sig i et spilstruktureret forløb, hvor læring og leg flyder fuldstændigt sammen, og hvor *motivationen* til engagement og til læring hænger nøje sammen med det faktum, at eleverne befinder sig i en udforskende spilstruktur. Eleverne befinder sig i et forløb, som henter form og læringsmekanismer fra spilverdenen. Og netop de læringsmekanismer som *motiverer* forskellige mennesker på forskellige måder.

Den mest udbredte skematiske forklaring på, hvad det er der motiverer mennesker, kommer fra [koreaneren Yu-Kai Chou](#). Han spørger hvad det er, der motiverer menneskelig adfærd, og han stiller især spørgsmålet: Hvad er det for *belønninger*, mennesker søger efter? Hvilken belønning søger vi, når vi spiller et spil, køber et produkt, bliver medlem af en forening eller åbner en Bibel?

Chou svarer bl.a., at nogle gange søger vi efter livsmening, nogle gange efter at præstere noget, nogle gange efter at få noget at vide, nogle gange efter at mestre noget, nogle gange efter social indflydelse, osv. – og ja, nogle gange motiveres vi af at kunne *undgå* noget.

Netop disse motivationsfaktorer findes indenfor leg og spil, og findes især indenfor de spilgenrer, som i høj grad bygger på *rollespil* og *Skab dit eget eventyr* (CYOA, Create Your Own Adventure). Gamification er egentlig at få så mange som muligt af de motivationsfaktorer, Chou nævner, ”i spil.” Gamification er mere end at inddrage et spil som værktøj til at løse et problem eller lære at multiplicere i matematik. Gamification inddrager så mange som muligt af de faktorer, som motiverer mennesker til læring.

I kristen og kirkelig sammenhæng er gamification mere end GodlyPlay og en bibeltime med fokus på at få sanserne i brug. I kristen og kirkelig sammenhæng er gamification en *samværsform* og et *læringsforløb* struktureret som et spil/en leg.

Gamification finder sin største inspirationskilde i såkaldt ”rollespil”, og særligt i den genre, som på engelsk kaldes [Dungeons & Dragons](#). Til at begynde med var rollespil en lidt ”nørdet” genre for sig selv, og mange så det som noget en flok nørdede drenge legede omkring et bord i en kælder med små plastikfigurer, men i dag er rollespil og dets tilhørende regler fuldt integrerede i fx mange brætspil. I et rollespil skaber man en karakter, som befinder sig i og interagerer i en fiktiv verden, som har sin egen historie. Karakteren opbygges meget personligt, og de valg, karakteren foretager, påvirker spillets og historiens gang. Der er altså en meget stor grad af *beslutninger*, valg, udforskning og indflydelse i rollespil. Og som sagt flyder disse karakteristika af helt naturlige årsager mere og mere over i brætspil, som ikke længere handler om at flytte en brik fra A til Å og få flest point, men i stedet bygger på en historie, som spillerne bevæger sig rundt i, har indflydelse på og kan udforske.

Leg – og spil – er helt afgørende for læring og udvikling af grundlæggende færdigheder. Min påstand her er, at det også gælder kristenlivet. Det åndelige livs læring og færdigheder. Og da især når vi holder op med at sætte livet i to kasser: En åndelig kasse og en verdslig kasse. Kristenliv, åndeligt liv, hverdagsliv, arbejdsliv, familieliv hænger sammen.

Leg og spil med plads til udforskning og valg fremmer læring og udvikling af grundlæggende færdigheder, og da er det jo klart, at vi som kristne må spørge: Jamen, hvad er det for en læring og hvad er det for færdigheder, vi – eller rettere: Gud – ønsker at vore børn og unge og vi selv skal få? Hvad er det, vi ønsker at formidle til børneklubberne, juniorklubberne, teenklubberne, osv.? Og hvordan gør vi det på en måde, som tager hensyn til hvor forskellige vi mennesker er og hvor forskelligt vi bedst tager imod læring? Hvordan gør vi det på en måde, som er engagerende fordi det motiverer? Hvordan gør vi det på en måde, som ikke flytter fokus væk fra indholdet og over på formen?

