



**GREEN  
EDULARP**

# **3. Förberedelse Lärare**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# GreenEduLarp: Gröna åtgärder i skolan med hjälp av pedagogiskt live-action rollspel (edu-larp)

Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Projektledare: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC ederi.ojasoo@gmail.com

Skapare:



Copyright @ 2024, alla projektpartners

*Tillstånd ges för individer, såsom lärare på skolor, att skriva ut och reproducera materialet i detta projekt för utbildningsändamål inom deras klassrum eller utbildningsinstitution.*

*Otillåten reproduktion, distribution eller överföring av detta projekt kan leda till straff enligt upphovsrättslagen.*

*Finansieras av Europeiska unionen. Åsikter och åsikter som uttrycks är dock endast de som kommer från GreenEduLarps projektpartners och återspeglar inte nödvändigtvis de från Europeiska unionen eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem.*



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Nummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Välkommen till GreenEduLARP!

I dagens värld är miljömässig hållbarhet viktigare än någonsin. Vi tror att utbildning är nyckeln till att skapa en grönare framtid, och det är därför vi inledde denna resa för att utveckla ett innovativt och engagerande utbildningsmaterial för utbildning.

GreenEduLarp kombinerar upplevelsebaserat lärande med miljöutbildning, vilket ger eleverna möjlighet att fördjupa sig i verkliga scenarier och utforska komplexiteten i miljöfrågor. Genom interaktiva aktiviteter, workshops och utomhusupplevelser kommer eleverna inte bara att lära sig om miljön utan också utveckla de färdigheter och tänkesätt som behövs för att bli aktiva skötare av vår planet.

Vi vill uttrycka vår tacksamhet till alla pedagoger, studenter, volontärer och partners som har stöttat oss i att förverkliga detta projekt. Ditt engagemang och entusiasm har varit avgörande för att forma GreenEduLarp till vad det är idag.

Vi hoppas att detta projekt kommer att inspirera en ny generation av miljöledare och tända en passion för hållbarhet i skolor och samhällen runt om i världen. Låt oss tillsammans arbeta för en ljusare och grönare framtid för alla.

**Vänliga hälsningar,**

**Ederi, Helena, Erik, Evie, Maria, Beata, Aive, Kaspar, Christina, Marilin,**

**Projektledare och kreatörer**

**2024-07-10**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Nummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Lärarhandledning



Projektmaterial producerat mellan 2022-2024

## Del ett - Förberedelser Lärare

**GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (EduLARP)**

Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



Co-funded by  
the European Union

Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet, vilket endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för eventuell användning som kan göras av informationen i den.

# Introduktion

I den här delen av materialet hittar du resurser och vägledning för att effektivt förbereda dig för att implementera GreenEduLARP läroplanen i ditt klassrum. Allt från att förstå de grundläggande principerna för miljöutbildning till att integrera interaktiva undervisningsmetoder.

## INDEX

<b>Introduktion.....</b>	<b>1</b>
INDEX.....	1
<b>Syftet med denna verktygslåda.....</b>	<b>3</b>
Del 1 - Förberedelser Lärare.....	3
Del 2 - Kopieringsunderlag.....	3
<b>Del 1: Förberedelser Lärare.....</b>	<b>4</b>
Modul I – Introduktion till pedagogiska lajv.....	4
Modul II - Pedagogiska Lajv som lärmiljö.....	4
Modul III - Hur en lärare kan organisera ett lajv.....	4
Modul IV - Hur man förbereder sig för och kör ett lajv.....	5
Modul V - Rolla-av och reflektera.....	5
<b>MODUL 1 - Introduktion till pedagogiska lajv.....</b>	<b>6</b>
Vad är lajv.....	6
Vad är pedagogiska lajv.....	6
Det pedagogiska lajvets faser.....	8
<b>MODUL 2 - Pedagogiska lajv som lärmiljö.....</b>	<b>10</b>
Varför ska man använda lajv i klassrummet?.....	10
Möjliga resultat av att använda Pedagogiska lajv:.....	12
Vad är utbildning om klimatförändringar?.....	12
Från Climate Change Education till Pedagogiska lajv.....	13
GreenEduLARP.....	15
<b>MODUL 3 - Hur en lärare kan organisera ett Pedagogiska lajv.....</b>	<b>17</b>
Hur man läser och förstår ett lajv.....	17

Begrepp.....	18
Tidsram.....	18
Roller.....	19
Läraren som Spelledare.....	21
Improvisation.....	21
Spelledarnas karaktär.....	22
Beslutande regler.....	22
<b>MODUL 4 - Hur man förbereder sig och kör lajvet.....</b>	<b>24</b>
Tidshantering och lägga till innehåll.....	24
Praktiska förberedelser.....	25
Lajvet speltid.....	27
<b>MODUL 5 - Rolla-av och reflektera.....</b>	<b>30</b>
Introduktion.....	30
Avrollning.....	31
Debriefing.....	32
Saker att tänka på:.....	32
Tematisk diskussion.....	34

## Syftet med denna verktygslåda

Den här delen av GEL-materialet (GreenEduLARP) syftar till att hjälpa dig som lärare eller handledare. Denna handledning ger dig förberedelserna och materialet du behöver för att tolka läroplanens lektionsplanering på bästa möjliga sätt. Den är indelad i två delar och är anpassad för att passa in i GEL-läroplanen, särskilt dess lektionsplanering. Sammantaget är det ett material fritt att använda som vi föreslår eller att ha som inspiration för att ändra det som du tycker passar.

### Del 1 - Förberedelser Lärare

Läs denna del innan du går in på lektionsplanering. Men det kan hjälpa dig att titta igenom lektionsplaneringen medan du läser detta. Syftet med denna del är att ge dig all information du kan behöva för att komma igång. Och ge dig tips om var du kan hitta mer information. Målet är att fylla din ryggsäck med den kunskap du behöver på vägen till att du genomför ditt eget lajv.

### Del 2 - Kopieringsunderlag

Det andra kapitlet innehåller konkret material som du kan använda i klassrummet med dina elever. Det är handouts, utskrifter, powerpoints, gruppbeskrivningar etc. Vissa är redo att använda som de är, vissa är anpassningsbara för att passa din situation. Du kan också använda dem som inspiration för att göra ditt eget material.

# Del 1: Förberedelser Lärare

Översikt över kapitlet:

## Modul I – Introduktion till pedagogiska lajv

**Denna del är kopplad till Lektionsplan 1 - Vad är pedagogiska lajv?**

Här får du reda på vad lajv och pedagogiska lajv är och hur de fungerar och kan användas. Den här modulen kommer att ge dig en uppfattning om hur och vad lajv kan vara så att du kan föra ett samtal om det med dina elever.

