



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EN SNABBGUIDE TILL PEDAGOGISK LAJV

DIS-PLAY: BEKÄMPA DESINFORMATION BLAND
UNGDOMAR GENOM LEVANDE ROLLSPEL

Att genomföra ett fullskaligt pedagogiskt levande rollspel (LAJV) är inte en enkel uppgift eftersom du måste komma ihåg en stor mängd saker samtidigt som du också spelar din egna roll. Den här guiden är avsedd att stödja dig i rollspelet med din grupp genom att ge en kort översikt av relevanta koncept. Den är till för att friska upp ditt minne och kan skrivas ut för att ha något att stödja dig vid under spelets gång.

Om du är helt obekant med konceptet lajv eller vill veta mer om dess bakgrunder, dess fördelar som en pedagogisk metod eller förståelseinformation om hur man spelar, hittar du ett längre informationsdokument i DIS-PLAY-verktygslådan. Tillsammans med den finns material för att genomföra en specifik pedagogisk Lajv, som du kan använda som ett fullständigt planerat program för en gruppaktivitet.



VAD ÄR ETT PEDAGOGISKT LAJV??

I ett lajv samlas en grupp spelare och alla antar rollen som en karaktär inom en fiktiv miljö. Upplevelsen är en delad berättelse där alla bidrar med sina karaktärers handlingar. Den pedagogiska metoden använder lajvning för att förmedla visst innehåll som ett ytterligare lager som översätts till spelet. Genom att involvera spelarna direkt i lärandeprocessen, ge dem handlingsfrihet, väcka deras kreativitet och låta dem uttrycka sig inom en skyddad miljö, passar pedagogisk lajv perfekt för lärandestilen hos unga vuxna.

VAD BEHÖVER JAG FÖR ATT SPELA?

En mall för en Lajv-session kallas ett scenario. Det kan definieras av fyra aspekter:

1

En värld: Scenarier äger rum inom ett fiktivt universum som sätter miljön. Alla måste komma överens om var och när lajvet äger rum. Under lajvet kommer alla att låtas vara där, som om det vore verkligt.

2

Karaktärer: Inom Lajvet får deltagarna chansen att vara någon annan än sig själva. Varje person spelar en roll som skapas innan Lajvet börjar. Icke-spelarkaraktärer (Eng. NPC, Non-Player Character) spelar en speciell roll som vanligtvis tas av en pedagog.

3

Händelser: För att göra lajvet spännande behöver speciella händelser äga rum. De introduceras vanligtvis av NPC:erna.

4

Regler: Även inom lajv är vissa regler vanligtvis nödvändiga för att det ska fungera.

Förutom dessa definierande idéer om lajven kommer du att behöva några ytterligare tillgångar som kostymer, atmosfäriska utskrifter och en plats som passar din grupp.

SAKER ATT KOMMA IHÅG

- Det finns inget förutbestämt resultat. Deltagarna styr lajvet genom sina handlingar och beslut, och du kan bara styra den i en viss riktning.
- Det finns en skillnad mellan den fiktiva och den verkliga världen, och med den mellan karaktärerna och spelarna. En karaktär är olika från personen som spelar dem, och deras handlingar återspeglar bara personen till en låg grad. Se till att gruppen alltid är medveten om vilken sfär ni för närvarande befinner er i och vad konsekvenserna är.
- Ändå är inte allt okej i lajvet. Extremt beteende kan tvinga dig att bryta upp lajvet och lösa situationen i den verkliga världen.
- Lajvet måste vara njutbar för alla deltagare.



FÖLJANDE STEG KRÄVS FÖR ATT FULLT UT KÖRA ETT LAJV. FÖR VARJE ETT AV DEM HAR VI TILLHANDAHÅLLIT EN KORT CHECKLISTA ÖVER VAD DU BEHÖVER FÖRBEREDA.

Personlig förberedelse

- Känner du till vad lajvet handlar om när det gäller dess värld, karaktärerna, specifika händelser och regler?
- Känner du till det pedagogiska innehållet i lajvet och har du tillräckligt med kunskap om ämnet för att köra det i lajvet?
- Har du en plats?
- Har du förberett allt material som kostymer och dekorationer?

Gruppförberedelser

- Vet alla i gruppen vad ett lajv är och hur det fungerar?
- Förstår alla världen och dess regler?
- Har du inkluderat mekanismer för att lösa obekväma situationer som vissa fraser eller platser för att låta spelarna ta det utrymme de behöver? Har alla godkänt dem?
- Har du förberett uppvärmningsövningar?
- Vill du avslöja det pedagogiska ämnet i lajvet? Om inte, är du säker på att ingen kommer att bli dåligt överraskad? Om ja, tror du att det kan påverka beteendet negativt under lajvet?

Karaktärsskapande

- Vilka frågor har du förberett för att vägleda spelarna under skapandet av deras karaktärer?
- Har spelarna tillräckligt med tid och kreativ frihet att skapa en karaktär de vill spela? Vet de tillräckligt om världen för att skapa passande karaktärer?
- Har du genomfört en introduktionsrunda?
- Vill du tillåta spelarna att bilda grupper innan spelet börjar? Om ja, vilken typ av koppling ska de ha?

Att spela LARP

- Vad är signalen för start och slut på scenariot?
- Vet alla om den? Hur länge pågår scenariot?
- Vet du hur du ska spela din roll?
- Vilka är händelserna som måste inträffa?
- När sker lajvet?
- Hur hanterar du konflikter?
- Vid vilken punkt avbryter du spelet i förtid? Har du förberett extra uppgifter för spelare som har svårt att hitta in i spelet?

Genomgång

- Fick alla chansen att diskutera sina upplevelser?
- Vilken metod använder du för genomgång?
- Vad behöver du för det?
- Löste du eventuella konflikter som uppstod?
- Har spelarna dragit viktiga kopplingar till de verkliga lärandemålen?

Dessa fem steg bör ge dig en grov orientering om hur du leder ett LARP. Ha särskilda krav och utmaningar som din grupp och resurser medför i åtanke. Och sist men inte minst, kom ihåg att inte allt kommer gå perfekt enligt planen, hur hårt du än försöker. Så försök att omfamna larpendets anda när du genomför utbildning och bara ge dig ut på äventyret.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US ETT UTBILDNINGSLAJV OM DESINFORMATION

Ansvarsfriskrivning för icke-kommersiellt bruk

Detta innehåll skyddas av upphovsrättslagar och är avsett enbart för icke-kommersiellt bruk.

Obehörig kommersiell användning, reproduktion eller distribution är strikt förbjudet utan tidigare skriftligt medgivande från upphovsrättsinnehavaren.

För förfrågningar, vänligen kontakta:



LajvVerkstaden



info@lajvverkstaden.se



Denis Riabov



denis.riabov@studieframjandet.se