

FORUMSPEL

SUNTPRAT

VAD TAR PLATS I DITT LIV?



Hela människan
SOCIALT ARBETE PÅ KRISTEN GRUND

equmenia



FÖRORD

Detta material till Forumspel syftar till att öppna upp för samtal och diskussion kring ämnen som kan upplevas tabu samt ge en chans till att hitta lösningar till förändring, snarare än att ge "rätta svar". Underlaget riktar sig till ungdomar mellan 13-19 år.

Materialet har skrivits av två teaterpedagoger under utbildning med handledning av en mentor på Sundsgårdens folkhögskola på uppdrag av projektet Suntprat. Inspiration till delar av materialet har jobbat fram i samarbete med Mötesplats Kalifornia och deras teatergrupp Minerva.

Vi har valt att göra personerna i situationerna namnlösa då det finns en vinst i att ungdomarna får komma på sina egna namn då

det blir mer äkta för dem. Vi ha också valt att inte könsbestämma personerna i spelen, därför använder vi pronomenet "hen", på så sätt kan spelen rikta sig till alla människor oavsett könsidentitet.

I detta material finns redan klara situationer. Både med situationsbeskrivningar men även med repliker för de mer teaterovana. En situation med tre aktörer kan enkelt göras till fyra personer genom att plussa på en passiv till. När ni arbetar med spelen, se till att använda ord som känns bekväma för er för att göra situationen så trovärdig som möjligt.

MATERIAL FRAMTAGET AV:

Maria Saber och Susanne Ohlsson Dahl

HANDLEDARE AV PROJEKT:

Anna-Karin Lindblom

FORUMSPEL

HUR SER ETT FORUMSPEL UT OCH HUR GÅR DET TILL?

Forumspelet bör ha en tydlig konflikt där någon kämpar med ett problem men misslyckas. Spelet ska vara kort, några minuter långt. Det ska inte innehålla några lösningar utan sluta när konflikten når klimax. Alla aktörer ska ha rollnamn, som de hittar på själva. Vi uppmuntrar också till att ni gör era egna spel på plats, detta ställer dock ännu mer krav på ledaren/jokern så situationerna innehåller någon som utsätter, utsätts och passiva samt slutar i konflikt.

Forumspelet visas för en grupp åskådare. Spelet visas ännu en gång och då kan vem som helst av åskådarna ropa stopp och ta rollen av den utsatte (se nedan) eller den som är passiv (se nedan). Åskådaren blir en deltagare i situationen och får då pröva andra sätt att handla för att förbättra situationen. Jokern leder processen lyhört och engagerat för att få fram så många olika idéer som möjligt (Byréus, 2012).



ROLLER

I ett forumspel finns tre olika rolltyper, som ibland spelas av fler än en.

Den som utsätter:

Det är den rollkaraktär som mobbar, trycker ner eller förtrycker. Denna karaktär ska aldrig bytas ut i ett forumspel, för då finns det ingen konflikt kvar.

Den som blir utsatt:

Det är den rollkaraktär som blir utsatt för mobbningen, nedtryckningen eller förtrycket. Det ska vara tydligt att den blir utsatt.

Den som är passiv:

Den rollkaraktär som inte tar sida utan förblir passiv i konflikten. Kan bytas ut och den som kan göra stor skillnad i situationen.

För att sammanfatta de tre rolltyperna är det den som utsätter som utför handlingen till utsattheten och den utsatte och passiva som ska få mod att förändra situationerna (Brunnbaum, 2009).

TIPS PÅ LÄNKAR

www.forumteater.wordpress.com

Ted-talk: <https://youtu.be/vcLcXeXJVDU>

REFERENSLISTA OCH BOKTIPS:

Grunbaum, A (2009) *Lika och unika*. Göteborg; Daidalos AB

Byréus, K. (2012) *Kreativa metoder*. Stockholm:Liber.