## Modul II - Pedagogiska Lajv som lärmiljö

**Denna del är kopplad till Lektionsplan 2 - Utforska ditt närområde.**

Den här modulen tar upp hur pedagogiska lajv kan påverka eleverna och varför man bör välja att använda den här metoden. Den ger mer information om varför ett lekfullt förhållningssätt till undervisning kan vara användbart och vilka positiva effekter det har. Den förklarar också syftet med att använda Pedagogiska lajv i utbildning om klimatförändringar och fördelarna med det.

## Modul III - Hur en lärare kan organisera ett lajv

**Denna del är kopplad till Lektionsplan 3 - Koncept och roller.**

Den tredje modulen ger en guide om hur man skapar tidsramen och hur man organiserar pedagogiska lajv. Denna modul definierar de viktigaste stegen för att implementera spelet och vad man bör tänka på. Vi pratar också om läraren som spelledare.



## Modul IV - Hur man förbereder sig för och kör ett lajv

**Denna del är kopplad till Lektionsplan 4 - Let's Play.**

Denna modul handlar om hur man deltar i spelet och hur man förbereder sig direkt innan lajvet. Det inkluderar följande: att förbereda dig själv känslomässigt, förbereda rekvisita och kostym, och komma in i en roll.

## Modul V - Rolla-av och reflektera

**Denna del är kopplad till Lektionsplan 5 - Reflektionstid.**

Denna modul fokuserar på reflektion och vad man ska arbeta med efter ett lajv. Utbyte av erfarenheter och diskussionen är de viktigaste stegen för att lära sig av en lajvupplevelse. Det handlar om hur man hanterar känslor som spelarna kan ha efter spelet och hur man kan använda den gemensamma upplevelsen från lajvet för att lära sig mer.

# MODUL 1 - Introduktion till pedagogiska lajv

Denna modul ger en översikt över vad pedagogiska lajv är och hur det är kopplat till Climate Change Education. I lektionsplan 1 "Vad är pedagogiska lajv" introducerar läraren lajv och rollspel, dess olika delar och olika typer av lajv.

## Vad är lajv

Lajv är en form av rollspel där deltagarna fysiskt förkroppsligar karaktärer i ett fiktivt scenario under långa tidsperioder. Lajv kan utspelas i vilken tid, plats eller genre som helst. Karaktärerna kan sträcka sig från väldigt lika spelarens egna identiteter till helt olika (Bowman 2010).

Det finns många sätt att klassificera lajv, bland annat genom en mängd olika genrer, likt böcker och film. Det finns också skillnader mellan olika länder, då lajv grundar sig mycket i den sociala och kulturella miljö man lajvar i.

Ett exempel på en klassificering är **Nordic LARP**. Det är en term för gemensamma lajv-traditioner i Norge, Sverige, Danmark och Finland. Det som skiljer de nordiska lajv-traditionerna från andra är en stark tonvikt på samarbete och kollektivt skapande, diskreta regler, samt en rik variation av spelstilar och miljöer. Och även ett fokus på att bearbeta tunga teman. (Nordic Larp, 2010)

## Vad är pedagogiska lajv

Lajv är levande rollspel som används för att förmedla förutbestämt pedagogiskt eller didaktiskt innehåll (Balzer och Kurz 2015). pedagogiska lajv är alltså en form av upplevelsebaserat lärande som engagerar elever på flera nivåer, inklusive kognitiva,



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

affektiva och beteendemässiga. I likhet med dramapedagogik och simulering använder pedagogiska lajv scenarier i klassrummet där elever spelar roller och engagerar sig ämnen (Seay, J). pedagogiska lajv är en utveckling av detta, där deltagarna tar sig an en roll/karaktär under en period i ett avgränsat, fiktivt scenario som ofta tar upp problem och situationer ur deltagarnas vardagliga verklighet (Bowman 2015).

**Pedagogiska levande rollspel (EduLARP, eller utbildningsinriktat levande rollspel) är en metod där deltagarna lär sig om valda ämnen genom att gestalta karaktärer i en överenskommen berättelse och värld för att lösa ett visst problem eller uppnå mål.**

pedagogiska lajv låter eleverna uppleva ämnet som de studerar på ett sätt som är relevant och engagerande för dem. Det är ett kraftfullt pedagogiskt verktyg för att hjälpa elever att bättre förstå materialet, tänka kritiskt och engagera sig positivt i det som de lär sig.

**pedagogiska lajv kan ta sig många former inom många genrer.** Lajv kan hålla på vart som helst mellan bara en timme eller flera veckor. ("Good Jobs Studio 2015)

I pedagogiska lajv är ämneskunskap ett grundläggande nyckelelement. Ämneskunskap går från att vara huvudfokus till att vara ett medel för att uppnå ett gemensamt och meningsfullt mål. ("Good Jobs Studio 2015)

**Lajv skapar en tydlig ram genom rolltagande och ett gemensamt berättande där alla fyller en funktion.** Därmed kan man se varandra och ämneskunskaper i ett nytt ljus.

Samspelet mellan den akademiska och sociala dimensionen motiverar och skapar meningsfull kunskap. ("Good Jobs Studio 2015)

### **Läroplanen kommer till spel och görs relevant genom en inlevelserik upplevelse.**

Rolltagandet gör det lättare för deltagaren att hantera misslyckanden då det är rollen som misslyckas, inte du som person. Rollspelet och det gemensamma berättandet är motiverande för deltagaren. Alla kan påverka utvecklingen och utgången av berättelsen. ("Good Jobs Studio 2015)

### **Pedagogiska lajv är samtidigt:**

- Ett spel
- Ett drama/rollspel
- En Simulering
- En designad lärmiljö (Mochocki 2013).

## **Det pedagogiska lajvets faser**

Lajvet har en struktur som vi skulle kunna beskriva i 5 olika faser (Maragliano 2019):

1. **Isbrytnings- och/eller uppvärmningsfas:** Detta är när gruppen förbereder sig och skapar den rätta stämningen. Det viktigaste målet är att skapa en miljö som känns öppen och trygg för alla.
2. **Workshopfas:** I denna fas fastställs regler, gränser och spelets utveckling. Deltagarna börjar lära känna sin karaktär och hur man interagerar med andra genom teaterövningar.
3. **Spelfas:** Under denna fas är det då deltagarna spelar ut scenen. De interagerar med varandra, experimenterar och improviserar fram spelets förlopp.
4. **Avrollningsfas:** karaktärerna som spelas i ett lajv är fiktiva, men interaktionerna och känslorna är verkliga. Det är därför spelupplevelsen kan utlösa djupa känslor

eller oväntade reaktioner eller kan sudda ut gränserna mellan personen och karaktären (bleed-in/out-fenomen). Av denna anledning bör ett lajv inkludera aktiviteter som syftar till att "ta sig ur karaktären", för att alltid garantera deltagarnas trygghet.

