

## Læringsrollespil – Mediets elementer og faglige formidling.

Af: Ivajlo Holm-Jensen

Denne artikel sigter imod at give læseren et bredt og praktisk perspektiv på de grundelementer, man arbejder med, når man laver læringsrollespil krydret med eksempler fra den virkelige verden, som den har været praktiseret på Østerskov Efterskole (ØE) igennem skolens fem leveår. Fem år, hvor jeg ofte er blevet mødt med spørgsmålet fra lærere og andre interesserede om, ”Hvordan gør i egentlig?”. Et spørgsmål der ikke sådan uden videre lader sig besvare, og man kan heller ikke henvide til fyldestgørende litteratur på området.

For ønsker man som lærer at prøve kræfter med skabelsen af læringsrollespil, er der kun meget lidt hjælp at hente fra litteraturen, hvor bogen ”*Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*” er et af de bedste og få eksisterende eksempler på dansk.

I ovenstående værk vil den innovative lærer dog i Thomas Duus teoretiske artikel ”*Rollespil som Læringsmedie*” kunne læse, at rollespil nok ikke er særligt anvendeligt som formidler af konkret viden, men dog kan fremme omsætningen af teoretisk viden til praksis.<sup>1</sup> Et postulat, der ikke har fundet understøttelse i de erfaringerne, jeg har gjort mig gennem mit virke som lærer på ØE. Tværtimod synes det fuldt ud muligt at få ganske almindelige skoleopgaver, i rollespilsmediets lys, til i elevens øjne at antage karakter af en æstetisk oplevelse. Det fænomen Sir Ken Robinson<sup>2</sup> taler visionært om, når han beskriver, hvordan læring burde forgå.

” *An 'aesthetic experience' ... one in which your senses are operating at their peak. When you're present in the current moment. When you're resonating with excitement of this thing that you are experiencing. When you're fully alive.* ”<sup>3</sup>

Eller sagt på dansk og i denne artikels kontekst det øjeblik, hvor et forehavende giver fuldstændig mening, selvom det i ”*virkeligheden*” blot er en skoleopgave omgivet af leg og massiv fiktion.<sup>4</sup>

Det er tillige min erfaring, at i en verden, hvor den gennemsnitlige elev i større og større grad er i kontakt med adskillige distraherende interaktive underholdningsplatforme (selv i klasseværelset), er rollespil som lærerigt underholdningsmedie et praktisk og meget anvendeligt stykke værktøj, som engagerer og motiverer eleverne til at præstere på alle niveauer. Dette skyldes efter min opfattelse, at lærer og elev i rollespilsmediet kommer til at operere i, tale om og i talesætte den samme fiktive verden. En verden hvor præstationer giver mening, bliver belønnet og er anvendelige til at komme videre i en for eleven nærværende proces. I modsætning til traditionel undervisning, hvor læringsindholdet ofte kun retter sig mod en slutprøve eller en uddannelse langt ude i fremtiden, og deltagerne altid er fanget i den samme fortælling om den, der formidler, og dem der formidles til.

---

<sup>1</sup> ”*Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*”, s.271.

<sup>2</sup> Sir Ken Robinson er international rådgiver for regeringer og uddannelsesinstitutioner om uddannelse i de kunstneriske fag.

<sup>3</sup> <http://www.presentationzen.com/presentationzen/2010/10/the-animated-sir-ken-robinson.html>

<sup>4</sup> Se afsnittet om simuleret relevans i ”*Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*”, s. 233-4

Diskrepansen mellem mine erfaringer og Thomas Duus teoretiske tilgang består i, at Duus i sin forståelse af begrebet lægger rollespil i nogle faste modeller, som han så analyserer, for at vurdere mediets læringspotentiale. Dette synes i min medieoptik ikke at være en fuldstændig valid tilgang. Jeg mener, at Duus glemmer at forholde sig til, at rollespil er et medie, selvom det er hans udgangspunkt, og derfor ikke en universel fast form, der kan analyseres, før det enkelte rollespil er blevet til på baggrund af mediets elementer.

Med sin teoretisk tilgang peger Duus på en række reelle problemer, der ikke søges løst konkret i denne artikel, men som jeg finder dagligt bliver løst i den praksis, vi har på ØE, hvor vi konsekvent anskuer rollespil som et medie, hvori mange forskellige opgaver og læringsmål kan bringes i spil på en altid ny og spændende måde. For rollespilmediet består som nævnt af fleksible elementer, hvorved rollespillet og læringsindholdet først får form, når de tilsammen koordinerer oplevelsen. Et medieforhold, der bedst afdækkes af den tyske Sociolog Niklas Luhmann med hans fremstilling af, hvordan ...