JOKERN - LEDAREN I FORUMSPEL

Jokern är spelledaren och den som leder spelet framåt. Jokern har ansvaret för samarbetet mellan gruppen som spelar upp forumspelet och åskådarna. En av de viktigaste uppgifterna för jokern är att bjuda in till dialog, ställa frågor och skapa en trygg atmosfär samt få åskådarna att tycka och tänka högt. Det kan hen/hon/han göra genom

att vara engagerad, tydlig och visa intresse för den konflikt som visas i forumspelet. Detta utan att ha några egna åsikter om deltagarnas olika förslag till problemlösningar. Ansvaret för ramarna ligger på jokern, men står inte för innehållet och lösningarna. Liksom i spelkort har jokern ingen egen färg så jokern ska inte leda spelet i någon riktning utan följa med med nyfikenhet (Byréus, 2012).

VANLIGA SAKER SOM KAN UPPSTÅ UNDER ETT FORUMSPEL:

- Att en idé till lösning inte funkade men då ändå tacka för bidraget och få personen känna att den bidraget till något.
- Att vissa tar över och då behöver Jokern styra så alla får en chans att vara delaktiga.
- Att ingen ropar stopp. Då kan jokern ropa stopp och fråga publiken om de skulle göra något annorlunda. Ibland får aktörerna spela det publiken vill om ingen vågar gå upp.
- Att någon ropar stopp eller kommenterar när någon annan testat sin idé. Påminn då att vi endast prövar en persons lösning åt gången. Sen får nästa person testa sin idé .
- Att det skrattas mycket. Tänk på att skratt ofta är en skyddsmekanism när något känns obekvämt så tillåt det men flytta tillbaka fokus till situationen. Viktigt är att vi kan skratta med varandra men inte åt varandra. Det är okej att ha kul.

För att lätt kunna följa ett spel som jokerns roll, använd dig av avsnittet "LATHUND JOKER/SPELREGLER".

SPELFÖRKLARING

Forumspel är uppdelat i 4 steg:

1. VAL AV SPEL

Se material "spelsituationer" Varje grupp får tid att träna in spelet.

2. UPPSPEL 1.

Jokern förklarar spelreglerna.

3. MELLANSNACK.

Jokern konstaterar tillsammans med åskådarna (de som ser på) vem som är utsatt, vem som utsätter och vem som passiv.

4. UPPSPEL 2.

Åskådarna ropar "Stopp!" och får möjlighet att pröva sina lösningar. Jokern hjälper till att skapa dialog och delaktighet.

SPELREGLER/LATHUND JOKER

INLEDNING:

- Berätta kort om vad Forumspel är.
- Sätt gemensamma trivselregler (se förslag "Trivselregler")
- Gör uppvärmningsövningar och/eller värderingsövningar.

FÖRE UPPSPEL:

- Välj situationer ur materialet som känns aktuella för aktörerna alternativt låt deltagarna skapa egna situationer på plats inom ämnena.
- Varje grupp får ca 15-20 minuter att öva in sin scen. (uppmuntra dem till att använda ord som känns naturligt samt välja egna namn.)

UPPSPEL:

En grupp börjar och de andra placeras helst i en halvcirkel så alla kan se. Jokern ska se både aktörerna och åskådarna.

Efter första uppspelet frågar du som joker publiken:

- *Vem utsätter? - Vem är utsatt? - Vem är passiv?*

Klargör att det är endast den som blir utsatt eller är passiv som kan bytas ut! INTE den som utsätter. Om de som utsätter byts ut försvinner konflikten.

Spela upp igen och här får publiken ropa **STOPP!** Jokern frågar vad personen vill göra, så alla inblandade är med på vad som ska hända. Personen får gå upp på scen och byta ut den som blir utsatt eller är passiv. Testa scenen igen och ser vad som händer.

