



| **GREEN  
EDULARP**

## **4. Kopierings- underlag**



**Co-funded by  
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.*

# 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, Marilyn,**

**Projektledare och kreatörer**

**2024-07-10**



**GREEN  
EDULARP**



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 två - Kopieringsunderlag

**GreenEdularp: Green Actions in School using Educational Live-Action-rollspel (edu-larp)**

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 det här kapitlet är verktygen numrerade i förhållande till den lektionsplan de tillhör och i lektionsplaneringen kan du se vilket verktyg som används och när.

## INDEX

Introduktion.....	1
Lektion I, verktyg 1 - Exempel på uppvärmningslekar.....	2
Lektion I, verktyg 2 - EduLARP-video.....	5
Lektion I, verktyg 3 - Frågor till filmen om pedagogiska lajv.....	6
Lektion I, verktyg 4 - Sammanfattning av grupparbete.....	7
Lektion I, verktyg 5 - Exempelvideo.....	8
Lektion II, verktyg 1 - Utskrivbara globala mål fyra teman.....	10
Lektion II, verktyg 2 - Skrivbordsstudie.....	16
Lektion II, verktyg 2 - Desk research diagram.....	16
Lektion II, verktyg 3 - Intervjumall.....	18
Lektion III, verktyg 1 - Grupprollsinformation.....	25
Lektion III, verktyg 2 - Rollformulär.....	29
Lektion III, verktyg 3 - Exempel på regler.....	31
Lektion III, verktyg 4 - Tidsrammall.....	32
Lektion IV, verktyg 1 - Exempel på uppvärmning.....	36
Lektion IV, verktyg 2 - Avrollnings-aktiviteter.....	40
Lektion V, verktyg 1 - Debriefing-ämnen.....	42
Lektion V, verktyg 2 - Debriefing-frågor.....	43
Lektion V, verktyg 3 - Användbara regler för debriefing.....	44
Lektion V, verktyg 4 - Grupp-frågor.....	47
Lektion V, verktyg 5 - Självreflektion.....	48



**GREEN**  
**EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

# Verktyg för lektionsplan I - Vad är pedagogiska lajv

## Lektion I, verktyg 1 - Exempel på uppvärmningslekar

### Spel 1: Gissa så mycket du kan om mig

#### Nödvändiga verktyg:

- Markörer, en whiteboard eller ett papper

Eleven går till tavlan, på vilken den skriver 5 uppgifter om sig själv, till exempel datum, nummer, stad, färg etc. De andra elevernas uppgift är att få så mycket information som möjligt genom att ställa frågor. Den som står vid tavlan svarar bara ja eller nej. Om gruppen har problem med att gissa förklarar eleven vad informationen betyder.

### Spel 2: Snöbollskamp

#### Nödvändiga verktyg:

- En bit papper, markörer

Syftet är att mingla och dela personlig information.

**Steg 1.** Varje elev får 2 tomma pappersark. På det första bladet skriver de sina namn och på det andra sina hobbies.

**Steg 2.** Eleverna delas in i 3 grupper (lärare hjälper till att göra grupper).

**Steg 3.** Eleverna gör 3 cirklar vända mot varandra, skrynklar ihop sina 2 papperslappar till snöbollar och kastar snöbollarna fram och tillbaka till varandra tills musiken slutar.

**Steg 4.** Eleverna plockar upp 2 snöbollar vardera, öppnar bollarna och minglar och ställer frågor för att hitta "ägaren" till informationen som är skriven på pappersarken. När eleverna hittar personen vars namn står skrivet på pappret presenterar de sig själva, ställer frågor om en hobby och skriv ner informationen bredvid namnet. När eleverna hittar en person som skrivit informationen om hobbyn skriver de personens namn på pappret bredvid informationen. **OBS:** Eleverna behöver inte skriva meningar.



**Steg 5.** Eleverna sitter i cirklar och berättar för andra vad de har lärt sig om sina vänner.

### Spel 3: Rollspel - Gissa mitt yrke

#### **Nödvändiga verktyg:**

- En bit papper, markörer

Spelledaren förbereder namn på yrken på kort- klistermärken och klistrar ett av dem på vardera elevs rygg. Utan att de andra berättar exakt vilket yrke de har måste eleverna gissa utifrån de andra elevernas beteende, eller utifrån det samtal som den andra eleven startar.

### Några extra lekar

1. **Namnge det:** Varje person beskriver en sak om sig själv (t.ex. favoritfilm, hobby, resor) utan att ange dess namn. Resten av gruppen försöker gissa vad det är. Det är ett bra sätt att lära känna varandra och upptäcka gemensamma intressen.
2. **Dina osannolika superkrafter :** Be deltagarna att komma på osannolika superkrafter de skulle vilja ha och förklara hur de skulle använda dem. Det är en rolig övning som låter deltagarna visa upp sin kreativitet och sin humor.
3. **Festspel :** Varje deltagare får namnet på en välkänd figur (till exempel från en film, bok, tv-spel) på ett papper. De måste sedan ställa frågor till andra deltagare för att gissa vem de är, genom att bara använda "ja" eller "nej" svar.
4. **Ordkedja :** Deltagarna sitter i en cirkel. Den första personen börjar med att komma på ett ord, och nästa person måste komma på ett annat ord som börjar med den sista bokstaven i föregående ord. Spelet fortsätter tills någon inte kan komma på ett ord inom en angiven tid.



