

”

Disse fysiske eventyrspillene stimulerer barnas fantasi. De bytter ut digitale verktøy med det å få brukt kroppen ute i skog og mark.

Zeymar



ALV: Maja har gjort seg flid med utkleddingen.

I spilletts magiske verden

— Godtfolk, alver, røvere og annet pakk, velkommen til Aegna!

Irene R. Mjelde
bn@bygdanytt.no

kulturdagane 2014



DET ER VAKKERT blant velduftende hegg og lyden av bølgeskvulp på Garnestangen, men det hører til sjeldenhetene at en kan høre alvesang når en ferdes der ute. Lørdag hadde en likevel muligheten. Da besøkte kultur- og opplevelsesbedriften «Tidsreiser» Arna for første gang.

— Vi startet med eventyrspill i Langeskogen, på Øvre Kråkenes i 2007. Nå har vi 70-100 barn med der hver gang, de fleste i alderen 8-12, informerer lederen Anders Rippe, som også forteller at spillet alltid gjennomføres, uansett vær.

— Vi har aldri avlyst et eventyrspill, fastslår han.

MYSTIKK OG MAGI // I forbindelse med åpningen av Kulturdagane i Arna denne helgen, er turen altså kommet til at det er området rundt 4H-gården på Garnes som skal fylles med mystikk og magi, løpende føtter og fektende sverd. Men først skal spilletts grunnhistorie fortelles, og en god del regler skal forklares. Sindre Westgård, i dag med navnet Høvding Gard, tar plass på muren foran rundt 25 spente gutter og jenter.

SKUMMELT // — Er det noen som vet hva som er de viktigste stikkordene vi har, spør han den lydhøre forsamlingen, og peker mot en som har hånden i været.

— «Kutt», svarer gutten som tydeligvis har vært med på eventyrspill før, og han får et bekræftende nikk.

— Helt riktig. Hvis noen har skadet seg roper de «kutt». Og om noen synes det blir for skummelt,

skal de si «brems». Da må de som er rundt den personen ta det litt mer med ro slik at det ikke føles farlig lenger. Hvis en går tom for liv, er det kulest å spille død, men en kan også holde sverdet over hode for å signalisere til de andre at en er satt ut av spillet, fortsetter han mens medspiller Albin Lindø med innlevelse kommer med innspill og demonstrasjoner av hvordan dette kan utføres.

KRIGERE OG RIDDERE // Høvdingen forklarer videre om livspoeng, offergaver, ildkuler og magi, og svarer på spørsmål til det er tomt. Så blåser en strikledd tiåring med det passende navnet Sverre i hornet, og spillet er i gang. Grupper med landeveisrøvere, alver, krigere og riddere av Grimborggården sprer seg sammen med sine respektive ledere, og det hersker ingen tvil om at spillet også gjelder for de voksne deltakerne.

— Disse fysiske eventyrspillene stimulerer bar-



ALVEMØTE: Spillveteran og magimester Alvin Lindø gir alvene innføring i ild, vann, lu