Jokern kan nu fråga:

- *Genomförde du din idé?*

- *Vad hände?*

- *Fick det du gjorde någon effekt? –Vilken?*

- *Du som var förtryckare hände något med dig i denna scen?*

- *Om du tänker att vi inte finns och jag frågar dig vad din karaktär tänker allra längst inne, de tankarna som den inte delar med någon annan, vad tänker den?*

- *Hur kändes det att vara förtryckt? Vad hände med dig som förtryckare när den förtryckte/passiva ändrade strategi?*

- *Hur kändes det att vara förtryckare?*

Tacka alltid den som bidragit med sin idé oavsett om den funkade eller inte.

Fråga om det finns fler personer som vill testa sin idé och låt dem göra om proceduren.

EFTERSPEL:

Valbara frågor:

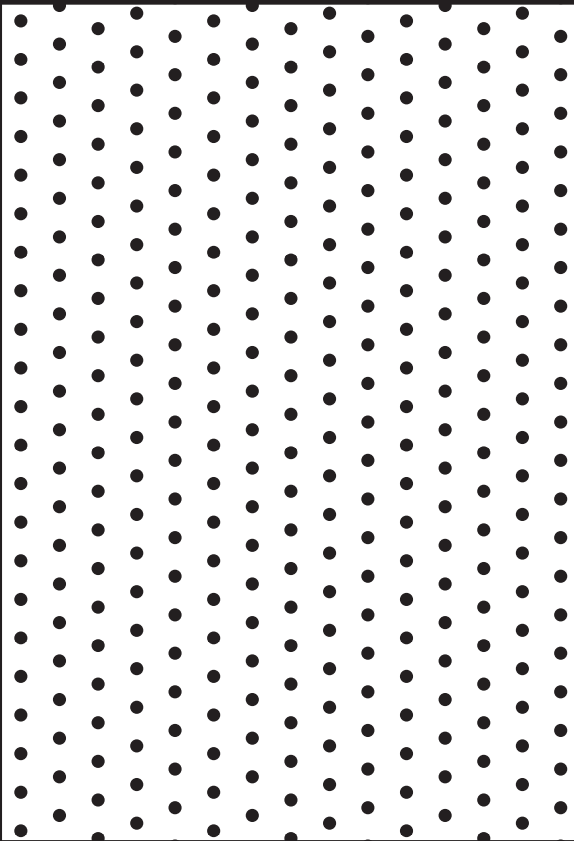
- Vilka vägar ur situationen hittade vi?

- Vad har vi lärt oss av dessa strategier?

+ finns situationsspecifika frågor på varje situation att ställa.

AVSLUTNING:

Samla alla i gruppen och fråga vad de tar med sig från dagen samt tackar för deras insats och engagemang!



TRIVSELREGLER

Under passet är det av största vikt att deltagarna vågar prata öppet och känner sig trygga med varandra. Det förutsätter att alla deltagare anstränger sig för att lyssna på och försöka förstå varandra. Därför är det bra om ni i gruppen bestämmer några trivselprinciper tillsammans. Syftet med detta är att alla ska känna sig trygga i de diskussionerna som kommer att föras under passet. Om deltagarna vill addera egna principer går det bra. Principerna skrivs upp och ska vara synliga under hela passet. Vid behov kan du gå igenom och påminna om dem. De fem principer som bör vara med är:

1. Inkludera alla.

Det är viktigt att alla får plats och kan dela med sig av sina tankar. Uppmuntra gärna andra att delta i diskussionerna genom att fråga vad de tycker!

2. Avstängda mobiler.

När alla har mobiltelefonerna avstängda kan vi vara närvarande och då blir det lättare att få till bra samtal.

3. Utgå från att alla vill väl.

Om vi utgår ifrån att andra i gruppen vill oss ont, blir det svårt att få igång ett bra samtal och att själv våga säga vad man tycker. Vi skrattar med varandra, inte åt varandra.

4. Lyssna för att förstå.

När någon pratar, så lyssnar vi uppmärksamt. Vi lyssnar inte för att samla egna argument, eller tänka igenom vad vi ska säga när personen slutat prata.