5. **Kollektivt berättande** : Ställ en fråga och varje deltagare lägger till en mening i taget för att skapa en gemensam berättelse. Det är ett bra sätt att främja kreativitet och samarbete.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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



## Lektion 1, verktyg 2 - EduLARP-video

Introduktionsvideo till rollspelet. Sök på youtube efter videon:

GoodJobStudios: Learning Through Role Play.

Använd även GEL:s Youtube- kanal.

- **Ett rollspel, eller pedagogiskt rollspel** , är en metod där deltagarna lär sig om utvalda ämnen, blir karaktärer i en överenskommen berättelse och i en värld för att lösa ett visst problem eller nå mål.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Lektion 1, verktyg 3 - Frågor till filmen om pedagogiska lajv

Här är några frågor du kan ställa till eleverna efter att ha sett filmen om pedagogiska lajv:

1. Vilka var de huvudsakliga målen eller budskapen som presenterades i filmen?
2. Vilka var de största utmaningarna för dem i filmen när de organiserade lajv?
3. Vilka interpersonella färdigheter behövs för att delta i lajv?
4. Hur tror du att deltagandet i ett lajv kan påverka deltagarnas personliga och sociala utveckling?
5. Hur kan lajv användas som ett pedagogiskt verktyg i skolan?
6. Vilka aspekter av att organisera lajv kan jämföras med verkliga situationer och lagarbete?
7. Tror du att deltagande i den här typen av evenemang kan bidra till att utveckla empati och förståelse för andra?
8. Vilka är de potentiella fördelarna med att delta i lajv i samband med att lära sig historia eller litteratur?
9. Har filmen förändrat din uppfattning om lajv och dess pedagogiska potential? Varför?
10. Vilken inverkan kan lajv ha på att bygga mellanmännsliga relationer och stödja samarbete?



# Lektion I, verktyg 4 - Sammanfattning av grupparbete

Arbeta i din grupp och diskutera dessa frågor. Försök att sammanfatta deras förståelse av pedagogiska lajv och hur det kan användas.

## Diskutera de följande frågorna:

1. Hur skulle du beskriva vad en lajv är för någon som inte vet?
2. Hur skulle du beskriva vad ett pedagogiskt lajv är för någon som inte vet?
3. Kom med tre exempel på vad du tror att du kan lära dig genom lajv.
4. Ge tre exempel på skolämnen lajv kan fokusera på.
5. Varför tror du att dessa ämnen är lämpliga för lajv?
6. Ge ett exempel på hur du kan implementera miljöinlärning i ett lajv (tänk fritt, vad kan ett lajv innehålla som har med ett miljö att göra på något sätt)



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Lektion I, verktyg 5 - Exempelvideo

Ta en titt på "SOlarpUNK", det är ett estniskt pedagogiskt lajv som du kan hitta på youtube om du söker efter "Paikesepunk õpiLARP"



### Allmän introduktion det pedagogiska lajvet "SOlarpUNK"

Det är år 2081. Mänskligheten har utvecklats lika snabbt som den gjorde på 1900-talet under de senaste 50 åren. Efter en lång fas av förnekande av klimatförändringarna gick de lyckligtvis samman och vidtog åtgärder. Vid det här laget har en utopi kommit att bli det som vissa kallar solbränna. Städer är grönare än någonsin, med växter som odlas på tak och vertikala trädgårdar; solpaneler ger all energi som behövs och mer; kretsande speglar kretsar runt solens strålar bort från jorden, vilket förhindrar absorptionen av infraröd strålning i atmosfären och den ytterligare ökningen av den globala temperaturen. Mänskligheten, eller åtminstone den stora majoriteten av dem, blomstrar.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

Hela anpassningen till klimatförändringarna är dock bara en noggrant upprätthållen balans – en kosmisk putt från ett meteor moln som kallas perserna visade detta system hur sårbart detta system kan vara. Navigationssystemet OCM-18 har skadats, och rymdstationen MM1, som övervakar speglar i omloppsbana, har förklarat en krissituation och skickat ut ett reparationsteam. Om bara fyra timmar träffar solens strålar den här spegeln, och om vinkeln inte är rätt absorberar atmosfären tillräckligt med infraröd strålning för att orsaka en lång kedja av katastrofer på jorden.



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



**GREEN  
EDULARP**



**Funded by  
the European Union**

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

# Verktyg för lektionsplan II - Utforska ditt närområde

## Lektion II, verktyg 1 - Utskrivbara globala mål fyra teman

Utskrift på nästa sida



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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



# TEMATISKA OMRÅDEN FÖR GLOBALAMÅLEN

De 17 Globala målen organiserade i 4 tematiska områden, som kombinerar olika aspekter och mål till konkreta kategorier som kan behandlas i utbildning om klimat och hållbarhet.