5. **Debriefing Fas:** Debriefing utgör upplevelsens reflektions- och diskussion fas.

Den sista, debriefings-fasen, är ett grundläggande steg för att en lajv ska vara effektiv i utbildningen. Faktum är att det är i detta skede som utarbetandet av erfarenheten och dess konsolidering i lärande kan ske. (Maragliano 2019).



**Titta på vår Visuella Hub på Youtube,  
med fler videor om Green EduLARP.  
Sök efter "GREEN EDULARP".**

## MODUL 2 - Pedagogiska lajv som lärmiljö

Denna modul ger en översikt över lajv i klassrummet inom miljöutbildning. I lektionsplan 2 "Utforska närområdet" vill vi uppmuntra lärare och eleverna att utforska och undersöka den lokala miljön.

### Varför ska man använda lajv i klassrummet?

Idag behöver eleverna mer och mer motivation för att engagera sig i sitt lärande. Eftersom de är födda och uppvuxna i en värld av högupplöst underhållning, kan de motstå de traditionella, standardiserade, lågupplösta aktiviteterna som finns i ett konservativt skolsystem. Motivationen bakom differentierade undervisningsmetoder ligger därför ofta i behovet av lärare att hitta ett bredare utbud av aktiviteter och tillvägagångssätt för att engagera sina elever. Samt att förmedla inte bara kunskap utan också kompetens och sociala färdigheter. Som sådan har lajv stor potential för utbildning (Algayres, 2016).

Pedagogiska lajv har använts som en inlärningsmetod sedan en tid tillbaka, men den har använts ganska blygsamt. Detta är dock en metod som kan anpassas till en bred målgrupp och ämne. Att använda lajv i klassrummet kan vara utmanande för en lärare, eftersom det kan kräva förberedande arbete och förståelse. Men möjligheterna att identifiera problem, dela erfarenheter, hitta lösningar, diskutera och analysera gör ansträngningen värd besväret. Ur en pedagogisk och psykologisk synvinkel är de positiva egenskaperna hos lajvets fokus på lärande, självkännedom och förändringar i attityder och beteenden. (Peipsi Center for Transboundary Cooperation, 2020)

Pedagogiska lajv ger en möjlighet att integrera traditionella och lekfulla sätt att undervisa och lära. Lajv kan förknippas med historiska händelser eller fantasihändelser, men det finns många andra möjligheter: laboratoriebaserade rollspel för vetenskapsklasser, miljö- och socioekonomiska konfliktspel för biologi och geografi, etc. (Peipsi Center for Transboundary Cooperation 2020)

När du använder pedagogiska lajv bör man komma ihåg att denna metod inte är resultatorienterad i sig utan fokuserar främst på processen. Spelets skapare och ledare skapar en ram för spelet att utspela sig i och för spelarna att improvisera, samskapa och uppleva. Därför kan de första försöken med lajv i klassrummet verka kaotiska och ostrukturerade.

Det har dock bekräftats av forskning att elever memorerar innehåll bättre när de är aktivt involverade i inlärningsprocessen, som i fallet med dramatiseringar, simuleringar och rollspel. Pedagogiska lajv är en aktiv och engagerande metod som skapar inneboende motivation. En fiktiv verklighet hjälper till att distrahera spelarna från deras vardagliga problem och stimulerar deras intresse för ämnet. Alla sinnen aktiveras och fysiskt och känslomässigt engagemang stöder djupinläring. Rollspel utvecklar empati och förmåga att se andra perspektiv. Genom att koppla de ämnen som lärts i klassrummet med verklig erfarenhet kan eleven relatera dem till sitt eget liv och skapa kopplingar mellan olika ämnen. Rollspel kan förbättra elevernas kommunikationsförmåga, och för blyga elever ger rollspel ett säkert sätt att interagera bakom en roll och på så sätt utveckla deras självförtroende ytterligare. Därför borde andelen rollspel och andra aktiva lärandemetoder i skolan vara ännu högre än i dag. (Peipsi Center for Transboundary Cooperation, 2020)

## Möjliga resultat av att använda Pedagogiska lajv:

1. Att hjälpa elever att utveckla kunskaper, färdigheter och attityder som främjar olika sätt att tänka, planera och agera med empati, ansvar och omsorg om vår planet.
2. Att agera på ett etiskt sätt och följa allmänt erkända värderingar och moraliska principer.
3. Att ansvara för individuella val, beslut och förpliktelser som tas själva.
4. Att kunna bli lagspelare och bidra till att uppnå gemensamma mål.
5. Att tänka kritiskt och kreativt samt utveckla och värdera sina egna och andras idéer, motivera sina val och ståndpunkter.
6. Att utveckla en etisk och holistisk världsbild som förstår den samtida naturvetenskapens natur, är medveten om globala frågor, tar medansvar för att lösa dem, värderar och följer principerna för hållbar utveckling.
7. att utveckla ett aktivt medborgerligt deltagande, förstå sig själv som en medlem av samhället som är kapabel till dialog i europeiska och globala sammanhang, och lösa konflikter, uppträda med tolerans.
8. Att kunna hantera verktyg och instrument och använda teknik och material på sina egna kreativa sätt.

## Vad är utbildning om klimattförändringar?

De många kriserna i vår tid, med klimattförändringarna i sin kärna, har visat på det akuta behovet av åtgärder som skulle främja den gröna omställningen. Och i slutändan säkerställa en hållbar framtid. Det internationella samfundet av beslutsfattare och forskare inser att utbildning spelar en avgörande roll för att främja de nödvändiga klimat åtgärderna, tillhandahålla verktyg och kompetens för att hantera effekterna av



klimatkrisen. Det europeiska utbildningsområdet initierade en koalition för specialutbildning för klimatförändringar, som utlovade konkreta åtgärder från individer, institutioner och kollektiva aktörer på lokal, regional och nationell nivå. Att integrera utbildning i klimatförändringar och integrera dem i de formella läroplanerna för utbildning kan spela en nyckelroll och tillhandahålla effektiva medel för att utveckla kapacitet och kompetens för att hantera klimatkrisen. Genom Climate Change Education har både elever och lärare möjlighet att inte bara utöka sina kunskaper om klimatförändringar och dess effekter, utan att bemyndigas och odla emotionell kunskap, förändra beteenden, attityder och etik för att bli verkliga förändringsagenter mot klimatförändringar.

Trots de stora ansträngningar som har gjorts på EU-nivå har den faktiska omvandlingen av beteenden och praxis mot en grönare framtid ännu inte observerats i stort sett. Lärande genom utbildning i klimatförändringar kan hjälpa individer och institutioner att identifiera mekanismer, handlingar och kompetenser som ett reflekterande, beslutsamt och omtänksamt samhälle som är villig och kapabel att minska sin påverkan på miljön (miljöfotavtryck) ( *GreenComp, 2020* ). Experter betonar alltmer vikten av att specifikt utbilda barn i miljöfrågor och utveckla en kultur för att ta hand om klimatet.