5. Prova dina egna lösningar!

Målet med passet är att ge alla möjlighet att prova lösa situationer som kan vara komplexa, som det inte finns ett givet svar på. För att våga prova måste alla hjälpas åt att lyssna på varandra och uppmuntras till att våga. (Inspirerat av Individuell Människohjälps handledning till "Det nya landet")

UPPVÄRMNINGSSÖVNINGAR

Här är exempel på olika uppvärmningsövningar man kan göra innan ett forumspel men hitta gärna på egna. Det som kan vara bra att tänka på att göra steget från uppvärmning till forumspel så litet som möjligt, d.v.s. att bygga upp övningarna från något alla kan

göra och successivt öka utmaningen. Ett sätt är att börja med övningar där man är en och en, till två och två, till tre och tre tills du har det antal i gruppen till forumspel. Detta gör det naturligare och enklare att övergå till forumspel.

NAMN+RÖRELSE

Alla står i en ring, inklusive Jokern/lekledaren. Jokern börjar med att säga sitt namn och gör samtidigt en rörelse till den. Alla härmar rörelsen och säger namnet. Sen är det nästa persons tur att säga sitt namn och göra en rörelse och alla härmar. Går igenom alla. Vill man göra det svårare kan personen som kommer efter den första upprepa den första personens namn och rörelse för att sen göra sin egen. Person nummer tre gör den första, den andra och sin egen osv.



ALLA SOM HAR...

En går in i ringen och säger "Alla som har... och fortsätter med något som stämmer för den personen. t.ex. Alla som har svarta strumpor. Då får de som har svarta strumpor byta plats, en plats blir över och den får ställa sig i ringen och välja något annat.

STATYER I RING

Alla står i en ring med ryggarna in mot mitten så ingen ser någon annan. Ett tema eller ord sägs av Jokern och alla ska tänka hur man vill gestalta ordet med en kroppstaty. T.ex. ordet kärlek sägs och man formar ett hjärta framför bröstet. När man tänkt klart vänder man sig om och blundar tills alla är klara och vänt sig. Jokern säger till gruppen att göra sina statyer, fortfarande utan att titta. På tre öppnar alla ögonen.

SPEGEL MED HÄNDER

Ställ er två och två. En av er räcker upp handen. Den som räcker upp handen är den som börjar följa den andra. Ni har handflatorna mot varandra nära men rör inte varandra. Den som inte räckte upp handen rör sig sakta runt i rummet och den andra följer efter. Händerna mot varandra hela tiden och ögonkontakt. Tänk på att känna in varandra så det går lagom fort och är lagom utmanande.

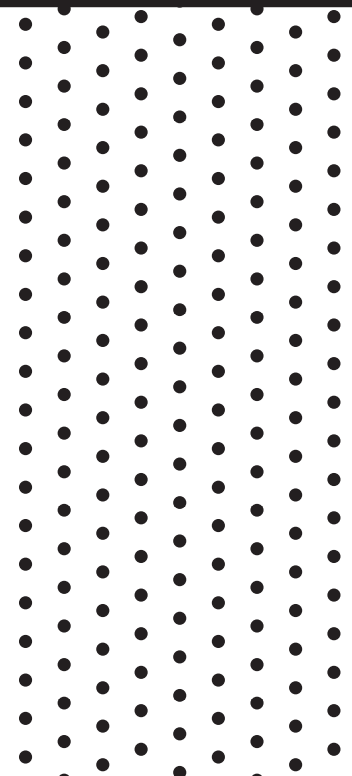


DELA MED ER

Sätt er två och två och tänk på en situation då ni känt er utsatta eller varit med om ett förtryck. Det kan vara något stort eller litet, en gång då det inte känts bra inombords när någon gjort något mot er. Prata om det 5 minuter. Jokern frågar varje grupp vad de pratade om och man väljer hur mycket man vill dela.

