



Illustrasjon: Devolver Digital

Gris

Kategori: Refleksjon og samtale

Varighet på opplegg: 30 – 60 minutter

Vanskelighetsgrad: Enkel

Plattformer: PC, Xbox One, Xbox Series S/X, PlayStation 4, PlayStation 5, iOS, Android og Nintendo Switch

Anbefalt aldersgrense på spillet: 12 år (PEGI)

Om spillet

Gris er et visuelt slående og emosjonelt ladet plattformspill som forteller historien om en ung jente ved navn Gris. Hun beveger seg gjennom en verden fylt med fysiske og følelsesmessige utfordringer.

Spillet tar deltakerne gjennom en reise der de utforsker enkle, men fargerike miljøer, samtidig som de opplever Gris' emosjonelle vekst. Spillet er kjent for sin vakre kunststil, beroligende musikk og refleksjon rundt temaene sorg, håp og helbredelse.

Om arrangement

Dette arrangementet passer for dem som ønsker å utforske følelsesmessige temaer gjennom spill, og skape en opplevelse preget av ro, refleksjon og utforskning. Spillet passer for både solospilling, og for samarbeidsspilling.

Disse arrangementene egner seg godt som spillkino. Spillkino ligner på strømming av spill til et publikum over internett, men er mer tilpasset en fysisk publikumssituasjon. En formidler spiller et spill på storskjerm og bruker spillet aktivt for å engasjere og involvere publikum. Det kan skje ved å diskutere valg underveis, ved å gjøre avstemninger, eller ved å la publikum prøve seg med kontrollen.

Spillkino krever god planlegging – både når det gjelder hvilke deler av spillet som vises, og hvordan publikum skal tas med. Formatet bygger på erfaringer fra helklassespilling i undervisning, men legger større vekt på den estetiske opplevelsen og fellesskap.

Forslag til arrangement

Følelsesbasert utforskning

Deltakerne spiller gjennom en del av Gris, gjerne en av de tidlige nivåene, der Gris møter forskjellige utfordringer som påvirker både landskapet og henne personlig.

De skal følge med på hvordan fargene og musikken endres etter hvert som Gris utvikler seg, og reflektere over flere tema. Hvordan reagerer du på de forskjellige miljøene? Føles det rolig eller utfordrende? Tenk på hvordan de visuelle elementene, som fargepaletten og animasjonene, spiller en rolle i å uttrykke følelser som sorg, håp og helbredelse.

Det er ikke et mål å fullføre nivåene raskt, men heller å absorbere spillets stemning og reflektere over hvordan de emosjonelle temaene påvirker deg.

Å utforske og forstå emosjonelle faser

Deltakerne spiller videre i Gris, og kan merke seg hvordan figuren utvikler seg gjennom spillet, både i fysiske ferdigheter og emosjonelt. For eksempel, når Gris lærer nye evner som å hoppe høyere eller bevege objekter, representerer dette en emosjonell seier.

Her kan man tenke på hvordan spillet gir en metafor for følelsesmessig helbredelse. Hvilke fysiske utfordringer møter Gris som kan sammenlignes med de følelsesmessige barrierene vi møter i livet?

Deltakerne kan også diskutere mellom seg, og beskrive hvordan spillet oppleves. Hvilke farger og stemninger er du mest tiltrukket av, og hvorfor? Hvordan føles det når Gris lærer nye ferdigheter og når hun møter nye utfordringer?