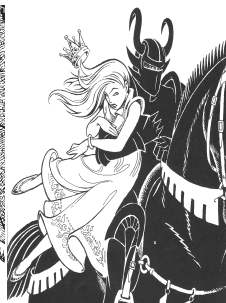
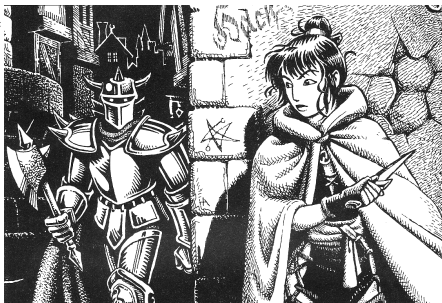




Hvad er Rollespil og hvordan benyttes det i Intentionel Pædagogisk Praksis?

“En introduktions guide til underholdende, lærings rige & pædagogiske rollespil.”



En Kort Introduktion

Mit navn er Kenneth Larsen og jeg er uddannet pædagog og rollespils specialist. Jeg har mange års erfaringer med både spil design og styring, såvel som børn og unge. Som sådan er de initiativer jeg laver, ofte også forbundet med en række pædagogiske interesser. I korte træk kan rollespil beskrives som en leg som:

- Udvikler de unges identitet.
- Lære de unge bedre at håndtere en bred vifte af udfordringer & konflikter.
- Lære de unge bedre sociale kompetencer.
- Lære de unge at veje handlinger, konsekvenser og etik.
- Udfordre og udvikler de unges fantasi og kreative processer.
- Underholdende og motivere på både et individuelt og et fælles plan.

Mere specifikt så laver jeg det som jeg betegner som skræddersyet rollespil. Det vil sige at jeg sammensætter både de underholdende og pædagogiske elementer af min aktivitet, ud fra hvilket deltagere jeg sidder med. Jeg kan som sådan også få næster hvem som helst til at spille mine spil, men i hoved træk så ligger mit fokus omkring 4 typer af rollespils hold:

- Prøvehold – En Introduktion til Rollespil
- Fasthold – Et Eventyr med Fokus på at skabe Fællesskab
- Rollemesterhold – En Workshop i at udvikle og udføre Rollespil for andre.
- Elitehold – Et Eventyr som skaber Livserfaring gennem udfordringer.

Hvad er Rollespil?

Rollespil er som en fly simulator. Men hvor en fly simulator lære en person at styre en bestemt type fly, så lære rollespil en at styre alle aspekter af et fiktivt menneskes liv. Alle deltagere får selv lov til at skabe sig en karakter, og det er deltagerne som beslutte hvad han/hun skal sige og gøre i løbet af spillets gang. En måde at spille på er ved at klæde sig ud og skuespille sin karakter fuldt ud i realistiske omgivelser (Live Rollespil). Det minder lidt om et teater, men uden et manuskript og tilskuere. En anden måde er blot at forestille sig situationen i fællesskab, men stadigvæk skuespille, lidt som et improviseret drama teater. En tredje måde at spille på er blot at fantasere og beskrive sin rolles handlinger og gøre spillet til en fælles opdigtet fortælling rundt om et bord (Fantasi/Bord Rollespil).

Uanset hvilken type rollespil man spiller så er fælles for dem alle at vi improvisere karakterenes dialog, såvel som reagere på fiktive begivenheder, hvad end de er en del af spillet, eller noget som deltagerne selv finder på. Spiller man et spil er det som at skabe en fælles fortælling sammen, hvor hver spiller beslutter for deres hovedperson i fortællingen, mens spillets leder, en Rollemester, beslutter og arrangerer alle andre begivenheder og bipersoner som danner ramme om historien.

Børnenes Oplevelse

Rollespil er en meget personlig oplevelse. Deltagere kan hurtigt blive dybt engageret i et spil, og vil både opleve store succeser og nederlag, i spillets forløb. Deltagere har en uønsket grad af frihed, til at skabe en hvilken som helst rolle og agere lige som de ønsker. Spillets handling er godt nok fantasi, men fortællingen skabes ud fra en stor mængde valg, gode som dårlige, som de unge måske også kunne møde i den virkelige verden. Kort sagt bygger deltagerne livserfaring i spillet.