*”Former opstår ... gennem en fortætning af den gensidige afhængighed mellem elementer, altså gennem selektion af de muligheder, et medium byder på. Den løse kobling mellem mediets elementer og lethed ved at adskille dem forklarer, hvorfor man ikke iagttager selve mediet, men kun den form, som mediets elementer koordinerer. Man ser ikke lysets årsag, solen, men man ser tingene i lyset. Man læser ikke bogstaverne, men læser ordene ved hjælp af alfabetet”<sup>5</sup>*

Tilsættes elementet læring til rollespilmediet, fortættes og udvides de selektionsmuligheder mediet byder på, da de læringsmæssige rammer fra ministeriel eller skolemæssig side begrænser nogle muligheder, men disse kan lige såvel give grobund til læringsmæssig nytænkning og omveje. Essensen er her, at du som lærer bestemmer handlingen og fagligheden inden for de læringsmæssige rammer, du ønsker at arbejde med ud fra din læringskompetence i mediet rollespil.

Det har været vores opgave igennem 5 år at få læringsrollespilles elementer til at arbejde sammen, så de opnåede en form, der var både spændende og læringsfremmende.

En opgave jeg med udgangspunkt i den æstetiske oplevelse ovenfor bedst finder defineret som:

*”De store Dionysier. Det var her ... at man virkelig fik nye fællesfænomener af suggestiv karakter. En folkemængde, hvis oplevelse styredes af bevidste, skiftende og konkurrerende tilrettelæggere. Ophidselses muligheden var der hele tiden – fra den præst, de store Dionysier hørte ind under ... Og fra de optrædende, som ikke var præster, men digtere, der samtidig var aktører.”<sup>6</sup>*

Skal man håndtere dette medie og være den bevidste styrende tilrettelægger af et potentielt kaos eller af en folkemængde, der også er meddigtere og aktører, og samtidig formidle viden, er det vigtig, at man har et meget hårdt greb om de elementer, der koordinerer oplevelsen.

---

<sup>5</sup> Niklas Luhmann: ”Iagttagelse og Paradoks – Essays om autopoietiske systemer”, s. 102.

<sup>6</sup> ”Klassikerforeningens kildehæfter - Dionysos i Athen”, s.49.

Derfor vil jeg i det følgende prøve at give læseren en konkret forståelse af nogle af de elementer, denne står med i hænderne, når vedkommende vil give sine elever adgang til en mere oplevelsesrig læringsverden med udgangspunkt i helt almindelige skoleopgaver og formidling.

Disse elementer er **briefing og anslag, roller, spil og regler, lokation og objekter** samt **fortælling**, og sidst vil jeg gøre rede for, hvilke overordnede **styresystemer** vi bruger til at kontrollere læringsrollespillet. Hermed vil ikke alt, hvad der er at sige om elementerne i mediet rollespil og deres læringspotentiale være sagt, men den interesserede læser vil forhåbentlig være blevet klogere, selvom nye spørgsmål straks måtte melde sig.

Efter hver gennemgang af et element vil jeg ydermere kort redegøre for, hvordan jeg mener at elementet kan være anvendeligt, engagerende og motiverende i en undervisningssammenhæng. Korte sammenfatninger, der udelukkende baserer sig på mine iagttagelser og erfaringer, men ikke desto mindre iagttagelser, jeg finder kunne fortjene at blive undersøgt nærmere i et samfund med PISA-motiveret jagt på indlæringsvidundrer.

## **Briefing og anslag**

Et rollespil begynder som regel med, at der etableres en fiktionskontrakt med spillerne, hvor alle de elementer i rollespillet, der kræver en uddybning for at kunne indgå hensigtsmæssigt i spillet, forklares. Fiktionskontrakten har til formål, at få lærere og elever til at operere i samme meningsfulde univers.

På ØE er briefing, hvor der har været tale om et sammenhængende ugeforløb, igennem en årrække, forgået hver mandag eftermiddag efter eleverne har haft valgfag. Her blev ugens styresystem, regler og spirende fortælling forklaret og fortalt, og aktuelle roller, spilområder og spilobjekter fordelt, så rollespillet kunne starte tirsdag morgen.

