

Carsten Riis Jensen præsenterer ...

BYGGE GUDS RIGE

Den første kirke og Guds mission



Gamification i kristendomsundervisningen
Et læringsspil om tro, fællesskab og Guds mission i verden.

Logo:



1: PRÆSENTATION

Bygge Guds Rige er særligt velegnet til anden del af et undervisningsforløb, når eleverne har lært basal viden om kristendommen. I *Bygge Guds Rige* leder eleverne deres egne små menigheder i den første kristne tid. De oplever, hvordan kirken vokser – ved at eleverne samarbejder, lærer om Bibelen, løser opgaver, og tager del i missioner.

Spillet er en rejse gennem seks æraer af kirkens historie. Undervejs vokser hver menighed både indad (i tro, tjeneste og fællesskab) og udad (i mission og udvidelse på kortet).

Hvordan spiller klassen?

Klassen deles i 5–6 menigheder. Hver menighed vælger: et navn, et symbol og et område på landkortet. Eleverne arbejder sammen som én kirke, men med forskellige opgaver, strategier og roller. Læreren styrer spillets gang, fortæller historien og deler ressourcer ud.

Troens ressourcer

Alt i spillet kredser om tre grundlæggende dyder:

Ressource	Gives for	Bruges til dette mål på Udviklingskortet
 Visdom	Faglig viden, refleksion og bibelforståelse	Udvikling i Tro & Tilbedelse og Børn & Unge
 Nåde	Hjælpsomhed, samarbejde og tilgivelse	Udvikling i Fællesskab & Ledelse og Diakoni
 Tjeneste	Deltagelse, kreativitet og praktisk indsats	Udvikling i Evangelisation og Diakoni

Tre ens ressourcer kan byttes til ét udviklingspoint – et skridt på vej mod at vokse som kirke.

Missionspoint – den ydre vækst

Når menigheden gennemfører missioner (praktiske eller refleksive opgaver), får de missionspoint, som bruges til at udvide deres territorium på landkortet.

Handling	Koster	Effekt
Flyt til naboregion	1 missionspoint	Kirken breder sig
Plant ny husmenighed	1 missionspoint	Ny start i et nyt område
Kryds hav	3 missionspoint	Mission til fjerne egne

Velsignelse og modstand

Efter hver mission trækker menighederne et kort, som viser kirkens liv gennem både glæder og prøvelser. Kortets effekt gælder med det samme og skaber liv i fortællingen. Her er nogle eksempler:

Korttype	Eksempel	Effekt
 Velsignelse – Helligåndens kraft	"I får ny styrke!"	Udfør en ekstra handling denne runde
 Velsignelse – Guds forsyn	"Gud giver jer mere, end I forventede."	Få 1 valgfri ressource
 Modstand – Romersk kontrol	"Soldaterne sætter jer under pres."	I må ikke bevæge jer denne runde

Æraerne – kirkens store fortælling

Undervisningen er bygget op i fem **æraer**, som følger kirkens tidlige historie:

Æra	Tema	Fokus
 1 Den Opstandne Kristus	Troens begyndelse	Jesus' opstandelse og pinsedagen
 2 Fællesskabets begyndelse	Enhed og diakoni	De første kristne i Jerusalem
 3 Missionens spredning	Evangeliet til verden	Paulus og de første missionærer
 4 Breve og enhed	Ledelse og undervisning	Paulus' og Peters breve
 5 Håbet og riget	Fuldendelse	Guds fremtid og det evige håb

Hver æra indledes med en kort bibeltekst og fortælling.

2: SPILLETS RAMME

Spillet forener undervisning, samarbejde og refleksion i én samlet ramme:

- **Kirkens indre liv** vokser gennem **udviklingsområder** på Udviklingskortet.
- **Kirkens ydre mission** breder sig gennem **territorier på Landkortet**.
- **Klassens fællesskab** bliver spejlet i den første kirkes historie (æraer).

Landkortet – Guds riges udbredelse

Kortet viser Romerriget: Jerusalem, Judæa, Antiokia, Efesos, Korinth, Filippi, Rom, Makedonien, Egypten, Cypern og Kreta. Hver menighed starter som en **husmenighed** ét af disse steder. Ved at samle **missionspoint** kan de bevæge sig til nye områder, plante nye kirker og udvide deres netværk.