Som regel slutter mine spil på lykkelig vis, men det er reelt en mulighed at deltagerens karakterer dør, som følge af de risikoer, som de unge selv er med til at vælge i jagten på et mål. Men selv døden, i mine spil er en pædagogisk lektion for de unge. En død karakter ligger også op til en lektion i at prøve andre strategier for at opnå succes i spillet, når en ny karakter skabes.

Forældre Samarbejde

Jeg prøver så vidt som muligt at holde kontakt til forældre, som har børn og unge involveret i mine aktiviteter. For de fleste er rollespil en ukendt størrelse, hvilket let kan føre til misforståelser. Som sådan tager jeg også ofte en dialog med forældre før at de unge bliver endeligt tilbudt en plads på et fast hold. Jeg fremsender ved samme lejlighed en forældre folder som giver forældre indblik i min aktivitet. En personlig telefon samtale vil også komme på tale, hvis et barn med specielle behov bliver tilbudt at deltage på et hold.

En Uddybelse af de Pædagogiske Elementer i Rollespil.

Identitet: Deltagerne kan skabe en identitet som de selv ønsker at afprøve, for derefter at se hvordan deres nye identitet bliver modtaget i spillet, såvel som af de andre deltagere. Dette aspekt tillader en exceptionel måde at udforske alle aspekter af sig selv, såvel som afprøve nye ting, som måske ligger udenfor rækkevidde i virkeligheden. Typisk vælger deltagere at spille et forbilledt som de drømmer om at være i det virkelige liv, hvad end det kunne blive en realitet eller ej. Ellers vælger deltagere ofte roller som de er fascineret af i nuet. Meget typisk fra film eller bøger.

Siden at spillet giver deltagerne mulighed for at simulere en anden persons liv, så vinder de også erfaringer med at påtage sig et ansvar som ligger ud over eller er meget anderledes fra hvad de er vant til. For at skabe succes for deres karakter, i spillet, vil de lære at der både er belønninger og konsekvenser som følger med den identitet de har valgt at udleve og udvikle gennem spillet.

Underholdning: Spillet er først og fremmest underholdning. Hovedmålet med et spil er at give deltagerne en god oplevelse som motiverer dem til at give deres bedste. Som sådan kan man med fordel køre flere forskellige spil, som er tilpasset til forskellige aldre, køn og foretrukne temaer. Typisk vil jeg lave en opdeling hvor et hold er action orienteret mens et andet er intellektuelt orienteret. Omvendt så kan et enkelt spil også tilpasses til at være et kompromis mellem deltageres præferencer.

På samme måde er der også en præference opdeling i forhold til fantasi og live spil. Fantasi rollespil bygger mest på deltagerens intellekt og bringer også mere fokus på hver enkelt deltager. Live rollespil bygger mere på deltagerens fysiske evner og bringer mere fokus på omgivelser og indlevelse. Der er selvfølgelig overlap, men som udgangspunkt er der stor forskel på et Live og et Fantasi rollespil, og hvilken type rollespil de unge foretrækker afhænger typisk af deres personlige præferencer.

Konflikt Styring & Problem Løsning: Spillet tager udgangspunkt i en fiktiv fortælling. Både spilleleder og deltager skaber denne fortælling. Denne fortælling handler om hvordan deltagerens karakterer prøver at opnå deres livsmål, såvel som at håndtere de ekstraordinære omstændigheder som hænder dem, i deres jagt på succes. Et spil kan have nogle store konflikter sat op på forhånd. Men ofte skaber deltagerne også selv de udfordringer som de vil prøve at overvinde, ved at jage deres egne drømme og ambitioner. Der er også elementer af tilfældigheder, som ofte skaber bump på vejen mod succes, og deltagerne lære både at forudse, planlægge og improvisere veje frem for deres karakterer.

Sociale Færdigheder: Spillet bliver ofte spillet i mindre grupper. De ambitioner som deltagerne bringer ind i en gruppe, må oftest tilpasses ind i gruppens helhed. Meget simpelt fordi spillets udfordringer ofte er større end hvad en enkelt person kan klare alene. Chancen for at skabe succes afhænger af teamwork, hvilket også lærer deltagerne at der er styrker såvel som udfordringer i en alsidig gruppe karakterer. Flere hjerner byder som regel også ind med flere veje frem mod succes.

Spillet er også en glimrende måde at få indelukket deltagere til at blive en vigtig og anerkendt del af en gruppes dynamik. Omvendt så giver spillet også gode muligheder for at deltagere påtager sig lederskabs roller, som lærer dem at der venter endnu større belønninger, udfordringer, konflikter og konsekvenser ved at påtage sig et ansvar for nogen eller noget som er større end blot individ og gruppe.