Utbildade lärare kan effektivt överföra kunskaper och färdigheter till sina elever i en interaktiv miljö, vilket främjar kreativitet, estetik, kritiskt tänkande och problemlösning, kommunikations- och samarbetsförmåga, empati och fantasi.

## [Från Climate Change Education till Pedagogiska Iajv](#)

Det äldre paradigmet för formell utbildning, eftersom det är lärarcentrerat, har visat sig vara otillräckligt för effektivt och transformerande lärande. Det kritiserades knappast av anhängarna av Climate Change Education, som stöder mer alternativa,



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

studentbaserade och inkluderande pedagogiska inlärningsmetoder. Climate Change Education, eller Education for Sustainability, är inspirerad av studentcentrerat utbildningsmetoder.

**EduLarp kan föra kunskapen och korrekt användning av terminologi om klimatförändringar till skolan, och uppmuntra empati, värderingar och god attityd gentemot vår miljö**

Samtidigt, med klimatförändringar som utgör ett globalt hot, finns det ett akut behov av en grön omställning. Fantasins kompetens är nyckeln till att föreställa sig alternativa, grönare och mer motståndskraftiga samhällen. Sålunda ger pedagogiska metoder och aktiviteter som kan odla hos elever (och lärare) förmågan till fantasi och kreativitet, förmågan att skapa en pedagogisk process som kan förbättra en övergripande förändring av tankesättet. Spel i allmänhet skulle kunna spela den rollen. Spelbaserat lärande, som en utbildningsprocess, spelar en nyckelroll i de transformerande, erfarenhetsmässiga och studentcentrerad pedagogiskt tillvägagångssätt, och har till och med skaffat sig en trogen skara som stöder och använder dem inom ramen för Climate Change Education (CCE) ( *Wu & Lee, 2015* ). Pedagogiska lajv, som nämnts ovan, erbjuder en miljö för att utforska ämnen där den främsta drivkraften är elevers och lärares fantasi och kommunikation.

Ett av de mest effektiva sätten att lära sig på ett upplevelsebaserat sätt och att memorera innehåll bättre, vilket utlöser inneboende motivation, är lajv. Forskning bekräftar att eleverna bättre kan memorera innehåll när de är aktivt involverade i inlärningsprocessen, som i fallet med dramatiseringar, simuleringar och rollspel. Ett primärt mål i rollspel är att skapa ett realistiskt sammanhang där dialog, diskussion och

dialektik, beslutsfattande och experimenterande med andra roller representerar olika verkliga attityder och perspektiv (Rumor, 2016). I en studie (Simoneaux, 2001) hävdas det att utveckling av kritiskt tänkande och stöd för individens förmåga att agera sker oftare genom användning av rollspel. Dessutom tillåter rollspel, genom metoder för roll representation, eleverna att odla mjuka färdigheter, såsom kreativt tänkande och fantasi. Detta ger eleverna möjlighet att föreställa sig och samskapa nya världar med alternativa sociala och miljömässiga sammanhang och moraliska normer (Belova, et.al., 2015). Samtidigt möjliggör det utveckling av empati, genom att utforska olika roller och perspektiv, därigenom kan eleverna reflektera över sina personliga antaganden och fördomar. Därför uppskattar man att lajv kan vara en användbar metod för att utveckla empati och odla mjuka färdigheter hos elever och lärare. Ett väldegnat Pedagogiska lajv, för att lära sig om miljömässig hållbarhet, gör det möjligt för eleverna att utveckla problemlösnings- och kritiskt tänkande, kreativitet, kommunikation och lagarbete samtidigt som de ökar självförtroendet för att lösa miljöfrågor. Därför syftar GreenEduLARP (GEL)-projektet till att skapa en metodik för grön medvetenhet och åtgärder inom skolan genom att dra nytta av effekterna av lajv. Och ge lärare nya färdigheter samtidigt medan de utvecklar studenternas kompetenser genom erfarenhetsbaserat lärande och lagarbete.

## GreenEduLARP

GreenEduLARP är kopplat till social förändring, genom att ge eleverna möjlighet att utveckla sina kompetenser och färdigheter inom miljö. Syftet med metodiken är inte bara att hjälpa eleverna att utvecklas inom sina akademiska mål utan också att utveckla sig själva, personligen och socialt. GreenEduLARP kan hjälpa deltagarna genom att ge dem en upplevelse av en specifik situation relaterad till miljöfrågor och låta dem utforska andras synvinkel och ämneskunskaper i ett nytt ljus. Med det kan



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

deltagarna förstå problemet genom roller och berättelser, och simulera verkliga scenarier som de kan mötas av i samhället. Därmed kan samarbetet mellan undervisning, sociala interaktioner och miljöfrågor motivera och skapa meningsfulla och erfarenhetsbaserade kunskaper. Rollspelet i sig blir en motiverande faktor som sätter eleven i centrum för utbildningsprocessen. Tack vare en kreativ och engagerande lärmiljö kan eleverna också utmanas till att komma på innovativa lösningar på det komplicerade miljöproblem och reflektera över hur denna lösning skulle kunna fungera i verkligheten. (Kulakowska, M., A., 2016).

Sök efter youtube-videon "**When Larp Meets A Climate Change**" för mer information.



**Titta på vår Visuella Hub på Youtube,  
med fler videor om Green EduLARP.  
Sök efter "GREEN EDULARP".**

## MODUL 3 - Hur en lärare kan organisera ett Pedagogiska lajv

Denna modul ger en översikt över hur man organiserar och förstår delarna i ett lajv. I lektionsplan 3 "Koncept och roller" arbetar lärare tillsammans med eleverna för att skapa grunden: konceptet och tidsramen för lajvet från det insamlade materialet. Vissa ämnen i denna modul ingår också i lektionsplan 4.

### Hur man läser och förstår ett lajv

Du som lärare kanske har mer eller mindre kunskap om lajv innan du läser detta men detta är en allmän introduktion till hur du förstår, utvecklar och organiserar ett lajv med dina elever. Det är en förberedelse för att du ska ha en uppfattning om vad som behöver organiseras i förväg och vad som tas om hand under lektionsplan III - koncept och roller. Inget lajv följer exakt samma struktur och tidsram, och det finns inget universellt sätt att hantera varje lajv. Men ett välskrivet lajv bör vara självförklarande, och det du kommer att lära dig här är allmänna saker du kan behöva tänka på för att kunna anpassa lajvet till din lärmiljö.