I nogle tilfælde er der under briefing blevet tildelt opgaver, der skulle løses, før spillet blev sat i gang. Eleverne på ØE er f.eks. blevet bedt om at konstruere det fiktive land, de skulle repræsentere i den følgende uge i vores FN-spil: "*Fred i vor tid*". Dette blev realiseret ved, at eleverne forholdt sig til begreber som demografikurver, hydrotermfigurer, befolknings sammensætning, naturressourcer, typiske naturkatastrofer, styreform, flag, nationalsang og deslige i et spil, der til dels byggede på spørgsmålene fra afslutningsprøven i geografi.

Briefingen har til tider indeholdt en mere almindelig faglighed, der skulle være til stede, for at spillerne kunne indgå i spillet, hvilket f.eks. kunne være en forklaring på, hvordan man løste den ene eller den anden matematikopgave i spillet.

Et eksempel herpå er, at vi på ØE under diverse forløb om anden verdenskrig introducerede forskellige daglige terpespil. Eleverne fik rollen som soldat eller pilot af russisk, tysk eller engelsk nationalitet i de drabelige slag om Stalingrads ruiner eller i kampen i luftrummet over England. Kamphandlerne blev styret af regler og terningslag, men for at en elev overhovedet kunne deltage i kampene, skulle eleven først løse et antal matematikopgaver, som matematiklæreren først forklarede under en missionsbriefing før hver kamprunde. Eleverne gik derefter til kamp, lavede

opgaverne, og læreren gav dem efterfølgende de korrekte svar. Afhængigt af, hvor korrekt eleven havde løst opgaverne, ville de have mere eller mindre succes med deres forehavende i spillet, om det så var at nedskyde modstanderens bombefly, opnå titel af flyveres, eller presse russerne ud i Volga. Ydermere var spillet differentieret således, at elever, der var svage matematikfagligt, kunne få hjælp under kampene eller blive givet en post, hvor de uanset deres evner stadigvæk ville bidrage positivt til udfaldet til fordel for deres side i spillet.

Briefingen som en integreret del af selve rollespillet synes ikke at være inde i Thomas Duus overvejelser omkring læringsrollespil, og derfor beskæftiger han sig heller ikke med, at der kan være en stærk motiverende faktor i at lære noget, fordi dette netop er praktisk anvendeligt i den kommende oplevelse.

Briefingen tjener dog ikke kun som forklarende faktor, men er også det anslag, der sætter hele spillet i gang. Derfor er det også det vigtigste øjeblik i spillets tilrettelæggelse, for det er her, spillerne skal have en fornemmelse af, at den kommende oplevelse bliver fantastisk at medvirke til.

Dette betyder, at du som lærer skal gøre alt, hvad der står i din magt for at være medrivende og engageret, for hvorfor i alverden skulle deltagerne tage legens fiktionsunivers alvorligt, hvis du ikke udstråler lysten til læringen gennem legen. I og for sig kunne man sige, at læreren og deltagerne selv udgør de vigtigste elementer i en succesfuld gennemførelse af et læringsrollespil.

På ØE forsøger vi som anslag at lave visuelt interessante plakater, der varsler en kommende uges forløb og stemning. Vi bruger musikvideoer og filmklip til at fremelske den rette forståelse for genren eller de historiske omstændigheder, spillet forgår under. Desuden forklarer vi reglerne og fortællingen via billeder, genremættede powerpoints og sågar hjemmelavede videoer.

Sidstnævnte eksempel anvendes med stor succes til at slå en helt særlig stemning an under vores science fiction læringsrollespil ”*Exodus*”, Her toner den danske rumflådes hårdt sårede admiral pludseligt frem i en grårumset videosekvens på storskærmen under briefingen. Han fortæller spillerne, at alt hvad der hedder dansk civilisation, er blevet knust af den allierede amerikansk-kinesiske rumflåde, og at de derfor er det eneste håb for, at hvad det vil sig at være dansk, har en universel overlevelseschance. Disse informationer gives, mens katastrofale tabstal kører hen over skærmen, og der afsluttes med ordene ”GUD BEVARE DANMARK”. Afslutningsvis kan jeg kun spørge mig selv og læseren: Gad vide hvad man kan lære af at befinde sig i sådan et univers 6 timer om dagen i en hel uge?

## **Sammenfatning**

**Briefingen og anslag bruges som forklarende og motiverende faktorer, hvori tilegnelsen af konkret faglighed eller andre refleksive oplæg kan indgå som det nødvendige grundlag for at deltage.**

## Roller

Spillerne skal selvfølgelig have en forståelse af, hvad deres rolle er i spillet, og hvilke mål eller forudsætninger de har. Man behøver ikke at lade sig begrænse af, at et rollespil skal handle om personer eller mennesker. Eleverne på ØE har spillet alt fra tarmbakterier, der sammen med andre kropsfunktioner skulle rede et menneske fra at dø, til tidspolitibetjente under ledelse af Sherlock Holmes, der skulle rejse tilbage i tiden og genordne den verdenshistoriske tidslinje, som tidsskurken Dr. Moriarty forsøgte at ændre ud fra sine egne kryptiske onde motiver.