## TILLGÅNG TILL MAT

Alla människor har alltid fysisk, social och ekonomisk tillgång till tillräcklig, säker och näringsrik mat som uppfyller deras matpreferenser och kostbehov för ett aktivt och hälsosamt liv



## SOCIAL RÄTTVISA

"Social rättvisa kan generellt förstås som den rättvisa och medkännande fördelningen av resultaten av ekonomisk tillväxt." (FN)



## TILLGÅNG TILL VATTEN

Under det senaste decenniet har oron över torka och vattenbrist ökat inom EU, särskilt med hänsyn till långvariga obalanser i vattenbehov och vattentillgång i Europa. (COM, 2012)



## ENERGIOMSTÄLLNING

2019 gjorde EU en översyn av sin energipolitiska ram för att hjälpa oss att gå bort från fossila bränslen till renare energi





**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

# TILLGÅNG TILL MAT



## Ingen Hunger

Hunger är en larmsignal som skickas av kroppen när magen är tom och blodsockernivån sjunker.

## God hälsa & Välbefinnande

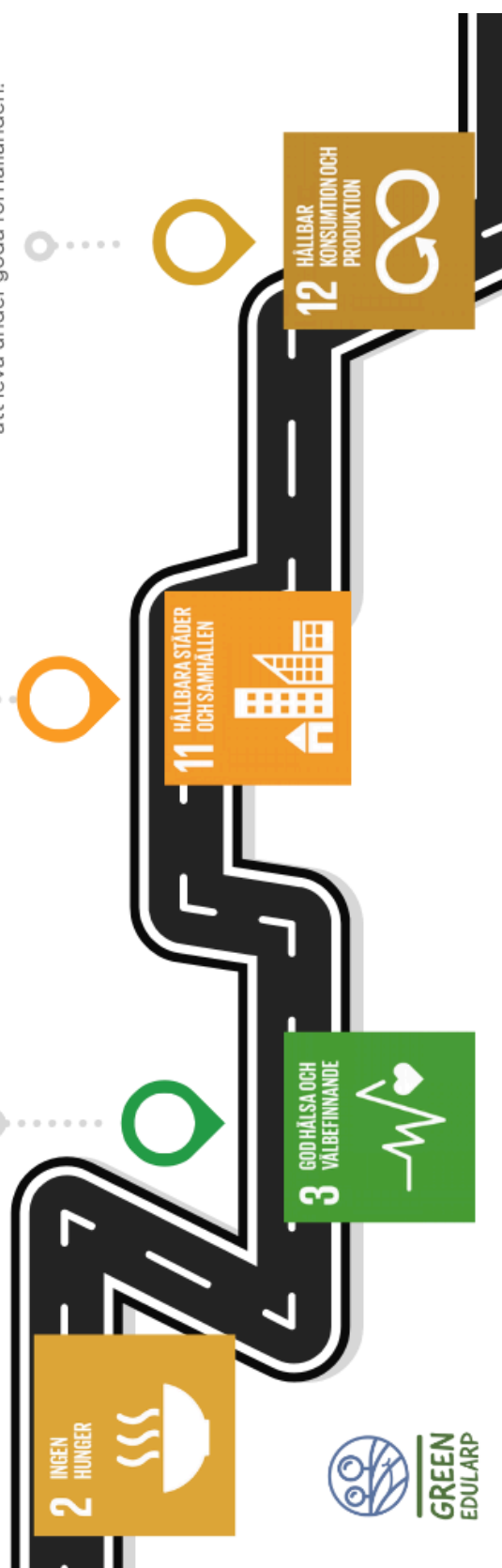
Välbefinnande är en känsla av tillfredsställelse med livet, ett tillstånd som kännetecknas av hälsa, lycka och välbefinnande. God hälsa handlar om vården av människokroppen och allt som kan göras för att skydda den

## Hållbara städer och samhällen

En hållbar stad är en stad som respekterar hållbar utvecklingsprioriteringar ur deras sociala, ekonomiska och miljömässiga perspektiv, och som tillåter dess invånare att leva under goda förhållanden

## Hållbar konsumtion och produktion

Hållbara städer och samhällen uppstår vid respekt för hållbar konsumtion och produktion från sociala, ekonomiska och miljömässiga perspektiv vilket bidrar till invånare att leva under goda förhållanden.



**GREEN  
EDULARP**





# SOCIAL RÄTTVISA



## Ingen fattigdom

Fattigdom kan definieras som brist på pengar och/eller livsviktiga resurser som gör det omöjligt eller utmanande för människor att leva med värdighet och försörja sig själva.

## God utbildning för alla

Inskrivningen till grundskoleutbildning i utvecklingsländer har nått 91 %, men 57 miljoner barn går fortfarande inte i skolan.