Gamification er bestemt ikke ukendt territorium for de fleste i den moderne, vestlige verden. I nogle biler er der installeret skærme som viser en plante. Kører du godt og økonomisk, belønnes du og ser du planten vokse. Kører du uøkonomisk, visner planten. Vi kender det også fra alle de butikker, som benytter sig af bonuskort og pointsystemer: Loyaltet imod butikken belønnes. Og vi kender det også fra kirken, bl.a. fra søndagsskolerne: Når du deltager, får du en stjerne ud for dit navn, og når du har været med nok gange, må du vælge en præmie.



Mit første forsøg på at ”gamificere” igangsatte jeg efter et Godly Play kursus. Jeg har stor respekt for pædagogikken bag, men jeg måtte indrømme over for mig selv, at jeg havde svært ved at gøre brug af det, jeg lærte. Jeg ønskede i stedet at fokus på fortællingen – som jo er en del af Godly Plays fundamentale filosofi – skulle foregå på *deltageres* præmisser og med deres meget aktive medspil og valg.

Derfor designede jeg to ”fortælle-tæpper.” Det første tæppe består af landskaber, lige fra ørken til vandløb og græsmarker. Det andet tæppe er en skitse over Jerusalem på Jesu tid.

Dernæst indkøbte jeg en masse Playmobil-legetøjsfigurer og redskaber, som blev lagt i diverse skuffer, og ideen er så, at når man sidder omkring fortælle-tæppet med børnene, så lyder det:

”Til vores historie i dag skal vi bruge en konge! Alice, vil du finde en konge?”

Så rejser Alice sig, går over til skufferne og finder hvad *hun* synes er en kongefigur.

”Hvor synes du kongen skal bo?”

Så går fortællingen i gang, indtil næste figur skal bruges:

”Kongen møder to røvere. Svend, vil du finde to røvere?”

Enhver fortælling har typisk flere afsnit, og hver gang det passer med, at vi er nået til et afsnit, siger jeg: ”Lad os få taget et billede, inden jeg fortæller videre.”

Så tager vi et billede af historien, som den ser ud nu, og bagefter bruges billederne af børnene til at lave diasshow til fx forældrene.

Det var mit første forsøg, som blev startskuddet til en række projekter, som for nylig kulminerede i de omfattende gamificationprojekter ”[Mission Konstantin](#)” og ”Salem.”

Inden jeg nåede dertil, var jeg med mine drenge for første gang i et ”[escape room](#)”, i England. Det var en kæmpe oplevelse, som satte gang i tanker og kreativitet, for hvad var det, vi lige havde oplevet sammen? Vi havde oplevet at være inde i en historie, som vi selv skulle finde vej igennem! Vi havde sammen fundet de brikker, som udgjorde den historie – og de låsekoder – som gjorde, at vi efter en time kunne slippe ud af rummet.

Det var en øjenåbner for mig at opleve mit første escape room, og da vi kom hjem fra England, gik jeg i gang med at skrive en historie. En historie, som skulle danne grundlag for mit første egenproducerede, kristne escape room.

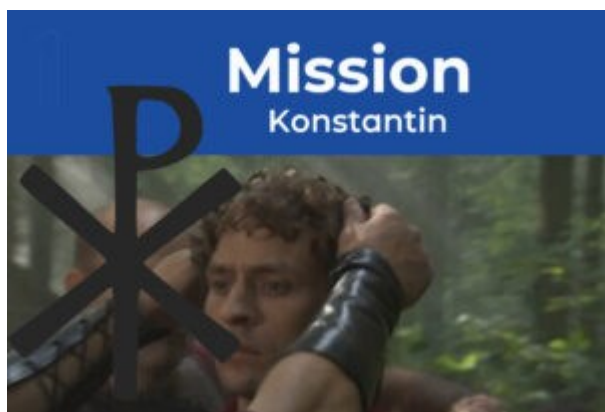
Jeg fandt på en historie om, at deltagerne i mit escape room befandt sig i det fængsel, hvor Paulus og Silas netop var sluppet ud fra. For at slippe ud derfra, skal de undersøge lokalet – fængslet – for spor, som kan fortælle dem hvad det var for en tro der gjorde, at Paulus var villig til at risikere fængsling.