Udviklingskortet – menighedens indre liv

Hver menighed får sit eget udviklingskort. Det viser, hvordan kirken vokser på fem områder:

Område	Symbol	Tema	Eksempler
 Tro & tilbedelse		Tro, bøn, gudstjeneste	Andagt, bibelvers, refleksion
 Evangelisation		Mod og vidnesbyrd	Fremlæggelser, fortællinger
 Diakoni & tjeneste		Hjælp og omsorg	Handling, ansvar, kreativ hjælp
 Børn & unge		Undervisning og arv	Kreativ formidling, læring
 Fællesskab & ledelse		Samarbejde og struktur	Planlægning, samtale, enighed

Når eleverne løser opgaver, reflekterer eller samarbejder, får de **ressourcer**.

Tre ens ressourcer kan veksles til ét udviklingspoint, som rykker dem et trin frem på udviklingskortet. Når et område når trin 5, er det fuldt udviklet – og menigheden står stærkt på det felt.

Ressourcer – troens valuta

Ressourcerne symboliserer de dyder, som man kan forestille sig bar den første kirke:

Ressource	Symbolik	Gives for
 Visdom	Forståelse og indsigt	Viden, refleksion, spørgsmål
 Nåde	Kærlighed og tilgivelse	Samarbejde, hjælpsomhed
 Tjeneste	Handling og mod	Aktiv deltagelse, kreativ indsats

Eleverne samler ressourcer under undervisningen. De kan:

bytte med andre menigheder, bruge dem til udvikling,
eller ofre dem for fred og samarbejde.

Læreren kan tildele ressourcer spontant i timen eller som afslutning på en aktivitet. Fx:

“I forklarede Bibelteksten så godt – I får Visdom.”

“I hjalp hinanden hele vejen – det er Nåde.”

“I gjorde det i praksis – det er Tjeneste.”

Ressourcerne samles som små symboler. Når gruppen har tre ens, kan de veksle dem til ét udviklingspoint på et tilhørende udviklingsområde. Eksempler:

- 3 × Visdom → +1 udviklingspoint i *Tro & Tilbedelse*
- 3 × Nåde → +1 udviklingspoint i *Fællesskab & Ledelse*
- 3 × Tjeneste → +1 udviklingspoint i *Evangelisation*

Derudover kan ressourcer:

bruges som **gave** til en anden menighed (for at skabe fred eller støtte)

bruges i **opgraderinger** af kirketyper (se senere kapitel)

Missioner – kirkens bevægelse udad

Hver uge udfører menighederne i fællesskab én hovedmission – en opgave, som forener faglighed og tro. Når missionen er gennemført, får menigheden +2 missionspoint, som bruges til bevægelse på landkortet. Derudover kan de løse sidemissioner for ekstra point.

Missionerne afspejler kirkens kald: "Gå ud i verden og gør alle folkeslag til mine disciple." (Matt 28,19)

Missionspoint

Missionspointene viser menighedens *udadvendte handlinger* – evangeliet i bevægelse. De opnås gennem missioner, hvor eleverne løser praktiske eller kreative opgaver, der bringer kirkens budskab videre.

Handling	Point	Effekt
Gennemført hovedmission	+2	Bruges til bevægelse på kortet
Sidemission	+1	Ekstra indsats eller kreativitet
Særligt samarbejde	+1 bonus	Givet af læreren

Missionspoint kan bruges til:

- at **flytte kirken** til et naboområde (1 point)
- at **plante en ny husmenighed** (1 point)
- at **udvide territorium** (2 point)
- at **krydse hav** (3 point, fx til Cypern eller Kreta)

Pointsystemet i sammenhæng

Spillet tre kræfter hænger sammen som et kredsløb:

Ressourcer → Udviklingspoint → Missionpoint → Ny vækst

- 1** Eleverne arbejder og samarbejder → får ressourcer (Visdom, Nåde, Tjeneste).
- 2** Tre ens ressourcer → giver ét udviklingspoint (indre vækst).
- 3** Udviklede menigheder → gennemfører missioner → får missionspoint (ydre vækst).
- 4** Missionspoint → giver bevægelse og ekspansion → nye muligheder for læring.