## Jämställdhet

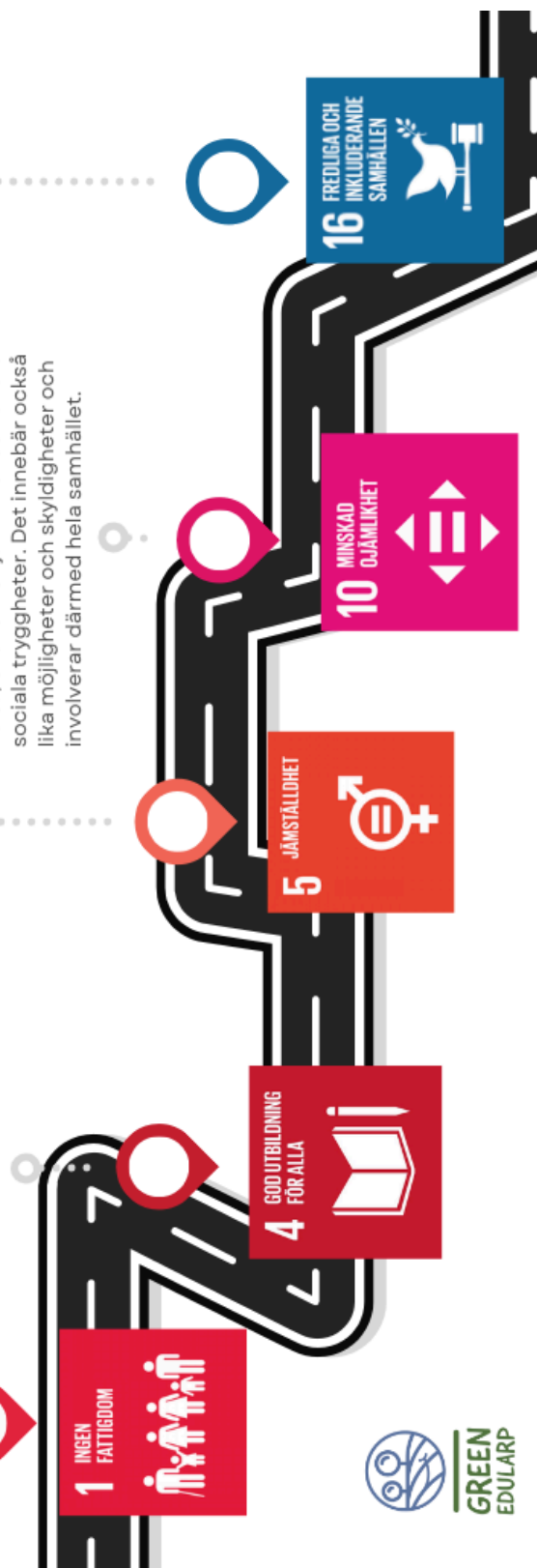
Jämställdhet är en princip som säger att alla män och kvinnor måste behandlas lika och ha samma rättigheter trots sina biologiska skillnader.

## Minskad ojämlikhet

Det inkluderar begreppen jämlikhet i hälsa, ekonomisk jämlikhet och andra sociala tryggheter. Det innebär också lika möjligheter och skyldigheter och involverar därmed hela samhället.

## Fredliga och inkluderande samhällen

Ett utbildat samhälle säkerställer att dess medborgare rådfrågas och att dess regering fattar beslut med barns och vuxnas intresse i centrum.



# TILLGÅNG TILL VATTEN



## Rent vatten och sanitet för alla

Vatten är nödvändigt för livet. Det utgör upp till 65% av människokroppen och 90% av växternas struktur.

## Hållbar industri, innovationer och infrastruktur

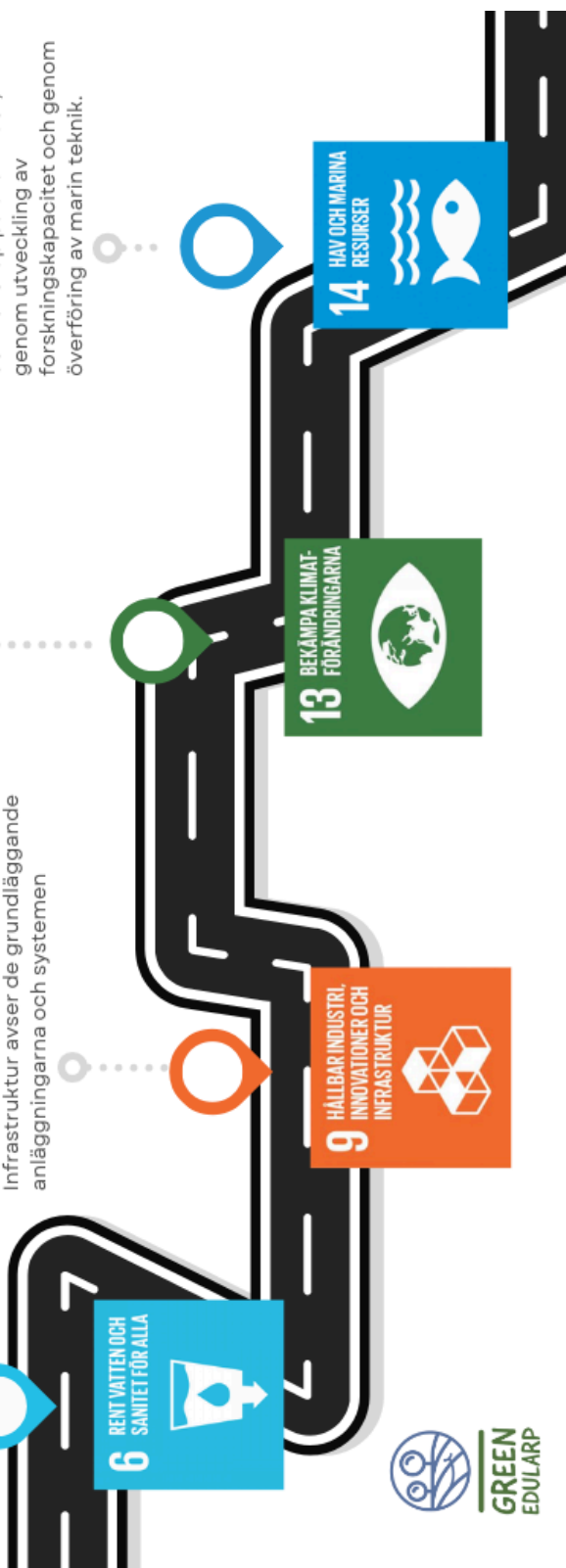
Industri är produktion av varor eller relaterade tjänster inom en ekonomi. Innovation är en ny idé, enhet eller metod. Infrastruktur avser de grundläggande anläggningarna och systemen