Vårt kommande exempel kommer att vara ett kortare lajv med en tidslängd på cirka 1-3 timmar. Det ska gå att ändra efter tillgängliga speltid. Vi kommer att prata mer om tidsramen och hur det kan hjälpa dig som ska planera lajvet. Konceptet för din lajv kommer att utgå från en lokal miljöfråga, och detta kommer du att arbeta med i lektionsplanering 1 och 2.

## Begrepp

Under lektionsplanering 3 kommer du att skapa ett koncept för ditt lajv. Konceptet inkluderar teman, världen, grupper, karaktärer, allmänna konflikter och regler. Dessa kommer att vara ingredienserna i lajvet som alla som deltar måste komma överens om. Konceptet kommer innan du sätter din tidsram. Tidsramen är schemat för ditt lajv, för att se till att vi har en plan som passar vår begränsade tid.

**Kom ihåg att huvudsyftet med EduLARP inte är en uppgift som ska slutföras, utan mer av en upplevelse att diskutera efteråt. Även om vi ger eleverna uppgifter i lajvet är interaktionen och diskussionen viktigare än att slutföra uppgifterna**

### **Koncept exempel:**

*Kommunfullmäktige har samlat grupper från stadens befolkning för att fatta ett beslut. Ska de eller ska de inte bygga en ny fabrik i stan? 4 grupper med olika åsikter är inbjudna att dela, diskutera och debattera för- och nackdelar med att bygga en fabrik. Människorna som äger fabriken, människorna som bor i staden, miljöaktivisterna och några arbetare från fabriken. Fabriken kommer ge arbete och solceller till staden men samtidigt förorena naturen och kanske kommer det lokala nationaldjuret att utrotas. I slutändan blir det en omröstning som avgör ett minoritetsbeslut. Det här är sista gången för folket att övertyga varandra. Vad ska gruppen bestämma?*

## Tidsram

Alla lajv är baserade på improvisation och därför kommer tidsramen att vara en hjälp, och inte en strikt härskare. Tidsramen beskriver vad som behöver hända i vilken ordning men inte exakt hur det ska lösas. Den faktiska speltiden kan vara annorlunda i

verkligheten jämfört med tidsramen. Ibland går det mycket snabbare och ibland går det långsammare. Det är upp till spelledarna att anpassa lajvet och antingen påskynda den eller sakta ner den. Kom ihåg att så länge deltagarna är aktiva, spelar sina karaktärer och diskuterar ämnen relevanta till konceptet, så lajvar de. Och om de inte gör det, använd tidsramen som ett stöd för att få saker att hända. Det mesta av lajvet kanske är öppet rollspel, med många saker som händer samtidigt. Men tänk på att du bör du alltid spara 15 min för att avsluta lajvet, även om det bara är att prata ihop er om vad som hänt en sista gång. Eller till och med komma överens och försöka lösa problemet på något sätt.

Ta en titt på tidsram exemplet i kapitel två, kopieringsunderlag.

## Roller

Under lajvet, definierat i ditt koncept, kommer dina deltagare att ha sin egen roll/karaktär att spela och en grupp de tillhör. Rollen definieras av dynamiken i ett lajv. Till exempel: en ledare, en rebell, en person som ifrågasätter allt, eller någon som hjälper alla. Karaktären definieras av egenskaper, utseende, relationer, historia etc. Som deltagare är det roligt att skapa din karaktär fysiskt, med utklädnad och smink, men det är lika viktigt att hitta din roll i det sociala spelet mellan karaktärerna. Kanske vill de vara en roll som är envis och ifrågasätter allt, och det kan vara en väldigt intressant roll att spela. Men det är viktigt att låta de andra deltagarna veta om din roll och karaktär så att de vet skillnaden mellan rollen/karaktären och den verkliga personen. Alla grupper och deltagare kommer att rollspela tillsammans under lajvet. Varje roll har sina egna åsikter och agenda, och varje grupp likaså. Läraren spelar också en roll i lajvet, och en mycket speciell roll. Läraren har till uppgift att leda lajvet framåt och hjälpa deltagarna.

Det kommer att finnas exempel på olika roller för läraren som kommer att fungera i många olika koncept och situationer.

### **Skapa roller: Regler och tips**

För att skapa en karaktär är det verkligen användbart att använda karaktärsformuläret i kopieringsunderlaget. Detta är en anteckning om en spelarkaraktär i ett rollspel. Den innehåller information om karaktären, inklusive hennes/hans fysiska utseende, personlighet, familj, vanor och så vidare.

Att få en elev att välja och skapa en roll kan vara knepigt. Det finns roller med större känslomässig intensitet än andra och några som är enklare. Det är bra att välja en lämplig roll för varje elev. Till exempel:

- **Elever som har känslomässiga utmaningar och vredesutbrott**, ge dem inte tävlingsfokuserade roller.
- **Elever som har svårt att umgås**, ge dem en roll i en grupp som hjälper dem att känna sig trygga.
- **Elever som är rädda för exponering**, ge dem en roll som kan hjälpa dem att delta sig utan att vara mitt i handlingen.

Som förklarats tidigare kan ett lajv hjälpa eleven att utveckla nya beteenden, kompetenser och egenskaper. Rollerna som spelas i lajvet är fiktiva, men interaktionerna, känslorna och beteendena är verkliga. Genom aktivt deltagande kommer deltagarnas handlingar och beteende som dyker upp i lajvet, på nivån av överskottsverklighet (Surplus Reality), att bearbetas och påverka det verkligas livet (Widlocher, 1970).



## Läraren som Spelledare

### **Att leda ett lajv**

Innan lajvet börjar är läraren en given ledare för klassrummet. Men även lajvet kommer att behöva sin ledare, och nu kommer vi visa på hur det kan vara både likt och annorlunda än en lärares ordinarie roll. Spelledaren bör:

- **Uppmuntra eleverna att spela sin karaktär**

Använd deras rollnamn, reagera på rollens handlingar, behandla dem som deras roll och ställ frågor i roll.

- **Hjälp eleverna att lajva med varandra**

Stöd dem i kommunikationen, använd din spelledar-karaktär för att introducera deras roller för varandra under lajvet.

- **Fortsätt handlingen och historien**

Fokusera elevernas uppmärksamhet och påminn dem om vad lajvet handlar om, sammanfatta vad som händer.

- **Hjälp eleverna att definiera uppgifter och mål**

Lyssna på vad de gör och ge idéer om hur de kan komma igång, inspirera dem men kontrollera dem inte.