Som oftest spiller eleverne dog roller med specifikke personlige ambitioner og mål som i læringsrollespillet ”*Romeriget*”, hvor de spiller romerske senatorer, der som mål har magt og rigdom samt måske at blive diktator eller i et anfald af idealisme at rede republikken fra samme. Andre gange indgår spillerne i grupper, hvor det er selve gruppen, der definerer deres rolle, såsom ministerielle miljørepræsentanter for Kina ved COP15, og andre gange defineres deres rolle blot af en titel, såsom præsident, Konge af Danmark, god superhelt eller ond superskurk.

I sidstnævnte tilfælde - i vores tegneserieinspirerede læringsrollespil ”*Kampen om Metropolitan*” - er det superheltens og skurkenes mål at få adgang til superkræfter, der repræsenteres via perler på en snor, som gør det ud for deres super-DNA-struktur. Via et regelsystem baseret på farverne på perlerne, kan spillerne bekæmpe deres fjender i to daglige kamprunder. En særlig perle i dette spil er den lille perle, som udgør en slags superstof med et uendelighedspotentiale. Dette superstof var det eneste, der var tilbage efter superheltene ”*De Fantastiske 4*”, da de forsvandt efter at have været konfronteret med superskurkenes leder Galactus sidste gang, den var gal i Metropolitan. Dette superstof kan alle spillere få adgang til at inkorporere i deres DNA-struktur, men ikke før de i superlaboratoriet har udvist en matematisk forståelse for den eksponentielle tilvækst, superstoffet repræsenterer. Dette sker ved at udregne forskellige narrative opgaver med netop stoffets eksponentiel vækst i fokus. Alle selvfølgelig godt hjulpet af laboratoriets lærer/professor.

I det andet eksempel ”*Romeriget*” er det elevernes mål i rollen som romerske senatorer at få adgang til vigtige politiske positioner i det romerske senat, men her skal de først udvise en forståelse for det politiske arbejde ved at tegne diagrammer over den romerske statsforfatning med udgangspunkt i Polybs ”*Romernes historie*”, hvor de får hjælp fra den hårde, men retfærdige romerske huslærer.

I ”*Exodus*” spillede alle eleverne situider. Begrebet blev i briefing introduceret og grundigt diskuteret med udgangspunkt i følgende beskrivelser:

1. I dag omtaler vi mennesker som individer baseret på, at et individ tager udgangspunkt i sig selv og ser identitet som et afgørende parameter for definitionen af sig selv. Identiteten er baseret på, hvordan individet forholder sig til modsætningsforhold som f. eks. arbejde kontra familie, hvor individet i begge tilfælde styres af rammer, planlægning og disciplin.
2. I fremtidens samfund er alle situider. Situidets udgangspunkt er til enhver tid situationen, og afgørende for situidets opfattelse af sig selv er, hvor vedkommende placerer sig selv, og det vigtige her er at placere sig selv i situationer, der er meningsfulde. Situidet vil således

handle forskelligt i forhold til hvilken situation vedkommende befinder sig i, og de har intet problem med at skifte mellem mange forskellige situationer.

## Sammenfatning

**Rolleelementet giver eleven et gruppeorienteret eller personligt mål, der virker som motivator for at løse og forstå faglige opgaver, fordi det opfylder rollens ambitioner og ydermere giver adgang til yderlige deltagelse i spillet, hvilket er det element vi nu vender os imod.**

## Spil & Regler

Et hvert rollespil baserer sig på en eller anden form for spilelement. Dette kan variere fra et nedskrevet traditionelt regelsæt med pointoptælling og terningslag, som styrer hele rollespillet til regler, der blot baserer sig på sociale handlinger, som de eksisterer i forskellige hierarkier, kulturer, politiske møder med dagsordner osv.

Det har i mange år været et rollespilsdogme, at rollespil ikke gjaldt om at vinde, men at alle skulle vinde via deltagelsen i den fælles gode historie. Dette er et ædelt formål for rollespil, men ikke nødvendigvis altid helt rigtig. Rollespil kan sagtens dreje sig om at vinde, og som oftest gør vi brug af succeskriterier og konkurrenceelementer som motiverende faktor i vores rollespil. Men et succeskriterium kan lige så vel være den gode historie, som det kan være at besejrer fjenden eller være den der får mest guld.