## Bekämpa klimatförändringarna

Utbildning kring klimatet ökar medvetenheten om mänsklig och institutionell kapacitet när det gäller begränsning av klimatförändringar, anpassning och minskning av påverkan.

## Hav och marina resurser

Utbildning om havet stärks genom vetenskapligt samarbete och kunskap på alla nivåer, genom utveckling av forskningskapacitet och genom överföring av marin teknik.





# ENERGIOMSTÄLLNING



## Hållbar energi för alla

Energiutbildning främjar energieffektivitet och lär oss att utveckla teknik som slösar mindre energi.

## Hållbar industri, innovationer och infrastruktur

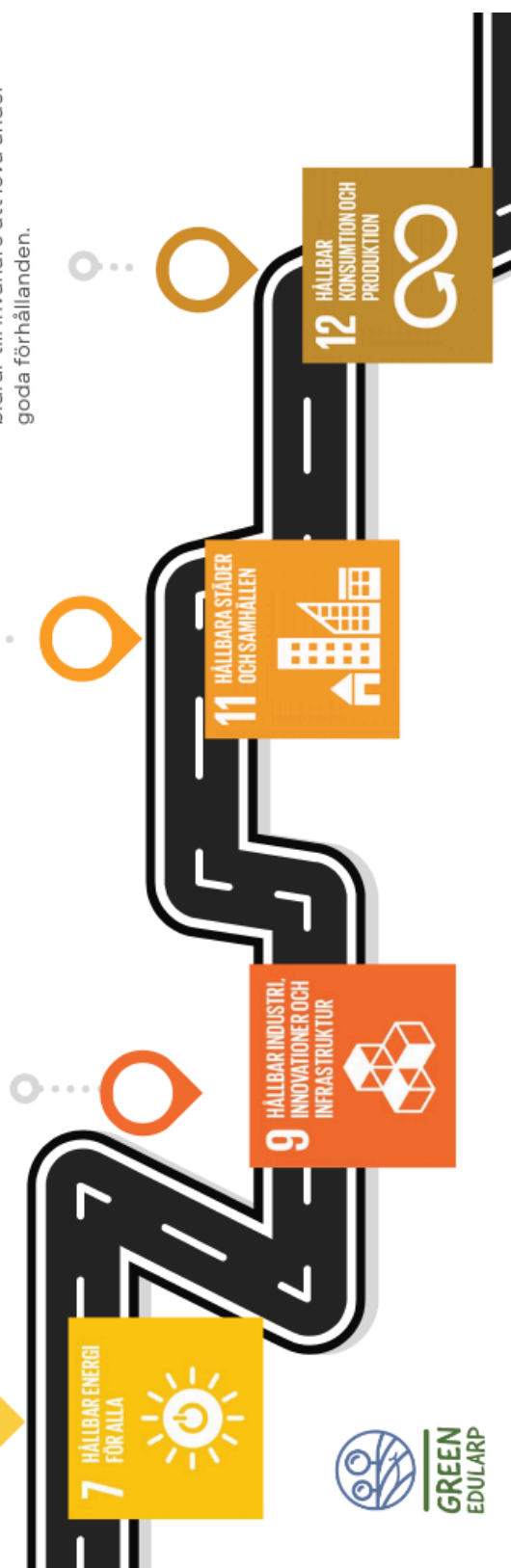
Industri är produktion av varor eller relaterade tjänster inom en ekonomi. Innovation är en ny idé, enhet eller metod. Infrastruktur avser de grundläggande anläggningarna och systemen

## Hållbara städer och samhällen

En hållbar stad är en stad som respekterar hållbar utvecklingsprioriteringar ur deras sociala, ekonomiska och miljömässiga perspektiv, och som tillåter dess invånare att leva under goda förhållanden

## Hållbar konsumtion och produktion

Hållbara städer och samhällen uppstår vid respekt för hållbar konsumtion och produktion från sociala, ekonomiska och miljömässiga perspektiv vilket bidrar till invånare att leva under goda förhållanden.