Hvis vi kombinerer erfaringerne med fortælle-tæpperne og escape room, så fandt jeg ud af, at det allervigtigste i gamification er en *historie*. Det vil sige at forløbet eller undervisningen bygger på en grundlæggende historie, som deltagerne dels følger og dels har mulighed for at udforske og påvirke. Fortælle-tæpperne lader deltagerne vælge, hvordan historien skal fortælles og hvilke figurer der skal

bruges. Escape room lader deltagerne frit udforske historien og bevæge sig rundt i den – tilføjet den ekstra spillemekanisme, at der er et konkurrenceelement, da der er afsat et bestemt antal minutter til opgaven.

I forbindelse med produktionen af mit første ”kristne” escape room stødte jeg på den såkaldte *storylinepædagogik*. Den går ud på, at deltagerne præsenteres for en historie, som de skal leve sig ind i: De bliver bedt om at *identificere sig med* og at *definere* de personer, som er en del af historien. Storyline er en dramaturgisk iscenesættelse af oplevelsesorienteret læring, hvor eleverne påtager sig rollen som de personer, der er i historien, og hvor de sammen bygger – helt konkret – den verden, den by, det hus, som personerne befinder sig i. Det kan fx være, at de skal beslutte sig for hvilken type person ”tante Anna” er. De skal definere og præsentere hende for de andre i klassen, og den persontype, de vælger, kommer til at præge resten af historien. Det kan også være, at de skal tegne eller med pap, lim og papir skal bygge det hus eller den by, tante Anna og de andre personer bor i. Og når tante Anna i historien skal til konfirmation hos barnebarnet, skal eleverne vælge, hvordan konfirmationen foregår, hvilke sange der synges, hvilket bibelord konfirmanden vælger og den tale, tante Anna holder.

Jeg fik mulighed for at afprøve storylinepædagogikken flere gange på en lokal folkeskole, og det var en kæmpe oplevelse at se, hvordan også de elever, der ellers trak sig tilbage og ikke gad undervisning, pludselig lyste op og deltog engagerede, fordi muligheden for at *iscenesætte* en historie – og ikke bare få den fortalt – *motiverede* dem.



Alt dette ledte frem til mit første større forsøg på helårs-gamificering af et komplet undervisningsforløb. Det tog mig halvandet års tid at færdiggøre projektet, og det gjorde det jo dels fordi jeg var alene om det og dels fordi det tager tid at sammenflette to af de mest afgørende spil/legemekanismer, nemlig en grundlæggende *historie* (som altså skulle strække sig over 8-9 måneder) og mekanismer som *pointgivning*, *mulighed for advancement*, *selvvalgte opgaver*, *iscenesættelse*, mm.

Det var først da jeg en aften sad og så en dokumentarfilm på TV, om den romerske kejser Konstantin, at jeg endelig fandt en historie, som kunne strække sig over de mange måneder og som havde nok stof og fremdrift i sig til at være fundament for et undervisningsforløb.

Det gode ved kejser Konstantins historie er, at den i sig selv indeholder en udforskning af, hvad kristendommen dog er for en størrelse. Og den indeholder noget lige så vigtigt, nemlig en række afgørende begivenheder og årstal., som jeg valgte at bygge forløbet op omkring:

Derfor begynder forløbet simpelthen med året 306, hvor Konstantin overtager magten. Nogle uger senere befinder vi os i året 312, hvor Konstantin får et syn af Kristi kors.

Lidt senere befinder vi os i året 325, hvor Konstantin indkalder til Nikæa-koncilet og hvor det er naturligt at undervise om Treenigheden og introducere dem for den nikænske trosbekendelse.

Og endelig årene 326-328, hvor Konstantins mor Helena rejser til Palæstina og besøger kristendommens vigtigste steder.

Historien om kejser Konstantin indeholder simpelthen en fantastisk mulighed for at udforske kristendommen, og den indeholder datoer og begivenheder, som passer perfekt til at introducere nye emner lidt efter lidt.