Velsignelse og modstand

Efter hver mission trækker menighederne et **velsignelses- eller modstandskort**. Kortene symboliserer Guds virke i historien – at troen møder både glæde og prøvelser. Kortene virker med det samme og varer én runde. De kan fx give ekstra ressourcer, midlertidige fordele – eller udfordringer, som kræver samarbejde.

Æraerne – den store tidsrejse

Spillet udfolder sig gennem seks æraer, som følger Bibelens fortælling om den første kirke:

Æra	Tema	Fokus	Spilvilkår
 Den opstandne Kristus	Troens begyndelse	Pinsedagen, håbet, ånden	Gratis mission uden modstand
 Fællesskabets begyndelse	Enhed og diakoni	De første kristne i Jerusalem	Hver mission kræver ét modstandskort
 Missionens spredning	Paulus' rejser	Mod og vidnesbyrd	En mission giver to bevægelser
 Breve og enhed	Ledelse og læring	Paulus' og Peters breve	Samarbejde giver dobbelt udvikling
 Håbet og riget	Fuldendelse	Fremtid, håb og glæde	Vælg et håbssymbol (+1 udviklingspoint)

Hver æra afsluttes med en kort samling, hvor klassen markerer, at en ny tid begynder.

Spilleets rytme i hverdagen

Spillet kan køre som en ugentlig dobbelttime eller som ramme om et helt forløb. En typisk spilgang følger denne rytme:

Fase	Indhold	Resultat
 Undervisning	Lærerens oplæg og faglige aktiviteter	Eleverne modtager ressourcer (visdom eller nåde eller tjeneste)
 Opgaver og refleksion	Arbejde med temaet i grupper	3 ens ressourcer = 1 udviklingspoint

 Mission	En fælles opgave, handling eller præsentation	+2 missionspoint
 Korttræk	Træk ét kort – velsignelse eller modstand	Effekt gælder straks
 Udbygning	Brug point til udvikling og kirketype	Vækst i menigheden
 Bevægelse	Brug missionspoint til udvidelse på kortet	Nye territorier
 De Troendes Samling	Fælles afslutning og bøn	Sammenhæng og taknemmelighed

3: SPILLETS RYTME

I *Bygge Guds Rige* foregår alt i én samlet dobbeltlektion om ugen. Hver samling bliver et lille kapitel i den store fortælling om Guds rige: Eleverne lærer noget nyt, handler ud fra det, møder udfordringer og samles til refleksion. Læreren leder processen og holder sammen på fortællingen.

Lektionens rytme i hovedtræk

Fase	Fokus	Aktivitet	Resultat
 1. Introduktion	Læring og forankring	Bibeltekst, fortælling og oplæg	Eleverne får ressourcer (Visdom, Nåde, Tjeneste)
 2. Opgave & fordybelse	Faglig indsats og refleksion	Opgaver, samarbejde, kreativ handling	3 ens ressourcer = 1 udviklingspoint
 3. Mission	Handling og samarbejde	Fælles mission eller mini-aktivitet	+2 missionspoint
 4. Korttræk	Forandring og spænding	Træk ét kort (Velsignelse eller Modstand)	Kortets effekt gælder straks
 5. De Troendes Samling	Fællesskab og bøn	Fortælling, tak og refleksion	Sammenhæng, håb og afslutning

1. Introduktion – tema og fortælling

Læreren åbner timen med et kort oplæg om dagens tema – fx *“Fællesskabets begyndelse”* eller *“Paulus’ rejser”*. Eleverne får en kort bibeltekst og en samtale om, hvad den betyder.

Herefter uddeler læreren ressourcer, mens undervisningen skrider frem:

-  **Visdom** for indsigt og forståelse
-  **Nåde** for samarbejde og respekt
-  **Tjeneste** for handling og kreativitet

“Hvordan vokser Guds rige i dag?”

“Hvor ser vi visdom, nåde eller tjeneste i klassen?”

Ressourcerne samles som kort eller symboler i menighedernes bunke.

2. Opgave & fordybelse

Menighederne arbejder med en faglig eller kreativ opgave, som passer til temaet. Det kan være:

- en mini-tekstfortolkning,
- en visuel opgave (plakat, symbol, lille model),
- en refleksionsøvelse,
- eller en samtaleaktivitet ("Hvordan kan vi vise nåde i dag?").