## Lektion II, verktyg 2 - Skrivbordsstudie

Namn: \_\_\_\_\_

<p>Vad jag redan vet</p> <hr/> <p>ex. Det finns en organisation i min stad som heter "Save your hood", och de städar staden.</p>	<p>Vad jag vill veta</p> <hr/> <p>VEM: ansvarar för organisationen? Är det från kommunen? eller från universitetet? Hur många människor är inblandade? Kan jag också delta?</p> <p>VAD exakt gör de?</p> <p>HUR ofta träffas laget?</p> <p>NÄR började de sin handling?</p> <p>VARFÖR gör de det utan pengar?</p>
<p>Hur jag hittar det jag behöver</p> <hr/> <p>forskning på nätet</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• podcast</li><li>• sociala medier kanal</li><li>• videoshow</li><li>• dokumentär</li><li>• nyhetsprogram</li></ul> <p>relationer be om hjälp:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• från föräldrar/vårdnadshavare</li><li>• från grannar</li><li>• från andra experter</li></ul>	<p>Vad har jag lärt mig?</p> <hr/> <div><p># KÄLLA 1 # ex. artikel på nätet, läste jag med min mormor</p></div> <p>INFORMATION INSAMLAD</p> <div><p># KÄLLA 2 # ex. en poddintervju med en tjej från Fridays for Future Thessaloniki</p></div> <p>INFORMATION INSAMLAD</p>

## Lektion II, verktyg 2 - Desk research diagram

Namn: \_\_\_\_\_



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

<p>Vad jag redan vet</p> <hr/>	<p>Vad jag vill veta</p> <hr/>
<p>Hur jag hittar det jag behöver</p> <hr/>	<p>Vad har jag lärt mig?</p> <hr/>

Inom vilket av de fyra tematiska områdena faller din datainformation in?

- MATSÄKERHET
- SOCIAL RÄTTVISA
- VATTENBRIST
- ENERGIÖVERGÅNG



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Lektion II, verktyg 3 - Intervjumall

### "Möt en miljöhjälte"

**Tips till läraren:** Du kan antingen använda den här mallen eller importera frågorna till ett Google-formulär. Ändra frågorna därefter och ge eleverna möjlighet att utforska genom att lägga till sina egna frågor.

Intervjun initieras helst med att intervjuaren kort presenterar sig själva och syftet med intervjun, för att bryta isen. Få intervjupersonen att känna sig bekväm och introduceras till meningen med intervjun.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

gruppnamn	
-----------	--

## ALLMÄN INFO LOKALA INTRESSENTER

Intervju-nummer	Intervju person Ex: Hulda Svensson	Yrke /Befattning	Utbildnings-bakgrund	område	År av erfarenhet



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## INTERVJUFRÅGOR

### Adressat till lokala intressenter:

1. Kan du beskriva din typiska arbetsdag?

---

---

---

---

---

---

---

2. Bor du med ett husdjur?

---

---

---

---

---

3. Hade du en medvetenhet om miljö/klimat innan du fick detta (jobb)tjänst?

---

---

---

---

---





4. Hur påverkar medborgarna i samhället ditt arbete?

---

---

---

---

---

5. Hur kan elever och skolor hjälpa till med ditt arbete?

---

---

---

---

6. Hur kan detta hjälpa oss i vårt samhälle?

---

---

---

---

---



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## ALLMÄN INFO LOKALAKTIVITET

Intervju-nummer	Intervjuperson Ex Hulda Svensson	Yrke/Befattning	Utbildnings bakgrund	Aktivist på fältet	År av aktivism



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

### Adressat till lokala aktivister:

1. Kan du beskriva din typiska arbetsdag?

---

---

---

---

---

2. Bor du med ett husdjur?

---

---

---

---

---

3. När började din medvetenhet om miljö/klimat?

---

---

---

---

---



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

4. Hur hjälper andra människor ditt arbete?

---

---

---

---

---

5. Hur hjälper elever och skolor ditt arbete?

---

---

---

---

---

6. Hur kan du hjälpa oss lära oss mer om miljö/klimat?

---

---

---

---

---



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

# Verktyg för lektionsplan III - Koncept och roller

## Lektion III, verktyg 1 - Grupprollsinformation

Här hittar du allmänna beskrivningar av de grupper elevernas roller tillhör. De sätts som exempel. De är gratis att använda som de är eller så kan du se dem som inspiration och skapa dina egna.

Skriv ut nästa sidor



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Grupp 1 - Landsbygdsmedborgare

### Allmän gruppbeskrivning:

Ni är alla på något sätt kopplade till landsbygden genom arbete, boende eller båda. En del av er känner varandra och en del av er inte, men ni är alla bekymrade över det lokala miljöproblemet [valt i lektion III-aktiviteten, "Välj ett problem"]. Ni är alla överens om att problemet är dåligt för miljön, men det kan också ge andra fördelar.