Etik: Deltagerne har en kæmpe stor frihed til at udforske både det som er farligt og forbudt. Dette giver deltagerne indsigt i en verden af muligheder som de måske romantiserer og kunne finde på at udleve senere i deres rigtige liv. Spil tillader dem at se både belønningen og bagsiden af sådanne valg, og det giver glimrende indsigt i hvilket risikoer, som tages, på deres vej mod et uetisk mål. Over tid vil mange deltagere påtage sig nye roller, som ligger i kontrast til deres tidligere karakterer, alene fordi de fik øjnene op for at et valg ofte også betyder et fravalg af noget andet i spillets verden. Et element som er ligeså gældende i den virkelige verden.

Tema Udforskning: Spillets regler og temaer kan varieres i en uendelighed. Men et typisk tema er et middelalder fantasi universet, a la Lord of the Rings. Men spil kan sagtens tage udgangspunkt fremtiden eller en verden som deltagerne selv finder på. Man kan lade spil være basere på virkelige historiske eller nutidige begivenheder. Eller et spil kunne indeholde situationer som man støder på i forskellige jobs, studier eller opstart af egen virksomhed. Sådant spil kan sagtens ligge grundlag for værdifulde erfaringer som deltagerne kan tage med sig ud i den virkelige verden.

Prøve Hold

Formål: At give en bred vifte af deltagere en smagsprøve på rollespils aktiviteten.

Tids Interval: 2 til 4 spillesessioner af 2 timers varighed. Spise frikvarter.

Sted: Klub fællesrum, Skoler

Pædagogisk Fokus: Motivation. De unge får brede ramme til at skabe en simpel karakter og deltage i et spændende lille eventyr, som hurtigt konkludere.

Evaluerings: Udviser en spiller interesse for spillet i sin helhed, eller har denne spiller et specielt behov for pædagogisk støtte, som kan dækkes ved at deltage i rollespil, så bliver deltagere bedt om at udfylde et spørgeskema, som samtidig også agere som en ansøgning til at komme på et Fast Rollespils Hold.

Fast Hold

Formål: At give deltagere mulighed for at prøve kræfter med at udvikle deres rollespils karakter som en del af et fællesskab.

Tids Interval: 1 gang om ugen af 2 timers varighed.

Sted: Dedikeret Lokale rundt om et fællesbord.

Pædagogisk Fokus: Sociale Kompetencer. Deltagerne bliver kastet ud i længere eventyr, hvor de skal forsøge at samarbejde, klare udfordringer og opnå fælles mål.

Evaluerings: Udviser en spiller interesse for at samarbejde, samt prioritere både egne såvel som fællesmål, så bliver deltagere også i nogen tilfælde tilbudt at deltage på et Elite Hold. De bliver også tilbudt mulighed for at lære at designe og udføre egne spil.

Rollemester Hold

Formål: At give deltagere værktøjer og netværker, som gør dem i stand til at designe, koordinere og udføre deres egne rollespil.

Tids Interval: 2 til 4 spillesessioner af 2 timers varighed med efterfølgende spiller drevet spillesessioner, eventuelt med voksen bisider i klubtid.

Sted: I Klub og evt. privat regi, afhængigt af deltagerens personlige netværk.

Pædagogisk Fokus: Kreativitet og Lederskab. De unge bliver trænet i at forstå at begå sig i en rollemesters magt position, de lære ikke blot at lave en kreativ historie, men også at vælge og motivere deltagere med omhu.

Evaluerings: Formår en deltager at skabe og spille egne rollespil, med en gruppe af unge, er denne spiller også selvskrevet til at deltage på et Elitehold.

Elite Hold

Tids Interval: 1 gang om ugen af 3 timers varighed.

Sted: Dedikeret Lokale rundt om et fællesbord.

Formål: At give deltagere en personlig, social såvel som intellektuel udfordring.

Pædagogisk Fokus: Vægtning af Handlinger & Konsekvenser. Eventyret bliver mere realistisk og både samarbejde, udfordringer og fælles såvel som individuelle mål bliver mere komplekse i deres natur. Dette med henblik på at give de unge flere erfaringer som de kan bringe med sig videre ud i deres fremtidige voksne liv.