Når en gruppe samler **tre ens ressourcer**, kan de veksle dem til **ét udviklingspoint** og farvelægge et felt på deres udviklingskort. Denne fase giver ro, fordybelse og tid til at omsætte undervisningen til handling.

3. Mission – handling og samarbejde

Midt i dobbeltlektionen skifter fokus til aktiv handling. Læreren annoncerer en fælles mission, som alle grupper skal udføre.

Eksempler:

- Lav en lille scene om, hvordan evangeliet spredte sig.
- Skriv et kort brev som Paulus til en menighed.
- Byg et symbol for håb af simple materialer.
- Find på en moderne måde at "dele det gode budskab".

Når missionen er udført:

- Gruppen får **+2 missionspoint** (for gennemført mission).
- Ekstra point (+1) kan gives for særlig indsats, kreativitet eller samarbejde.

Missionspoint kan bruges senere til bevægelse på kortet eller opgraderinger af kirketypen.

4. Korttræk – velsignelse og modstand

Efter missionen samles klassen. Hver menighed trækker ét kort fra bunken **Velsignelse & Modstand**. Læreren læser kortet højt og forklarer, hvordan det påvirker spillet straks.

Eksempler:

- 🔥 *Helligåndens kraft* → "I må udføre en ekstra handling denne runde."
- 💧 *Guds forsyn* → "I får 1 valgfri ressource."
- ⚔️ *Romersk kontrol* → "I må ikke bevæge jer denne gang."

Kortene giver spillet liv og uforudsigelighed – og spejler troens virkelighed: at velsignelse og udfordring går hånd i hånd.

5. De Troendes Samling – refleksion og bøn

Den sidste del af lektionen er en fælles samling omkring klassens kort. Her skaber læreren ro og fokus:

Hver menighed deler kort, hvad de oplevede i dag:

- Hvad lykkedes?
- Hvor mødte I modstand?
- Hvad lærte I om Guds rige?

Lektionens resultat

Efter hver dobbeltlektion noteres menighedernes fremskridt på klassens fælles oversigt:

Element	Resultat fra dagen	Næste skridt
Ressourcer	Fx 4 Visdom, 2 Nåde, 3 Tjeneste	Kan veksles til 2 udviklingspoint
Udviklingspoint	Fx +2	Marker vækst i Tro & Tilbedelse
Missionspoint	Fx +2	Bruges til bevægelse på kortet næste gang
Korttræk	Fx "Fredens due"	Effekt gælder straks
Kirketype	Husmenighed → Bykirke	Ny bonus fra næste lektion

4: VELSIGNELSER OG MODSTAND

I *Bygge Guds Rige* møder eleverne både glæde og modstand, præcis som den første kirke gjorde. Efter hver mission trækker menighederne et kort, som repræsenterer Guds nærvær og de uforudsete begivenheder, der former historien.

Kortene kaldes **Velsignelser og Modstand**. De er spillets fortællende hjerte – små symboler på det uventede, der kan ændre forløbet, skabe samarbejde eller sætte troen på prøve.

Sådan bruges kortene

Efter hver mission (eller sidemission) trækker hver menighed ét kort.

- Kortets effekt gælder med det samme og varer kun den pågældende runde.
- Læreren læser kortet højt, så hele klassen oplever den samme fortælling.
- Effekten kan være positiv (velsignelse) eller udfordrende (modstand).
- Eleverne skal reagere med visdom og samarbejde – ikke frustration.

Forholdet mellem kortene bør være ca. **70 % velsignelser og 30 % modstand**. Dette giver spænding og variation uden at skabe modløshed.

Eksempler på Velsignelser

Symbol	Titel	Fortælling	Effekt
	Helligåndens kraft	I mærker ny energi og inspiration.	Udfør én ekstra handling denne runde.
	Guds forsyn	Gud giver jer mere, end I forventede.	Få 1 valgfri ressource (Visdom, Nåde eller Tjeneste).

Eksempler på Modstand

Symbol	Titel	Fortælling	Effekt
	Romersk kontrol	Soldaterne forbyder jer at mødes.	I må ikke bevæge jer denne runde.

	Falsk lære	Misforståelser forstyrrer troen.	Mist 1 Visdom.
---	-------------------	----------------------------------	----------------

Bibelsk og pædagogisk brug

Hvert kort kan kobles til en bibeltekst eller et vers, som læreren læser højt, fx: *“Jeg er med jer alle dage.”* (Matt 28,20) ved velsignelse. *“I verden har I trængsler, men vær frimodige.”* (Joh 16,33) ved modstand. Kortene bliver dermed små mikro-fortællinger, der giver undervisningen dybde og læring gennem oplevelse.