### Frågor att diskutera i gruppen:

- Vad tror du händer med naturen, beroende på hur vi bestämmer oss?
- Hur kommer eventuella beslut att påverka din roll i det dagliga livet?
- Kommer detta att vara mest negativt eller positivt för er som grupp?

X markerar vilken åsikt din grupp lutar mot i början av spelet.

Den yttersta högern är *för* problemet och vänstern är *mot* problemet

Emot				X				För
------	--	--	--	---	--	--	--	-----

På den här raden markerar X:et hur lätt du kan ändra din rolls åsikt under spelets gång.

Inte lätt						X		Lätt
-----------	--	--	--	--	--	---	--	------

### Gruppens mål, exempel:

- Att bestämma din rolls slutgiltigt beslut baserat på argument och åsikter
- Att försöka övertyga andra om er åsikt
- Att se till att möjliga förmåner faktiskt gynnar er på landsbygden.



## Grupp 2 - Miljö-intressegrupper

Ni är alla från miljö-intressegrupper. Ni är kanske aktivister, biologer, vetenskapsmän, etc med ett särskilt intresse av att skydda miljön. Ni har starka åsikter om detta miljöproblem. Hur andra inte kan se hur dåligt detta är för vår miljö är svårt för er att förstå. Ni kan nästan göra vad som helst för att rädda miljön.

### Frågor att diskutera i gruppen:

- Är det någon specifik sak du skyddar mer noggrant, en djurart, en sjö, människor som bor där, hälsa etc.?
- Vilka metoder kan du använda för att övertyga andra om att du har rätt?
- Hur kan du använda kunskap om de andra grupperna till din fördel?
- Kan du komma på en kompromiss som kan passa båda sidor?

X markerar vilken åsikt din grupp lutar mot i början av spelet.

Den yttersta högern är *för* problemet och vänstern är *mot* problemet

Emot	X							För
------	---	--	--	--	--	--	--	-----

X markerar hur lätt du kan ändra din rolls åsikt under spelets gång.

Inte lätt		X						Lätt
-----------	--	---	--	--	--	--	--	------

### Gruppens mål, exempel:

- Att övertyga alla om att din åsikt är rätt sätt att hantera problemet
- Att samla information om andra åsikter
- Att skydda miljön från att bli förstörd av människor med andra intressen



### Grupp 3 - Företagare & Entreprenörer

Alla ni är entreprenörer och har jobbat hårt för att skapa olika företag. Ni tjänar ganska mycket pengar och är alltid nyfikna på att testa nya lösningar och idéer. Det kan leda till nya möjligheter. Ni är övertygade om att innovation och att prova nya saker är bra för alla och det kommer i slutändan att höja levnadsstandarden för stadens medborgare. Om det är möjligt att göra framsteg med miljövänliga metoder är det en bonus, men inte nödvändigt.

#### Frågor att diskutera i gruppen:

- Vilka är fördelarna med att fatta ett beslut till din fördel?
- Vilka miljövänliga metoder eller tekniker kan användas i processen?
- Vilka andra av er kommer att ha nytta av detta?
- Hur ska du samla in pengar för att betala för det som behöver göras?

X markerar vilken åsikt din grupp lutar mot i början av spelet.

Den yttersta högern är för problemet och vänstern är *mot* problemet

Emot							<b>X</b>	För
------	--	--	--	--	--	--	----------	-----

X markerar hur lätt du kan ändra din rolls åsikt under spelets gång.

Inte lätt		<b>X</b>						Lätt
-----------	--	----------	--	--	--	--	--	------

#### Gruppens mål, exempel:

- Att övertyga andra om att det enda rätta alternativet är din åsikt
- Att argumentera med människor för att få dem att se fördelarna med din åsikt
- Att skapa en möjlighet att tjäna pengar





## Grupp 4 - Medborgare i staden

Ni bor alla i den moderna staden och där har ni allt ni behöver i närheten. Den senaste tiden har ni märkt bristen på natur i centrum. Vissa av er kanske har vissa hälsoproblem men är inte säkra på om det är relaterat till luftföroreningar eller något annat. Ni är ganska nöjda med era liv. Ni har jobb som ni gillar och det är bekvämt att ha allt ni behöver nära, även om det är lite dyrt att bo i stan.

### Frågor att diskutera i gruppen:

- Vad för hälsoproblem har du och vilken typ av förorening kan ha orsakat det?
- Vad tror du händer med staden om vi bestämmer oss åt det ena eller andra hållet?
- Hur kommer eventuella beslut att påverka din roll i det dagliga livet?
- Vilket beslut kommer att vara mest negativt eller positivt för er som grupp?

X markerar vilken åsikt din grupp lutar mot i början av spelet.

Längst ut till höger är *problemet* och vänstern är *mot problemet*

Emot				X				För
------	--	--	--	---	--	--	--	-----

X markerar hur lätt du kan ändra din rolluppfattning under spelet.