## Improvisation

Lajv kommer till liv när du möter elevernas improvisation med din egen. Detta kommer att hjälpa dina elever att ge sig in i berättelsen. Improvisation kan leda till intressanta spontana situationer som kommer att stärka diskussionen efteråt. Men improvisation kan också leda till saker som inte var tänkt på i konceptet, och du kanske missar saker som du ville att de skulle fokusera på. Om du vill blockera eller omdirigera deras uppmärksamhet, ge deltagarna andra val istället för att bara säga nej. Säg istället

Exempelvis så här: "Nej, vi äger ingen tidsmaskin för att besöka dinosaurierna, men vi kan göra en plan för att skapa en nöjespark med dinosaurie robotar" Detta kommer att hjälpa dem att fokusera sitt engagemang framåt, och hålla sig inom bestämda ramar. Eller så kan du också låta dem testa och misslyckas. "Så du försöker hota mig, men jag är inte rädd för dig. Allt jag vill ha är pengar, har du pengar?".

## Spelledarnas karaktär

När du ändrar ditt manér, när du spelar en karaktär, så uppmuntrar du dina elever att delta i lajvet. Du behöver inte vara en bra skådespelare, men du måste göra en seriös ansträngning för att spela din karaktär. Även en liten förändring i din röst eller kropp kommer att visa eleverna att: "nu spelar vi våra roller". Till exempel: fördjupa din röst och gå långsamt för att spela en mer seriös domare. Detta kommer också att hjälpa dem att höra när du säger saker som lärare och när du säger det i karaktär. Kom ihåg att det hjälper att tänka på att du agerar "som om" de saker du gör skulle vara verkliga och att du tar varje deltagares karaktärs idéer och tankar på allvar.

I detta läromedel vill man, när man spelar rollspel som spelledare, välja en karaktär som har möjlighet att både tala och leda gruppen. Till exempel en journalist som gör intervjuer. Eller en borgmästare, eller annan politisk ledare som behöver hjälp att fatta beslut.

## Beslutande regler

Reglerna hjälper läraren och dess elever att definiera den ram vi spelar i och vad eleverna kan göra. Det är viktigt att blockera vissa saker i reglerna, men samtidigt måste du ge några exempel på acceptabelt beteende. Till exempel, om att stjäla och

slåss inte är en del av ditt lajv, påminn istället eleverna att de kan prata och diskutera för att lösa saker. Här är några exempel på regler att tänka på.

#### **Platsspecifika regler:**

- De exakta gränserna för platsen där du kommer att spela. Vad de kan interagera med i rummet. Var finns viktiga saker för lajvet?

#### **Säkerhetsregler:**

- Till exempel "Vi slåss inte i detta lajv, använd dina ord istället". Definiera utrymmet där de kan koppla av. Vad ska man säga eller vem man ska vända sig till om något allvarligt händer, konflikter eller olyckor.

#### **Lajv specifika regler:**

- Exempel: När jag ringer på den här klockan är det dags att rösta. Du kan inte stjäla saker i denna lajv.

#### **Elev Specifika regler:**

- Eftersom läraren känner sina elever är det viktigt att definiera specifika regler som hjälper dem att arbeta tillsammans.



**Titta på vår Visuella Hub på Youtube,  
med fler videor om Green EduLARP.  
Sök efter "GREEN EDULARP".**

## MODUL 4 - Hur man förbereder sig och kör lajvet

Denna modul ger dig en översikt över förberedelserna innan du kör lajvet. Lektionsplan 4 "Let's Play" beskriver processen för att starta och köra lajvet som skapats i den tidigare lektionsplaneringen. Vissa ämnen i denna modul ingår också i lektionsplan 3.

### Tidshantering och lägga till innehåll

Pedagogiska lajv kan starta ett intresse för att dyka in i saker som tar mycket tid och fokus. Så en bra påminnelse är att hålla sig på rätt spår och inte förlora fokus, försök att minimera förberedelserna om du har ont om tid. Men även en kort förberedelse med dina elever kan ge er en intressant upplevelse. Om tiden dock finns så kommer här några exempel på saker man kan lägga till. Kanske behöver gruppen någon form av fokusövning eller liknande. Några av de saker vi skulle rekommendera att göra om du har mer tid är:

- **Öva på att spela karaktärerna** (gå, prata och svara som någon annan).
- **Skapa mer karaktärs-innehåll** (be eleverna komma på egenskaper för sina karaktärer: är de nyfikna, har de någon favoritfärg).
- **Fokusövning** (lyssna på varandra, lyssna på och följa någon annans förslag och instruktioner).
- **Vad händer innan** (utforska scener som händer före lajvet, när rollerna förbereder sig för situationen som händer på lajvet).

## Praktiska förberedelser

Du kan spela ett lajv utan kostymer och rekvisita men om du har möjlighet att lägga till detta kan det hjälpa till att öka elevernas inlevelse och engagemang. Kostymer och rekvisita hjälper eleverna att känna sig mer som sin karaktär och det hjälper dem att fördjupa sig i konceptet som ni skapat.

### **Använda kostym**

Även en enkel kostym, till exempel hattar, slipsar, glasögon och halsdukar, fungerar väldigt bra. En hatt kan ha lika mycket effekt för att komma i karaktär som en komplett outfit. Du kan också använda kostymer för att markera olika grupptillhörighet. Till exempel kan grupperna ha något liknande i sin kostym, samma färger eller samma typ av hatt. Detta är ett visuellt sätt att hjälpa alla spelare att separera grupptillhörighet och komma ihåg sina roller.

### **Använda rekvisita**

Rekvisita kan vara så enkelt som att ha papper och pennor tillgängliga. Vikten av rekvisita är att ha något taktillt för eleverna att använda och lajva med. Det kan vara ett kontrakt som ska skrivas på, ett brev med viktig information, ett föremål som symboliserar en uppfinning eller en bild av miljön vi diskuterar. Syftet med rekvisitan ska vara att skapa diskussioner eller innehåll för spelarna att arbeta med. Rekvisita kan hjälpa till att skapa spänning, engagemang, konflikter i spelet etc. Försök att använda rekvisita som symboliserar det du diskuterar i ditt lajv, till exempel en bränd kvist om det handlar om skogsbränder, eller solceller om det handlar om förnybara resurser.

### **Använda kartor**

Kartor som verktyg kan vara ett effektivt sätt att ha något att samlas kring och fokusera på. Detta kan vara en fiktiv karta som du skapar med dina elever eller en verklig karta över en viktig plats. Det hjälper också eleverna att förstå en abstrakt situation i lajvet genom att sätta den i fysisk form rakt framför dem. En karta kommer att vara en hjälp

för eleverna att diskutera miljöproblem/konflikten under lajvet. Läraren och spelledaren kan använda denna karta för att visualisera problemen och deras möjliga lösningar. Använd det du har tillgängligt för att visualisera intressanta föremål på kartan, till exempel ett träkub som symboliserar en skola. På så sätt kan du eller dina elever ändra infrastrukturen och inställningarna på kartan under lajvet. Till exempel, om någon argumenterar för att hugga ner skog kan de fysiskt ta bort "skog" från kartan.