Overordnet kan man sige, at spillereglerne kan variere fra det meget simple til det svære matematiske eller socialt interaktionsmæssige komplicerede.

Det matematisk indhold i reglerne kan f.eks. bruges fagligt, når eleven via reglerne justerer på hældningen af en ret linje via formlen for denne for at fremskrive produktionen af forskellige samfundsprodukter såsom kultur, uddannelse, stabilitet, spionnetværk uden fra runde til runde at overskride statsbudgettet. I et andet spil skyder elevernes piratskibe på andre skibe ved at bruge Pythagoras på et bræt, der simulerer Det caribiske Øhav, fordi reglerne siger, at de ikke må måle den lige linje mellem to skibe, men skal finde længden imellem den ved at finde og måle en retvinklet trekant.

I pilottjenesten i ”*Exodus*” forsøger de modige danske rumjagerpiloter via et indgående kendskab til Newtons love at navigere rundt om asteroidebælter eller forsvare moderskibet mod fjendtlige angreb. Dette forgår via en cyberspilleplade<sup>7</sup>, hvor eleverne skal regne på sammenhængen mellem kraft, acceleration, hastighed og energi for at kunne bevæge sig i universets vakuum.

Et eksempel på hvordan spillet via sine sociale handlinger kan lære fra sig, er ved at fastlægge forskellige handlinger, der skal eller kan fortages i spillets forskellige interaktioner, så som f.eks. altid at bukke dybest for den japanske kejser. Et andet eksempel er elevens ret til at råbe veto, hvis det via spillet er lykkedes ham at blive medlem af plebejernes tribunal i ”*Romerriget*”, eller når

---

<sup>7</sup> Cyberboard er en gratis platform til konstruktion af spil som kan downloades på <http://cyberboard.brainiac.com/>

hans som Mercantias økonomiminister i Den internationale Valutafond skal forhold sig til hvilke fattige lande, der er mest værdigt trængende til at modtage den tilgængelige støtte.

Til sidst kunne man måske spørge sig selv, hvad læringsindholdet i ”Exodus”, hvor det gælder om at overleve, og fællesskabet derfor har et ansvar for ikke at fejle mere end de 30% som rumskibets modercomputer har udregnet det, er.

## Sammenfatning

**Spilelementet beskriver via regler, hvordan en verden fungerer interaktivt spillerne imellem og kan indeholde matematiske eller andre faglige udfordringer. Den regelstyrede interaktion gør faglige begreber og koncepter aktuelle og anvendelige for eleven, og sidst men ikke mindst kan ønsket om at vinde spillet eller den fælles oplevelse af spillet være motiverende for at deltage og tilegne sig viden på de vilkår, spillet sætter op.**

## Lokation & objekter

Et læringsrollespil finder som oftest sted på en skole. På ØE gør vi dog en dyd ud af at gøre vores årlige udenlandsrejse til et rollespil, hvor vi også bruger museumsrummet til læringsrollespil af den stille slags, hvorved vi søger at aktualisere museumsoplevelsen for eleven på en ny og anderledes måde.

Forskellige lokationer giver selvfølgelig forskellige muligheder og begrænsninger, og spillets fysiske placering er selvfølgelig noget, man må have kontrol over eller i hvert fald forholde sig til. Som f.eks. at klasseværelse A1 er det romerske teater, hvor borde og stole er placeret som i et amfiteater. Her trænes eleven i fremførelsen af den store dramatikker Kaj(us) Munk(us) mesterværk ”Før Cannae”. Et teaterstykke, der omhandler, den unge Hannibals møde med den romerske civilisation i form af den ældre senator Fabius. Fysisklokalet er Galileos laboratorium, hvor spillerne som tidsbetjente skal forklare Galileo præmisserne bag kikkertlinser og universets sande opbygning, da den onde dr. Moriarty har gjort ham ulykkeligt forelsket i denne skønne Papilotta, som han har fået øje på med en kikkert og derfor har glemt alt om at ændre verdens forståelse af universets sammenhæng.

En lokation kan betragtes som en slags uomgængeligt objekt i tilrettelæggelsen af et rollespil, men der gøres som regel også brug af en række andre objekter eller spilremedier, der tjener til at gøre fiktionsforskydningen mere virkelig eller har en spilmæssig praktisk betydning.

Dette kunne være bananer, der udgør det for rumpistoler eller latexsværd, der udgør det for sværd, hvor begge dele kan tjene i en regelteknisk angrebs- eller forsvarsinteraktion, og det samme gør sig gældende for diverse kostumer og kulisser.