Jeg skrev – og filmede – den grundlæggende historie om kejser Konstantin og begyndte dernæst at føje fornævnte ekstra lag af spillemekanismer til. Prøv nu at læse den grundlæggende historie, og læg mærke til, hvordan den leder frem til både iscenesættelse og mulighed for at inddrage eleverne i historien:

År 306 e.Kr. overtager Konstantin herredømmet som kejser i det romerske rige. Konstantin hører snart derefter, at hans mor, Helena, har fået kontakt til nogle kristne. Hun vælger at omvende sig, til den kristne tro. Dette sker samtidig med, at Konstantins hærfører bliver dræbt, og rygter siger, at det er kristne, der har gjort det. Konstantin overvejer, om kristendommen simpelthen skal forbydes helt og de kristne tages til fange.

Men først lover han sig selv for sin mors skyld, at han vil sende grupper af spioner ud, som grundigt skal undersøge kristendommen, og såfremt spionerne ender med at erklære den for en falsk og fredstruende religion, vil Konstantin prøve at overbevise sin mor om, at hun skal afbryde forbindelsen til de kristne. Det er nu eleverne/deltagerne, som er kejser Konstantins spioner. De bliver sendt ud på missioner og ekspeditioner, hvor de opdager forskellige og vigtige sider af kristendommen, før de til sidst skal aflægge endelig rapport til kejseren.

Med sådan en historie som fundament, og med de mange kapitler den kan indeholde og dermed fortælles hen over et helt år, er der grundlag for at tage næsten en hvilken som helst form for kristendomsundervisning og gamificere den. Historien – i dette tilfælde om Konstantins spioner – er fundamentet, og så gælder det dernæst om at finde de øvrige lege- og spillemekanismer, som kan levendegøre, engagere og iscenesætte.

I den første udgave af Mission Konstantin valgte jeg at tage et komplet helårskompendie og lave det om til 6 ”missioner.” Det vil sige, at jeg tog min årsplan og prøvede at samle de emner og temaer, som hørte sammen, og give dem fælles overskrifter. Dernæst, da jeg havde de 6 missioner, føjede jeg endnu et lag spillemekanismer til, nemlig pointgivning (XP) for gennemførte missioner, mulighed for at *bruge* pointene i en ”butik”, samt et dagligt ”evenkort”, som en tilfældig elev trak fra en bunke og hvis indhold pillede en smule ved fx en spionklans point eller muligheder.

Efter jeg havde anvendt Mission Konstantin i et år – og med stor succes på alle parametre, da bl.a. TV-Avisen kom og lavede et indslag – vovede jeg at lave en ny udgave, hvor jeg føjede endnu flere spillemekanismer til: Jeg designede et spillebræt, som viser landene omkring Middelhavet og med mulighed for at bevæge sig rundt på brættet med spilfigurer. Jeg designede to brætspillignende scenarier, som eleverne skal udføre før og efter de fornævnte 6 missioner.

Noget af det, jeg lærte igennem denne proces, er at det er vigtigt at holde hovedet koldt og have et godt overblik, når man går i gang med at tilføje mekanismer fra leg og spil: Hvilke mekanismer egner sig, og hvordan sørger man for, at pointfordelingen er matematisk sammenhængende?

Hvordan kan en klassisk ”bibeltime” om forsoning blive til en spændende mission med så meget storyline selvudforskning som muligt?

Du kan i bund og grund skære alle de lidt krævende mekanismer – såsom pointgivning, levels, boss fights – helt væk, hvis blot du har (1) en god historie som fundament, (2) som deltagerne kan engagere sig i og iscenesætte, og (3) du er villig til at ændre din selvforståelse fra at være klassisk bibelunderviser til mere at være medvandrende, historiefortællende ”spilmester.”

