



ORGANISATION

FORUMSPIL

En trin for trin-guide

Til fagpersoner og andre, der vil arbejde med en metode, der skaber en indefra og ud-læring

INDHOLD

- Introduktion
- Håndslag
- Oversigt
- Udvidet guide
- Pro-tip

INTRODUKTION

De fleste af os har været i en underlig situation, hvor det først bagefter er gået op for os, hvad vi skulle have sagt eller gjort. Men er der trapper i forumspil? Til en vis grad er der; forumspil giver nemlig muligheden for at spille konfliktfyldte situationer igennem igen – og undervejs få inputs af et publikum til at justere en ny gennemspilning. Den anden, og justerede, udgave af gennemspilningen af den konfliktfyldte situation giver på den måde en indefra og ud-læring, man kan tage med som erfaring til næste gang, man står i en lignende situation.

Forumteater som metode blev udviklet som interaktiv teaterform af instruktøren Augusto Boal et sted midt i det sidste århundrede. Metoden findes i dag i mange forskellige afskygninger, versioner og mere eller mindre styrede former – alle med forskellige betegnelser. Fælles er, at de alle bliver brugt som redskab til at lære at håndtere gnidningsfyldte situationer, og kan bruges i grupper fra 2 til ∞ .

HÅNDSLAG

RAMMER

Sæt en fast tidsramme og rammer for, hvordan pauser bliver holdt, opkald og distraktioner håndteres.

ROLLER I RUMMET OG I SPILLET

Afklar din egen rolle som facilitator og spilleleder; som dén, der styrer spillene, bryder ind, sender ordet videre og er tidsstyrer. Alle i gruppen har deltagende roller og ingen står alene i en rolle, de ikke er tryk i.

REGLER

Gode spilleregler kan være medvirkende til, at der bliver åbnet op for nogle gode cases, der kan rykke ved noget i hele gruppen.

RETNING

Afklar sammen med gruppen, om alle er med på den retning, der er sat i den forventningsafstemning, I er ved at lave, og at målet med spillet er, at alle skal have fået konkret viden til at håndtere svære situationer i fremtiden.

RELATIONER

Dette punkt kan ses i forlængelse af retningen for spillet; hvis der skulle ske, at der bliver åbnet op for nogle sårbare problematikker – hvem tager så hånd om det, og hvordan?

HÅNDSLAGEETS SPILLEREGLER

Udvidet

Hvis der ikke allerede forinden er etableret et fortrolighedsløfte, kan de laves nu for at sørge for, at svære og/eller personlige cases bliver holdt i rummet.

- Skriv spillereglerne op på en tavle eller flip-overs, så de er med hele vejen undervejs, hvor alle kan se dem.
- Gode spilleregler kan være medvirkende til, at der bliver åbnet op for nogle gode cases, der kan rykke ved noget i hele gruppen.
- En god spilleregel er, at forumspil ikke kan gøres forkert. Kvajepligt kan man kalde det, eller som en kursist så fint sagde det: *ubegrænset kvajerum*.
- En anden god spilleregel er, at bidrag skal holdes korte og konkrete, så spillerne har lettere ved at huske og bruge de inputs, de får.

OVERSIGT: De 6 trin

TRIN 1. Find casen (25 min.)

Gruppen er allerede opdelt i mindre grupper, der nu sætter sig af sides fra de andre grupper, og finder en relevant case, der skal spilles.

TRIN 2. Forbered spillet (35 min.)

Gruppen forbereder et 'real-life' setup på baggrund af den valgte case.

TRIN 3. Spil stykket (5 min.)

Situationen spilles foran de andre grupper, der nu er publikum og sidder som publikum foran spillerne.

TRIN 4. Refleksion i plenum (10 min.)

Spillerne er nu dem, der observerer. De observerer et publikum, der nu er på arbejde, og bliver spurgt ind til det stykke, de lige har set.

TRIN 5. Anden gennemspilning (5 min.)

Spillerne gør nu brug af de inputs, de har fået fra refleksionen og justerer stykket, så det er et andet stykke, der udfolder sig.

TRIN 6. Efterrefleksion i plenum (5 min.)

Den samlede gruppe byder ind med, hvad deres læringspointer fra spillet er, og hvad de i særdeleshed har bidt mærke i.