### **Att välja plats**

Ett bra läge kan verkligen påverka upplevelsen. Lajva i en vacker trädgård när ni diskuterar miljöfrågor, eller var i ett riktigt stadshus för att känna sig som en viktig politiker. Men det ska också sägas att de flesta lajv kan spelas på vilken plats som helst. Ett klassrum eller aula på din skola kommer att fungera lika bra. Pedagogiska lajv fungerar dock bäst när deltagarna kan spela för sig själva. Utan den extra ångesten att bli sedd av en publik. Här är några viktiga saker att tänka på när du planerar platsen för ditt lajv:

### **Individuellt utrymme för varje grupp**

- Att diskutera mål och uppgifter, att vara kreativ och ha ett eget utrymme.

### **Gemensamt utrymme för interaktion och diskussion**

- Ett stort utrymme, det kan vara centrerat kring en karta och en whiteboard, där diskussioner och sammankomster kan äga rum.

### **Ett separat utrymme att koppla av**

- En mer avkopplande och lugn plats, där du fortfarande är med i lajvet men kan ta en paus.

## Lajvet speltid

### Skapa en varm atmosfär

Det är viktigt att skapa en varm och accepterande atmosfär innan de spelar. Detta kan göras genom att använda uppvärmande, energigivande och förberedande aktiviteter. Dessa är målen för uppvärmningsfasen:

- **Skapa en vänlig atmosfär**, där vi hjälper varandra att göra vårt bästa.
- **Skapa en öppen och tillåtande miljö**, där vi är öppna för varandras idéer.
- **Bygg en känsla av gemenskap**, detta lajv är till för alla att njuta av.
- **Hjälp eleverna att komma in i sin roll**, att vara någon annan.
- Var öppen för **nya sätt att interagera**, sociala roller i gruppen kan förändras.
- **Skapa en känsla av självförtroende och kompetens** som är viktiga för ett framgångsrikt lajv.

uppvärmande aktiviteter bidrar till att skapa en varm atmosfär. Lärare bör förbereda mer än en isbrytare för att blanda ihop den om det behövs. Det rekommenderas också att ha olika verktyg tillgängliga, som trummor, musik, etc.

Uppvärmning bör göras i direkt anslutning till lekfasen. Detta kommer att hjälpa deltagarna att fokusera på lajvet, att vara mentalt närvarande, att aktivera sina sinnen och att göra sig redo för lekfasen.

### Konflikthantering

Det är viktigt att eleverna förstår att de måste respektera varandra. Medan man lajvar kommer konflikter mellan roller och karaktärer att uppstå. Det är en del av en intressant lajv. Det är bra om eleverna kan hantera situationen genom att ha argument i spelet som sin roll. Det kan dock vara svårt för vissa deltagare att skilja från sina egna känslor. En deltagare kan bli upprörd på riktigt när någon annan spelar sin roll på ett provocerande sätt. Försök att hantera dessa konflikter så snart som möjligt och

uppmuntra dem sedan att fortsätta lajvet. Eleverna kommer att experimentera under lekfasen, och de vill göra bra ifrån sig. Ibland behöver du som Spelledare ta dig tid att förklara blandningen av rollspel och verklighet, och att man lätt påverkas emotionellt.

### **Ansvar för Spelledaren under spelfasen**

#### **Skapa ett utrymme där eleverna känner sig trygga att prova något nytt.**

- Uppmuntra deras idéer och involvera dem så mycket som möjligt.
- Låt dem vara upptäcktsresande. Alla idéer behöver inte spelas på, utan utredas.

#### **Håll ett vakande öga på deltagarna för att se vilka som känner sig oengagerade eller utanför.**

- Moderera utrymme och fokus för att ge alla utrymme att komma till tals.
- Inkludera genom att ge specifika uppgifter till elever som får dem att känna sig speciella.
- Sammanfatta och meddela överenskommelser eller argument så alla spelare har möjlighet att följa och interagera med det som händer.

### **Tidsplanering**

Metoder att skynda på lajvet kan vara:

- Lägg till en fiktiv tidsram "Ni har nu en minut på dig att bestämma dig".
- Ta ett beslut som din roll och gör det klart att det är det sista alternativet och gå vidare.

Metoder att sakta ner lajvet kan vara:

- Utveckla diskussionerna och be om mer innehåll/argument mm.
- Kom på något som komplicerar situationen för spelarna. Du kan till exempel förlora något viktigt och engagera spelare för att hjälpa dig att lösa det innan något annat kan hända.

### **Uppmuntra fokus för vad lajvet handlar om**

- Sammanfatta i karaktär vad som händer och vad alla pratar om.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



- Upprepa information i karaktär och vad som är viktigt att göra just nu.
- Ge inte för mycket utrymme åt idéer som inte har något med miljön att göra.

### **Hur man avslutar ett lajv**

Detta kan vara så enkelt som att säga "och nu har lajvet kommit till ett slut", och börja med "Rolla-av och reflektion" som beskrivs i nästa modul. Men det finns några saker du kanske vill göra innan du avslutar lajvet:

### **Samla tankar som elevernas roller har.**

- Detta kan göras inför hela gruppen, eller bara genom att prata med dem en och en under lektiden.

### **Samla ihop eleverna en sista gång.**

- Att diskutera problemet/konflikten för att se om det finns en lösning på problemet.
- Det är ok att avsluta lajvet även om elevernas karaktärer inte har hittat en lösning.

### **Gör en planerad eller improviserad händelse.**

- Som kan vara viktigt för berättelsen och diskussionen efteråt.
- Här kanske du vill hoppa över det planerade evenemanget om du känner att det som händer med eleverna just nu är viktigare. Det kan till och med finnas en anledning till att aktiviteten avbröts i spelet. Exempelvis blev det ingen röstning, alla protesterade istället.



**Titta på vår Visuella Hub på Youtube,  
med fler videor om Green EduLARP.  
Sök efter "GREEN EDULARP".**

## MODUL 5 - Rolla-av och reflektera

Denna modul ger en översikt över processen kring diskussion om deltagarnas erfarenheter från lajvet, och de frågor och ämnen som dyker upp. Denna modul är i relation till lektionsplan 5 "Reflektionstid", som beskriver processen att komma ur karaktär och starta diskussionen och reflektionen.

### Introduktion

Efter ett lajv kan det vara ganska utmanande att lämna en karaktärs tankegångar och lämna de saker som har hänt under spelfasen bakom sig. "Rolla-av" är ett sätt att hjälpa spelare att kontrollera sin utgång ur spelet och att skapa vad som ibland kallas en "långsam landning" efter upplevelsen. Att rolla-av hänvisar till processen att "skifta från ett aktivt, dramatiskt tillstånd till ett annat, rotat i deltagarnas vardag." (Brun 2018)

Karaktärerna som spelas i lajvet är fiktiva, men interaktionerna och känslorna man tar med sig efteråt är verkliga. Det är därför spelupplevelsen kan utlösa djupa känslor eller oväntade reaktioner, eller så kan den ge insikter mellan spelaren och karaktärerna. Det betyder att avrullning och reflektion är en mycket viktig fas.