På ØE har vi efterhånden opbygget et elevtilgængeligt kostumerum, der blandt andet råder over 90 togaer, adskillige uniformer, hatte, kjoler m.m., men kostumerne kan lige såvel være erstattet af et navneskilt eller et klistermærke i panden. Vi bruger ofte kostumerne til at lade eleven lege med sin

rolles udseende eller til at markere positioner i spillet: Arbejderne fra maskinrummet har grønne kedeldragter på, mens kommandobroens officerer har flådeuniformer på.

Andre objekter kunne være de førnævnte perler fra tegneserierollespillet ”Kampen om Metropolitan”, der tjener et spillemæssigt formål til at afgøre, hvem der vinder en slåskamps interaktion. Her er spillernes superheltemasker tillige farvekodet, så en spiller kan kende ven fra fjende. Det siger sig selv, at der kan være en motiverende effekt i at tilegne sig objekter, der forbedre spillerens kampinteraktionsfordele eller fordele ved andre spilrelaterede interaktioner.

I ”*Romerriget*” bruger vi farvede bånd til at markere, om en spiller har fulgt et fag, der giver ham adgang til den ene eller anden politiske position. Herved tjener objektet altså som en kontrolmekanisme både spilteknisk og fagligt.

Ligeså vel som reglerne aktualiserer forskellige begreber og handlinger, kan objekter selvfølgelig gøre det samme. Der er forskel på at have set et billede af et amfiteater til at skulle forholde sig til at bygge et ud af stolene og bordene i klasselokalet. Ligeledes er der forskel på at have læst om lydølger til at prøve at konstruere et fungerende aflytningsapparat, der har en praktisk funktion i vores læringsrollespil ”*Spionspillet*” om den kolde krigs spionage. Ydermere er der forskel på at skulle analysere et kunstværk for afslutningsprøvens skyld til at skulle stjæle et fra Louvre i Paris på baggrund af ens viden om de forskellige stilarter og deres værdi for den kunsttyv, man er blevet ansat af i vores læringsrollespil ”*Jorden rundt på 80 dage*”.

I ”*Exodus*” arbejder vi med en scenarieworkshop, hvorfra eleverne kan bestemme handlingen ombord på rumskibet denne dag i det uendelige univers. Dvs., at de har lov til at afbryde de andre workshops med science fiction relaterede plots og events. Læreren medbringer hver dag en ny Sci-fi rekvirit, som spillerne må bruge i deres events på den betingelse, at de skal være tro mod Sci-fi genren. På ØE var disse objekter ved sidste gennemførelse af spillet en løgnedetektor, et alienæg, fremmedartet alienteknologi og sidst men ikke mindst et menneske.

I det hele taget lader vi tit og ofte eleven lege med lokationen og objekterne i forhold til deres rolle, genren eller den historiske periode, hvor de bliver sat til at skabe rollespilssituationer. De får altså en mulighed for at lege med de objekter og levendegøre dem i det fysiske rum i en fortælling for hinanden.

## **Sammenfatning**

**Lokation og objekter er visuelle og taktile elementer i den opstillede spilverden, og gennem at lade eleven lege og opleve disse i denne verdens sammenhæng aktualiseres de for eleven som brugbare elementer i konstruktionen af dette univers eller som praktisk anvendelige remedier i forhold til samme. Legen med objektelementer kan bringe eleven til at fordybe sig i forståelsen af dette univers særegne objekter eller forståelsesramme. Ydermere kan objekterne bruges som kontrolmekanisme, der registrerer deltagelse i spillet og samtidigt være ”præmier”, der ved faglig præstation kan tilegnes og derved forbedre spillerens interaktionsmuligheder i spillet.**



## Fortælling

I et hvert rollespil udspiller der sig en fortælling på mange forskellige planer. Det kan være den enkelte rolles fortælling, gruppens fortælling, nationens fortælling eller den overordnede fortælling. Som oftest søger vi med dette element at simulere en genres konventioner eller omstændighederne omkring virkelige historiske, nutidige eller fagligt relevante hændelser.

På ØE fortæller vi oftest historien ved at gennemføre forskellige daglige events, eller i undervisningen at lade eleverne møde forskellige relevante lærerstyrede roller.