TRIN 1.

Find casen (25 min.)

Gruppen bliver opdelt i mindre grupper, der sætter sig afsides fra de andre grupper. Det første trin er at finde en relevant case, der skal spilles foran de andre grupper.

1. Tag en "bordet rundt", hvor alle fortæller om en svær situation, hvor de har følt sig udfordret.
2. Gruppen vælger én af historierne ud fra følgende kriterier:
 - Handlingen i casen skal omhandle en følelses- og dilemmafyldt situation, som alle i gruppen kan genkende, så alle kan lære noget om egen adfærd i situationen.
 - Alle i gruppen, inklusiv 'case-ejer', skal som udgangspunkt synes, at casen vil være spændende at arbejde med.

TRIN 2.

Forbered spillet (35 min.)

Gruppen forbereder et 'real-life' setup på baggrund af den valgte case.

1. Fordel spillets roller i gruppen.
 - Hvis der er for mange roller, kan én person spille flere personer ved fysisk at bevæge sig et andet sted hen, eller bruge rekvisitter som huer, briller og tørklæder.
 - Er der for få roller i spillet, kan der være en fortæller, der sætter publikum ind i situationen.
2. Forbered spillet sådan, at den konkrete problemstilling træder tydeligt frem, og kan spilles på **3-5 min.**
3. (Prøve)spil det igennem og justér i forhold til tiden
 - vurdér, om problematikken er tydelig for et publikum.

TRIN 3.

Spil stykket (5 min.)

Casen spilles foran de andre grupper, der sidder som publikum foran spillerne.

- **Spillerne** skal udelukkende fokusere på at spille stykket.
- **Publikum** skal observere adfærd, og bliver inviteret til efterfølgende dialog med spilleleder og gruppen, der har spillet stykket.
- Alle klapper ad de dygtige skuespillere, der lige har fremført stykket.

TRIN 4.

Reflekter i plenum (10 min.)

Spillerne er dem, der observerer.

De lytter til publikum, der bliver spurgt ind til det stykke, de lige har set.

Der kan tages hul på:

- Observeret adfærd. Vær tydelig omkring, at observeret adfærd er dét, man har set ske for øjnene ad én; altså ikke betydningen bag adfærden.
- Grunde til og fortolkninger af den adfærd, man har set.
- Navngivning af stykket
- Konkrete forslag til, hvad den centrale person i stykket kunne have gjort anderledes og hvordan.
- Replikker, der kan bruges i anden gennemspilning af stykket.

TRIN 5.

Anden gennemspilning (5 min.)

Spillerne gør brug af de inputs, de har fået fra refleksionen og justerer stykket, så det er et andet stykke, der udfolder sig.

- Spilleleder kan melde ind med timeouts, hvis det er nødvendigt for at få det nye stykke på rette kurs.
- Skuespillerne kan bede publikum og spilleleder om hjælp, hvis de har glemt, hvad der har været talt om.

TRIN 6.

Efterrefleksion i plenum (5 min.)

Den samlede gruppe byder ind med, hvad deres læringspointer fra spillet er, og hvad de i særdeleshed har bidt mærke i.

Der kan tages hul på:

- Hvad overraskede?
- Hvad fungerede?
- Hvad tager vi med?
- Hvordan følte det?
- Bliver nogen efterladt?

PROTIP:

Afslør som facilitator tilpas meget/lidt af, hvad et forumspil er, men lad det udfolde sig organisk. Nogle kan blive afskrækkede af, at der skal spilles skuespil. Hvis det er tilfældet, så undersøg, om det er en reel frygt, der gør, at den person skal have en anden rolle, eller om det kan tages hånd om ved anerkendende at berolige ved at vende tilbage til rollerne; at man kan have en mere eller mindre fremtrædende rolle. Del erfaringer om, at de fleste får noget ud af at være med, selvom de har været utrygge og skeptiske i starten, og opfodrer til at gå til øvelsen med åbent sind.

»Da jeg hørte, vi skulle spille skuespil, var jeg ved at løbe væk - men det endte med at være en god oplevelse, der rustede mig til at håndtere situationen bedre en anden gang«

GOD FORNØJELSE!