Variation og udvidelse

Når klassen har spillet nogle uger, kan du udvide kortsystemet med tematiske bunker:

- Helbredelse og håb (mirakler, opmuntring, bøn)
- Fællesskab og forsoning (fred, tilgivelse, støtte)
- Prøvelser og trofasthed (mod, tålmodighed, afkald)

Du kan også lade eleverne **selv skabe kort** med egne sætninger, billeder eller bibelvers. Det gør spillet mere personligt og reflekteret – og knytter deres egne erfaringer til kirkens liv.

5: UDVIKLING OG KIRKETYPER

I begyndelsen samles de troende i små huse. De beder, deler brød, og fortæller hinanden om Jesus. Med tiden vokser kirken – først i byerne, siden i hele verden. Denne udvikling er kernen i spillet: at eleverne ser, hvordan tro, fællesskab og handling sammen bygger noget større. Hver menighed starter som en husmenighed, men kan gennem trofasthed, læring og tjeneste vokse til større former for kirke.

Eleverne oplever, hvordan små handlinger og stille tro kan vokse til noget stort, når de investerer i visdom, nåde og tjeneste.

De fire kirkeniveauer

Kirketype	Symbol	Krav	Bonus og betydning
 Husmenighed	Lille gruppe i hjemmet	Startpunkt	Symbol på troens begyndelse. Én bevægelse pr. runde.
 Bykirke	Et samlingssted i byen	3 missionspoint + 1 Visdom + 1 Nåde	Må udvide til naboregioner. Tegn på samarbejde og fællesskab.
 Områdekirke	Flere menigheder i et område	5 missionspoint + 1 Tjeneste + 1 Nåde	Må plante nye husmenigheder. Symbol på lederskab og tjeneste.
 Megakirke	En voksende bevægelse	8 missionspoint + 1 af hver ressource	Fast bonus: +1 bevægelse pr. runde. Tegn på moden tro og global rækkevidde.

Hvordan udviklingen foregår

1 Opsamling af point og ressourcer

Eleverne løser opgaver, missioner og samarbejder → får ressourcer (Visdom, Nåde, Tjeneste).

2 Veksel til udviklingspoint

Tre ens ressourcer = 1 udviklingspoint → de markerer vækst på udviklingskortet.

3 Missioner og ekspansion

Missioner giver missionspoint → bruges til bevægelse og ekspansion på kortet.

Opgradering af kirketype

Når gruppen har samlet de nødvendige missionspoint og ressourcer, kan de vælge at opgradere til næste kirketype. Opgraderingen markeres på klassens kort (fx med et større ikon eller farve), og læreren fortæller kort, hvad det symboliserer: en ny æra i kirkens liv, hvor de når flere mennesker og bærer større ansvar.

Eksempler på udviklingsrejser

Eksempel 1 – Antiokia:

En gruppe arbejder trofast, viser hjælpsomhed og laver en flot præsentation.

De får +3 Nåde og +1 Visdom → veksler til 1 udviklingspoint.

Efter missionen har de 3 missionspoint og kan opgradere til Bykirke.

“Antiokia er nu en Bykirke. I må udvide til Galatien.”

Eksempel 2 – Korinth:

Gruppen bygger relationer med andre og hjælper to menigheder i nød.

De får +2 Nåde og +1 Tjeneste → og 5 missionspoint gennem ugen.

De opgraderer til Områdekirke og må plante nye husmenigheder i Egypten og Efesos.

Eksempel 3 – Rom:

Efter mange uger med visdom, mod og fællesskab, har de alt:

8 missionspoint + 1 af hver ressource.

De opgraderer til Megakirke – symbolet på fuldendt vækst.

For læreren – det pædagogiske perspektiv

Kirketyper fungerer som en visuel markør for progression. Den motiverer eleverne til at se sammenhængen mellem læring, samarbejde og troshandling. Hver opgradering er en mulighed for at:

- standse op og reflektere over, **hvordan troen vokse,**
- tale om **kirkens rolle i verden,**
- og koble spillet til **bibelske fortællinger** (fx Paulus' rejser, Apostlenes Gerninger 2-5).