En event kunne være, at vi i et koldkrigsforløb lader eleverne overvære den berømte skakmatch i Reykjavik mellem Bobby Fisher (vores forstander) mod Boris Spassky (skolens bedste skakspillende elev), hvorefter de selv får adgang til at prøve kræfter med spillet mod disse og samtidig får oplevet den intellektuelle side af den kolde krig. En anden daglig event kan være, når spillerne i ”Romerriget” mødes til senatsmøde midt på dagen, hvor romerrigets presserende historiske problemer annonceres i form af nyt om Hannibals invaderende horder, folkevandringer eller flygtningestrømme fra Pompeji.

Andre gange lader vi eleverne få kontrol over fortællingen ved at lade dem lave forskellige narrative opgaver. På kommandobroen på rumskibet i ”Exodus” skaber spillerne en kontinuerlig historie om, hvad der finder sted i det uendelige univers og træffer kritiske beslutninger, om hvor rejsen efter en ny planet kaldet Danmark fører rumskibet hen.

Dette forgår via en slags vendespil, hvor rumskibets brik starter med at være placeret i midten af spillet. Spillerne beslutter, hvilke omkringliggende kort rumskibet skal scanne og derefter vende dem. Spillerne får herefter til opgave at analysere det fundne billede, der kan være alt lige fra et billede af en planet, et rumskib til noget af en mere kunstnerisk dimension, og derefter nedskrive dette i en rapport til kommandobroens kaptajn. Dette har ikke kun til hensigt at træne elevernes evner indenfor billedanalyse, men det skulle også gerne træne eleverne i FS10 prøvedel B, der omhandler modtagerrettet kommunikation, hvor man skal skrive i et sprog, der er afpasset en defineret modtager, og at beherske formel sproglig korrekthed.

Når rapporterne var færdige, blev de gennemgået og læst højt, hvorefter det i fællesskab blev besluttet, hvilket kort rumskibet skulle flyve hen til efterfølgende.<sup>8</sup>

I ”Exodus” havde spillerne ugen før rollespillets start fået udleveret bogen ”Se Dagens Lys” af Svend Åge Madsen, der var et af årets hovedværker i dansk, og havde fået af vide, at denne udgjorde baggrundsbeskrivelse for deres hidtidige liv i Danmark. Fra denne roman skulle de hente inspiration til deres personlige fortælling i spillet, da de ligesom i bogen vil gennemgå en rejse fra situid til individ, fordi situidtilværelsen, der baserer sig på nuet ikke kunne opretholdes fuldstændigt på den lange rumrejse.

---

<sup>8</sup> Anvendeligheden af denne form også til fysikkundskaber i astronomi synes åbenbar.

Om dette nedskrev mening Filip i sin logbog følgende refleksion over sit liv og rejse ombord på rumskibet:

*„Det sorte hul!?” svarede jeg skræmt. Følelsen af at være skræmt. Den havde jeg heller aldrig haft før. Vi havde lært lidt om følelser. Og bange var en farlig ting. Jeg tror det var det jeg oplevede. Jeg ville gerne opleve de nye følelser jeg havde fået noget mere. Selvom det var en pine var jeg blevet afhængig af dem. Jeg ville gerne leve. Og ingen har reporteret tilbage efter at have besøgt et sort hul. Og vejen til den planet vi skulle hen til var alt for tæt på hullet.*

*„Det må vi ikke! Vi er kun elever! Så tæt på et sort hul kan være farligt! Ingen har efter sigende overlevet det!” fortsatte jeg. Det røg bare ud ad mig. Det er vist det man kalder at ”følelserne driver med en ...*

*Lukas smilte til mig:*

*„Hold nu op. Mærk efter. Er du bange for at dø Filip? Det er jeg nemlig”*

*I det øjeblik indså jeg at jeg faktisk kun havde levet i to dage.”<sup>9</sup>*

## **Sammenfatning**

**Via elementet fortælling kan man indføre events eller roller, der har et relevant undervisningsindhold for elevens deltagelse i fortællingen. Hvis eleven tillige føler, at de har indflydelse på og magt over deres egen og den overordnede fortælling, kan dette også være en stærk motiverende faktor til at deltage på et fagligt niveau i denne.**

## **Styresystemer**

På ØE bruger vi overordnet to modeller til at kontrollere og styre et rollespil. Disse har med tiden fået navnene workshopmodellen og universmodellen. Begge modeller gør brug af et skema, som eleverne, der er opdelt i grupper, klasser eller enkelt personer/roller, på forskellige måde skal forholde sig til.

I workshopmodellen navigerer skemaet systematisk en gruppering eller enkeltpersonerne rundt til forskellige fag eller workshops, som har betydning for spillet. F.eks. befinder superheltene sig fra klokken 09.00 til 10.00 på tegneserieforlaget, hvor de arbejder med deres egen superheltefortælling i tegneserieform, og fra klokken til 10.00 til 11.00 befinder de sig i superlaboratoriet, hvor det undersøger superstoffet.