#### **Processens ordning:**

- 1) Avrollning
- 2) Debriefing
- 3) Tematisk diskussion
- 4) Lärarens självreflektion

## Avrollning

Att rolla-av är en personlig upplevelse för spelaren, och varje person har sin egen process. Det behöver inte ta mycket tid och kan vara lika lätt som att skaka kroppen eller lyssna på en låt. Det är viktigt att utföra en liten övning för att lämna din karaktär eller roll bakom dig. Detta är för att varje spelare ska känna att de kliver ur rollen och tar avstånd från den, återgår till ens vardag.

Att kliva ur en roll stärker gränsen mellan spelaren och karaktären genom att ta avstånd från alla (främst) negativa egenskaper eller känslor som karaktären upplevde. Saker att behålla är stärkande upplevelser och positiva minnen från karaktären.

### **Några möjligheter:**

- **Skaka kroppen** - Spelare skakar hela kroppen, så kallat skaka av sig rollen. Spelaren återgår till sin normala kroppsställning.
- **Musik och dans** - Spelledaren spelar ett musikstycke, och i slutet av detta lämnar spelarna sin karaktär. Spelare kan dansa eller svaja till musikens rytm, ögonen kan stängas om det är bekvämare.
- **Ändra den fysiska platsen** - Byta rum, flytta spelarna från rummet där evenemanget eller lajvet ägde rum, vilket ger en signal att lämna karaktären. Detta kan även göras genom att byta miljö, till exempel tända ljuset, öppna gardinerna osv.
- **Borttagning av namnbricka** - Spelledaren ber alla deltagare att ta bort sina namnbrickor. Du kan också lägga undan namnbrickan och säga till exempel "Jag var [karaktärens namn]". Jag är [spelarens namn]."
- **Ta av dig din kostym** - Om spelet använder kostymer eller symboliska föremål (hatt, rockar, etc...), så hjälper det att ta av sig den och lämna sin karaktär.

## Debriefing

Debriefing efter ett intensivt spel är viktigt av många olika anledningar. Detta kan vara en bra övning i att skilja en spelares tankesätt från spelvärlden. I debriefing diskuterar vi händelser i lajvet, favorit-ögonblick, hur man skiljer sig som spelare från sin karaktär och sammanfattar vad vi känner kring det som hänt. (Skirpan 2018)

Det är svårt att överskatta vikten av en debriefing, så vårt förslag är att aldrig hoppa över den. Syftet med debriefingen är att skapa ett känslomässigt säkert utrymme för deltagarna så att de kan gå tillbaka till det verkliga livet och lära sig av upplevelsen. När känslor i spelet inte bearbetas kan det ibland leda till post-lajv-depression och konflikter bland deltagarna (Bowman och Torner, 2014.). Särskilt barn behöver tid och hjälp med att återknyta och reflektera.

### **Debriefingen har tre mål:**

1. Varje spelare bör få sin upplevelse, vad den än var, validerad av sina medspelare.
2. Varje spelare bör ha en chans att bearbeta lajvet och börja översätta upplevelsen till bestående minnen, reflektioner och lärande.
3. Om en spelare upplevde något särskilt svårt, bör debriefingen ge en arena för andra att bli medvetna om problemet och vidta åtgärder för att lösa det.

### Saker att tänka på:

- Kärnan av processen handlar om gruppbaserad analys, debatt, intrigplanering och förhandling med fokus på pedagogiska innehållsfrågor.
- Behovet av reflektion utanför spelet kan uppstå under spelfasen. Behovet av denna reflektion kan bestämmas av deltagaren eller spelledaren.

- Deltagare; när de bryter karaktär, frågar spelledaren om detaljer eller spelregler och gränser.
- Spelledare; när de ingriper för att rätta till en potentiellt skadlig förvrängning av faktakunskap eller feltolkning av spelreglerna av spelarna.
- Läraren kan använda olika aktiviteter för debriefing och reflektion:
  - **Skriv** (din lajv-berättelse, dikt, brev till din karaktär, en artikel för en tidning)
  - **Lyssna** (lajv-temamusik)
  - **Rita eller måla** (olika karaktärer eller händelser från lajvet, dina känslor och känslor om lajvet, memes med lajvets tema, lajv-evenemangsaffisch)
  - **Fysisk aktivitet** (löpning, promenader, dans)
- Tack vare improvisationens natur är elevernas reaktioner på lajvet bred. Det är viktigt för dig som lärare och spelledare att validera alla erfarenheter.

## Tematisk diskussion

Efter att alla har kunnat uttrycka sina känslor är det viktigt för läraren att fortsätta med tematisk diskussion så att eleverna kommer att skapa kopplingen mellan spelets ämne och det verkliga livet, vilket främjar lärande. Det går att vänta lite med den här diskussionen, men vänta inte för länge efter lajvet. En eller två dagar efter kan vara tillräckligt.

Beroende på det specifika ämnet kommer den tematiska diskussionen att vara olika för varje spel, men i allmänhet är det viktigt att diskutera följande:

- Vad hände? Vilka var de viktiga ämnena i spelet?
- Vad lärde du dig? Vad var nytt för dig?
- Hur hänger det ihop med den verkliga världen? Ditt samhälle?
- Tänk om...? Vad kunde ha gått annorlunda?
- Vad kommer härnäst? Finns det några lösningar på problemen i spelet?

När de ämnen som tas upp i lajvet har diskuterats med deltagarna kan inlärningsprocessen för lajvet anses vara avslutad.

## Lärarnas självreflektion

Efter att spelet är klart och efter att eleverna är klara med debrief och skickats hem är det dags att reflektera över hur bra du har genomfört ditt lajv. Det är dags att se tillbaka på processen och hur den utspelade sig. Titta på ditt koncept, regler, roller, fidsram, övningar och händelser. Tänk på att lajv är improviserat och därför är resultaten alltid flytande och föränderliga.

Du kan använda dessa frågor för självreflektion:



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Projektnummer: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

1. Finns det något du behöver förbättra för framtiden (rekvisita för att identifiera karaktärer, namnlappar, etc)?
2. Fundera igenom faserna, vad fungerade bäst och varför?
3. Vad fungerade inte som planerat och varför?
4. Finns det några originella spelidéer eller koncept som du skulle vilja behålla i framtiden?
5. Behöver du förenkla något, för dig eller för deltagarna?
6. Vill du utveckla några idéer?
7. Rollerna för dig och deltagarna, hur fungerade de?



**Titta på vår Visuella Hub på Youtube,  
med fler videor om Green EduLARP.  
Sök efter "GREEN EDULARP".**

