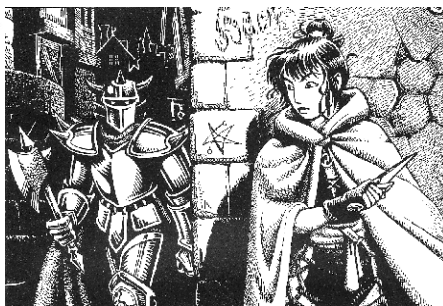




Hvad er Rollespil og hvorfor er det en aktivitet for mit barn?

“En introduktions guide til underholdende og lærings rige 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 udførelse 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 evner.
- Lære de unge at veje handlinger, konsekvenser og etik.
- Udfordre og udvikler de unges fantasi.
- Underholdende på både et individuelt og et fælles plan.

Hvis dit barn allerede har eller skulle være på vej ind i et af mine initiativer, så er der nogle vigtige ting du bør vide:

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 forventer jeg som minimum at forældre læser om mine aktiviteter. Jeg tager også glædeligt imod forældre, hvis i dukker op og ser på mine initiativer. En personlig samtale vil både være værdifuld for mig, jer selv og de unge. Jeg lære ganske hurtigt de unge at kende, og kan udveksle viden og erfaringer med jer forældre, såvel som bedre at målrette lærerige pædagogiske initiativer til hver enkelt unge individ. Sidst men ikke mindst så vil jeg gerne høre fra forældre som på den ene eller anden måde gerne bruger tid og kræfter på at støtte op om rollespil. Jeg skaber glædeligt samarbejde på kryds og tværs.

En anden god ting at forholde sig til er at rollespil er en personlig oplevelse. Deltagere kan hurtigt blive dybt engageret i et spil, og vil både opleve stor succes og nederlag, i løbet af et spil. Som regel slutter mine spil på lykkeligvis, men det er mulighed for at karakterer dør som følge af de risikoer, som de unge selv vælger at tage. Jeg har erfaring med at håndtere disse og lignende begivenheder, men jeg giver glædeligt min viden videre så vi i fællesskab kan understøtte de unge.

Sidst vil jeg også nævne at mine initiativer giver de unge hvad der, for mange, er en uhørt grad af frihed, til at agere. Spillene er repræsentative for den store mængde valg, gode som dårlige, som de unge også står med i det virkelige liv. Dette er bevidst og bliver gjort med underliggende pædagogiske motiver. Jeg taler glædeligt med jer forældre om disse. Men hvis dette ikke er muligt så deler jeg også, i denne folder, en grundig beskrivelse af hvad rollespil faktisk er under overfladen. Hvis i har tiden så anbefaler jeg at i læser videre...

Hvad er Rollespil?

Rollespil er som en fly simulator. Men hvor en fly simulator lære en 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 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). Lidt som 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 en spilleleder beslutter og arrangerer alle andre begivenheder og bipersoner som danner ramme for historien.

Hvorfor mit barn kan deltage?

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 ofte at spille ting 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.

Alternativt så kan en spilleleder også give roller eller fastlægge rolletræk til deltagerne. Dette med henblik på at udfordre deltagerens ide om hvilket roller de kan begå sig i.

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.

Konflikt Styling & Problem Løsning: Spillet tager udgangspunkt i en fiktiv fortælling. Både spilleleder og deltagere 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 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 improviserer 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 så vel som udfordringer i en alsidig gruppe karakterer. Der er mange veje til succes i et spil, men betragteligt færre veje kan lade sig gøre hvis alle deltagerne spiller ensartet karakterer.

Spillet er også en glimrende måde at få indelukket deltagerne til blive en vigtig og anerkendt del af en gruppes dynamik. Omvendt så giver spillet også give gode muligheder for at deltagerne påtager sig lederskabs roller, som lærer dem at der både er belønninger, udfordringer og konsekvenser ved at påtage sig det ansvar i spillet.

Underholdning: Spillet er først og fremmest underholdning. Hovedmålet med et spil er at give deltagerne en god oplevelse. Som sådan vil der typisk være flere forskellige spil, som er tilpasset til forskellige aldre, køn og foretrukne temaer. Dette kan med fordel gøres for bedre at skabe plads for deltagerne med modsat rettet ønsker om spillets tema og handling. På samme måde er der også en opdeling i forhold til fantasi og live spil. Fantasi spil bygger på deltagerens mere abstrakte evner men bringer også mere fokus på hver enkelt deltager. Live spil bygger mere på deltagerens fysiske evner og bringer mere fokus på omgivelser og indlevelse.

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 romantisere 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 må tages på deres vej mod et sådan mål. Over tid vil mange deltagerne 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.

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

Nu håber jeg at I er blevet klogere på rollespil. Som sagt mødes jeg glædeligt med forældre og taler om de unge, deres oplevelser og mine spil. Jeg glæder mig til at skabe mange eventyrlige såvel som lærerige spil med jeres børn og unge.