Universrollespil giver den enkelte spiller eller gruppering meget stor frihed til selv at vælge, hvor de vil gå hen, da skemaet blot fortæller, om hvad der forgår forskellige steder i det univers spillet simulere. Her har spilleren frihed til at deltage, der hvor det giver mest mening for ham eller der, hvor lysten driver ham hen. F.eks. fra klokken 09.00-10.00 er det romerske teater åbent, og spilleren kan gå herhen og få udleveret manuskriptet til ”Før Cannae” og prøve kræfter med dets fremførsel.

---

<sup>9</sup> Læs om hele Filip's oplevelse på [http://osterskov.dk/?page\\_id=131&paged=2](http://osterskov.dk/?page_id=131&paged=2)

På de samme tidspunkt kan man hyre den romerske huslærer til at skole en i det romerske politiske system, eller løse Roms vandforsyningsproblemer ved at eksperimentere med viadukter og vandgennemstrømning i fysik.

Begge modeller varierer selvfølgelig en smule fra gang til gang afhængigt af, hvilke undervisnings tilbud, der er til rådighed, hvilke events og fortællinger eller andre elementer, der er i fokus, samt at vi fra tid til anden kobler det med andre styringssystemer såsom stjerne løb, fordi der er et centralt sted, der styrer spillet, og hvor eleverne kan bruge deres erhvervede objekter, evner eller fortællinger. Et eksempel på dette kunne være vores middelalderspil, hvor alle eleverne spiller danske adelige eller gejstlige, der har råderet over forskellige len i kongeriget, og her kan bygge forskellige bygninger som kirker og havne og flytte deres tropper rundt på et centralt lærerstyret kort.

Overordnet er det selvfølgelig nemmere at sikre sig at eleven deltager i undervisningen i workshopmodellen end i universmodellen, men omvendt kan frihedsgraden i universmodellen føre til en mere engageret deltagelse fra eleven. Workshopmodellen er også nemmere for læreren at administrere, fordi undervisningen har et start- og et sluttidspunkt, mens læreren i universmodellen skal være langt mere fleksibel med hensyn til hvor, hvornår og hvordan, der undervises.

## **Overordnet Sammenfatning**

Som det fremgår af det skrevne, mener jeg, at rollespil har et enormt potentiale som læringsmedie, fordi det kan motivere eleverne på mange forskellige niveauer til at deltage i en meningsfuld proces. Ydermere mener jeg, at det sådan set kun er fantasien, der sætter grænserne for, hvordan man kan formidle konkret viden via rollespil. En pointe jeg håber, at jeg har underbygget tilstrækkeligt og redegjort nok for til at læseren føler sig overbevist om mediets potentialer og derfor måske selv vil prøve kræfter med på læringsniveau eller som hobby.

Afslutningsvis er der kun at sige, at det selvfølgelig ikke altid virker, og at det kunne være ved at prøve sig frem, at man selv kan finde ud af, hvad og hvordan det virker for en gruppe elever og for dig som lærer. Du vil måske til tider finde det uoverskueligt og kaotisk, men hvem har sagt at undervisning og indlæring bedst finder sted i god ro og orden, og derudover er der ingen der har sagt, at det var nemt at gøre tingene på denne måde. Men selvom tingene bryder sammen for dig, er det kun at evaluere, hvad der kan gøres bedre næste gang og prøve en gang til, og i sidste ende vil du måske som jeg se, elever blomstre op og engagerer sig i det æstetiske oplevelsesunivers, du har skabt, og det er for mig at se den største tilfredsstillelse, jeg kan opnå som lærer.

Jeg overlader dig nu til at vælge om du herfra med din nye viden, om hvordan man egentlig gør, følger vil blive rollespillet herre, spillemesteren, den store formgiver i modelleringen af mediet rollespil i det læringsunivers, du brænder for at skabe.

### **Anvendt Litteratur**

Berg, Martin H.: "Klassiker Foreningens Kildehæfter – Dionysos I Athen, Herning, 1982.

Luhmann, Niklas: "Iagttagelse og paradoks – Essays om autopoietiske systemer", Kbh, 1997.

Sandvik, Kjetil & Waade, Anne Marit(Red.): "Rollespil- I æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng", Denmark, 2006.

### **Netreferencer**

[<http://cyberboard.brainiac.com/>]

[<http://osterskov.dk/>]

[<http://www.presentationzen.com/>]