“Hvordan vokse de første kristne?

Hvordan vokser vi i dag?”

KAPITEL 7: ÆRAER

Bygge Guds Rige følger den første kirkes rejse – fra pinsedag til håbets fremtid. Hver æra repræsenterer en ny tid, hvor eleverne både lærer om kristendommens historie og lever sig ind i dens udvikling.

Sådan fungerer æraerne

ÆRA 1 – DEN OPSTANDNE KRISTUS

Tema: Troens begyndelse

Bibelsk tid: Pinedagen og de første troende i Jerusalem

Fortælling

Alt begynder i et rum fuld af venten. Pludselig fyldes stedet af vind og ild – og ånden kommer over dem. De første disciple forstår, at Jesus lever, og at Gud kalder dem til at dele de gode nyheder.

Læringsmål

Eleverne forstår, at kirken blev født i tro og fællesskab. De lærer om Helligånden og om de første kristnes hverdag i Jerusalem.

Spilregel

Alle menigheder starter med en *gratis mission* uden modstand. Det symboliserer begyndelsen på troens rejse – alt er nyt og muligt.

Bibeltegn

🔥 Helligåndens flamme – “Gud giver liv og mod.”

ÆRA 2 – FÆLLESSKABETS BEGYNDELSE

Tema: Enhed, diakoni og næstekærlighed

Bibelsk tid: De første menigheder og apostlenes fællesskab

Fortælling

De første troende deler alt, hjælper de fattige og samles hver dag til brødets brydelse. Deres tro bliver synlig i måden, de lever sammen på.

Læringsmål

Eleverne forstår diakoniens og fællesskabets betydning. De reflekterer over, hvordan man kan vise tro gennem handling.

Spilregel

Hver mission kræver ét *modstandskort*.

Det symboliserer, at fællesskab kræver tålmodighed og styrke – ikke alt er let.

Bibeltegn

 Vandkanden – “Tjen hinanden med kærlighed.”

ÆRA 3 — MISSIONENS SPREDNING

Tema: Mod, rejser og vidnesbyrd

Bibelsk tid: Paulus’ og de første missionærers rejser

Fortælling

Evangeliet begynder at sprede sig ud over Jerusalem – til Antiokia, Efesos, Korinth og Rom. Paulus og hans venner rejser med skibe, gennem byer, fængsler og storme for at dele Guds ord.

Læringsmål

Eleverne lærer, at mission betyder at handle på troen. De opdager, hvordan mod, håb og samarbejde gør en forskel.

Spilregel

En mission giver *to bevægelser* i stedet for én. Guds rige breder sig – hurtigere end nogen forventede.

Bibeltegn

 Skibet – “Evangeliet når nye kyster.”

ÆRA 4 — BREVE OG ENHED

Tema: Læring, ledelse og kærlighed i menighederne

Bibelsk tid: Paulus’ breve og kirkens undervisning

Fortælling

Paulus skriver breve til kirkerne. Han minder dem om kærlighed, nåde og tilgivelse. Kirken vokser nu ikke kun i antal, men i visdom og struktur.

Læringsmål

Eleverne lærer om ledelse, tilgivelse og enhed i troen.
De opdager, hvordan ord kan styrke et fællesskab.

Spilregel

Samarbejde mellem to menigheder giver *dobbelt udvikling*.
Når kristne står sammen, vokser troen hurtigere.

Bibeltegn

 Brevet – “Ord, der bygger tro og fred.”

ÆRA 5 – HÅBET OG RIGET

Tema: Fuldendelse og fremtid

Bibelsk tid: Johannes' Åbenbaring og Guds rige i evighed

Fortælling

Alt kulminerer. Himmelen og jorden skal fornyes. Gud skal tørre hver tåre af deres øjne.
Kirken ser nu frem mod det fuldendte rige, hvor kærligheden sejrer.

Læringsmål

Eleverne forstår håbets betydning i kristendommen.
De reflekterer over, hvordan man kan leve med tro og forventning.

Spilregel

Alle må vælge et **Håbssymbol**, som giver +1 udviklingspoint.
Det symboliserer, at troen bærer frugt i håbet om Guds evige rige.

Bibeltegn

 Kronen – “Gud gør alting nyt.”