Jeg nævnte før, at gamification blandt sine primære inspirationskilder har rollespil: Når man sidder

omkring et bord, og er i gang med sådan et rollespil, er der nemlig altid en *spilmester*. Denne spilmester har dels styr på spillets regler/mekanismer og er dels den, der *fortæller og former historien* hen ad vejen. Det kan fx være, at der sidder 5 personer rundt om et bord. Spilmesteren fortæller, at nu står vi foran en mørk og uhyggelig skov. Ved indgangen til skoven ligger røvere på lur, og til venstre for jer er en flok skovtrolde på vej hen imod jer. Spilmesteren spørger nu: ”Hvad vælger I?”

Og læg mærke til dét: Hvad *vælger* I? Spilmesteren har historien i sin hule hånd, men deltagerne beslutter, hvad de vil gøre. Og deltagerne tager som oftest deres beslutning baseret på hvem de er i historien, jf. pædagogikken bag storyline.

Når deltagerne har valgt, hvad de vil gøre, sørger spilmesteren for, at deres valg er i overensstemmelse med spillets mekanismer/regler, og dernæst *fortsætter og udvikler* spilmesteren historien. Det kan være, at en af deltagerne siger: ”Jeg trækker mit sværd og går lige i flæsket på skovtroldene”, hvortil spilmesteren – uden manuskript – siger: ”Du trækker dit sværd, men idet du løber hen imod skovtroldene, begynder jorden foran dig at ryste og en underjordisk kæmpeorm springer op foran dig.”

Prøv engang at overføre denne historiefortæller- og spilmesterrolle til undervisningen og læringen i en juniorkreds eller teenklub eller på en weekendlejr: Hvordan vil det se ud, hvis du og de øvrige voksne ledere forstår jer selv som medvandrende, historiefortællende spilmestre? Hvordan ser et hel- eller halvårsforløb ud for juniorkredsen, som følger en længere historie, bygget op omkring missioner og ekspeditioner (som fx handler om tillid, tro, forsoning, kristen etik, osv.), og hvor deltagerne måske også får point, kan bruge pointene, kan avancere, kan tilkøbe hjælp (fx mere kraft til deres ”Guds fulde rustning” eller mere kraft til deres nådegave)?

Som jeg ser det og i praksis erfarer det, er gamification et stærkt pædagogisk redskab til at formidle og fremme *efterfølgelse og fællesskab*: Et vellykket gamificeret helårsforløb i en kristen klub eller menighed bør handle om to ting, nemlig dels at komme rundt i Bibelens mange beretninger og præsentation af Guds frelsesplan i Jesus Kristus og dels i praksis at blive stillet over for dilemmaer og udfordringer fra hverdagskristenlivet og opdage, at det, de har set og fundet i Bibelen indeholder svaret på og vejen frem for hvordan vi som kristne skal leve.

Når det gøres med de spillemekanismer vi fx kender fra brætspil og konsolspil, så gives denne udforskning en ramme og nogle regler som er et forsøg på at kopiere de selvsamme rammer vi har ude i ”det virkelige liv.” Gamification, når det virkelig fungerer, skaber en engagerende og motiverende ”spilbar” miniudgave af hverdagsvirkeligheden for såvel en kristen som en åndeligt søgende.

Dette blev min erfaring, da jeg gik i gang med førnævnte Mission Konstantin-projekt, og det var dét, der satte mig i gang med endnu et projekt. Det hedder ”Salem”, og har naturligvis en historie, man følger, og så er projektet netop delt op på førnævnte måde, hvor man dels kommer rundt i Bibelen og dels stilles overfor hverdagskristenlivets udfordringer.

Salem er et omfattende projekt, da der dels skal være mulighed for at deltagerne kan bevæge sig rundt i meget store dele af Bibelen – omkring 200 af Bibelens historier – og da der skal formuleres en lang række udfordringer og opgaver, som giver deltagerne mulighed for at tage stilling og finde ud af, hvad Bibelen siger om det og hvordan man i praksis som kristen bør opføre sig og leve.

Igen er det ledernes eller lærernes opgave at se sig selv som historiefortællere og spilmestre og guide deltagerne igennem Salem (et byrige, som er opstået efter en verdenskrig, hvor dyrkelse af Gud er blevet forbudt og Bibelen bandlyst).