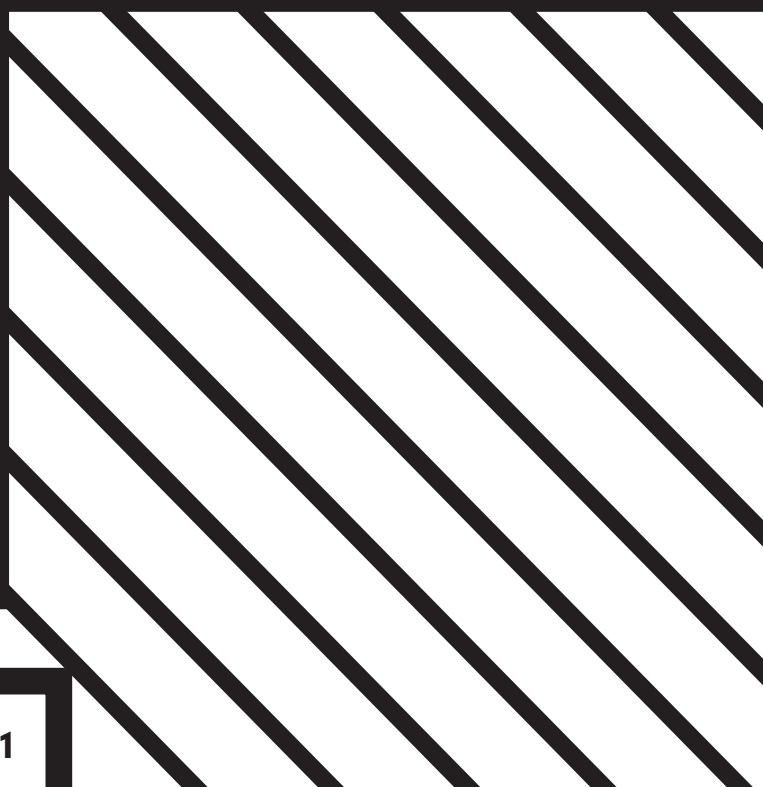
Paret ska nu sätta sig med ett annat par och berätta för varandra om samma sak.

(De grupper som formats här kan vara bra att utgå när man gör forumspel för man har redan delat med sig av sig själv och steget till att göra forumspel blir mindre. Men det är upp till ledaren att skapa bra grupper.)



ASSOCIATIONSLEKEN

Alla står i en ring och en person börjar med ett ord (t.ex. vänskap, skola, kärlek, mormor, äpple.) Nästa i tur ska associera på det ordet och näst i tur associerar på det ordet som kom från person nummer 2. Sen går det hela varvet innan ett nytt ord väljs.



ÖVERBLICK

ALKOHOL

ATT INTE VILJA DRICKA - Ungdomar. 4st

ATT TA PÅ NÅGON SOM BLIR FÖR FULL - Ungdomar 4st

ÖL HEMMA HOS - Ungdomar. 3st

ÖLBILEN - Ungdom och vuxna. 3st

DROGER

ATT TA ETT PILLER FÖR ATT BLI GLAD - Ungdomar. 3st

HITTA GRÄS I BYRÅLÅDAN - Ungdom och föräldrar. 3st

TRAMADOL - Ungdomar. 3st

VÄN SOM GOLAR - Ungdomar. 3st

PORR/SEX/KÄRLEK

#METOO - Ungdomar. 4st

ATT VÄNTA MED SEX - Ungdomar. 4st

ÄR PORR VERKLIGHET? - Ungdomar. 3st

ÄR PORR ÄCKLIGT? - Ungdomar. 3st

GAMING/SOCIALA MEDIER

ATT VILJA DRA NER PÅ SPELANDET - Ungdomar. 3st

DICKPICS - Ungdomar. 3st

OMKLÄDNINGSRUMMET - Ungdomar. 4st

SPELA KLART- Ungdom, syskon och föräldrar. 4st