Inte lätt						X		Lätt
-----------	--	--	--	--	--	---	--	------

### Gruppens mål, exempel:

- Att bestämma din rolls slutgiltigt beslut baserat på argument och åsikter
- Att försöka övertyga andra om din åsikt
- Att Ta reda på mer om vad som kan orsaka dina hälsoproblem och vad som skulle hjälpa

## Lektion III, verktyg 2 - Rollformulär

(Lägg till i formuläret genom att måla eller limma bilder som relaterar till din karaktär)



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

<b>Karakters fullständiga namn:</b>	<b>Karakters smeknamn:</b>
<b>Sysselsättning:</b>	<b>Bostad:</b>
<b>Personlighetsdrag:</b>	<b>Familj:</b>
<b>Prioriteter:</b>	<b>Största sårbarheten eller svagheten:</b>
<b>Hobbys:</b>	<b>Relationer med andra karaktärer:</b>

Dessa ark tillhör: (ange riktiga namn) \_\_\_\_\_



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Lektion III, verktyg 3 - Exempel på regler

- Läraren kommer att säga "Nu startar lajvet" när den startar och "Nu slutar lajvet" när den slutar.
- Spela dina karaktärer så bra du kan genom hela lajvet. Om man pratar om saker som inte hör hemma i lajvet är det svårt för alla andra att hålla sig i karaktären.
  - Läraren kommer också att spela en karaktär.
  - Kom ihåg att dina klasskamrater försöker vara någon annan, döm dem inte för deras handlingar för hårt.
- Använd bara dina riktiga namn om något är fel och du behöver hjälp.
  - Och om du känner dig vilsen och frustrerad över det som händer, fråga läraren på ett sätt som inte stör den som spelar rollspel.
- Man får inte stjäla saker från någon, man behöver prata med andra för att få det man vill. Det är bättre att övertyga andra med bra argument, vara lömsk och använda din karaktärs karisma.
- Denna lajv handlar om diskussion och att ha olika åsikter, men det är också viktigt att lyssna på människor i din grupp. Säg ja till andras förslag och prova olika strategier.
  - Det är roligt och mer intressant att prova och misslyckas och försöka igen!
- Det finns inget sätt att vinna ett lajv, även om dina karaktärer misslyckas med att lösa problemet har du fortfarande varit en del av historien som berättas.
- Följ dina idéer. Lajv drivs av vad du gör, så agera på dina impulser och se vad det leder till.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



## Lektion III, verktyg 4 - Tidsrammall

### Exempel på tidsram & koncept (Total tid: 50–60 min)

Typ av aktivitet	Aktivitet	Varaktighet
Introduktion Spelledare	Vilka de är (Spelledar-karaktär) Var är vi (miljön i spelet) Vad vi är här för att göra (föremålet med mötet)	5'
Introduktion	Låt grupperna presentera sig för varandra.	5'
Följande aktiviteter kan ske samtidigt eller en i taget:		
Debatter	En öppen diskussion mellan spelarna	10'
Intervjuer	Spelledaren besöker varje grupp och gör intervjuer	10'
Protest	Uppmuntra några att demonstrera	10'
Flygblad	Skapa flygblad, affischer, kommersiellt material baserat på deras synvinkel. Lägg ihop allt på en vägg	10'
Kartan	Använd kartan som ett centrum för diskussion och visualisering av problemen i området	10'
Tips på hur du kan avsluta lajvet:		
Röstning	Låt alla få rösta på vad de ska göra, och presentera resultatet	15'



Uppmaning till handling	Börja göra planer på hur du ska lösa problemet, gör kontrakt om vem som gör vad, gör handlingsplaner och överenskommelser om lösningar.	15'
-------------------------	---	-----



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Tidsram - fyll i alternativ

Lajv Namn: \_\_\_\_\_ (Total tid: 50-60 min)

Typ av aktivitet	Aktivitet	Varaktighet
		Till exempel 5 min
		(5 min)
Följande aktiviteter kan ske samtidigt eller en i taget:		
		10'
		10'
		10'



**GREEN**  
**EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

		10'
		10'
Följande aktiviteter är olika sätt att avsluta lajvet:		
		15'
		15'



# Verktyg för lektionsplan IV - Let's Play

## Lektion IV, verktyg 1 - Exempel på uppvärmning

Uppvärmning är viktigt för att bygga upp tillit och förtroende och låta eleverna se klassrummet som ett säkert utrymme. Det får även eleverna bekväma med varandra och etablerar en god relation mellan lärare och elever.

### Ställ upp sig i ordning

Denna enkla övning kommer få alla att röra på sig, prata och upptäcka sina likheter. Be eleverna att ställa upp i en viss ordning (efter födelsedag, längd, etc.) eller samla ihop sig i klumpar baserat på något de har gemensamt (favoritfärg, film, antal syskon). Den här aktiviteten håller eleverna engagerade, och du får också lära dig mer om dem. Det ger dem också en känsla av tillhörighet. Låt dem samlas och ställa upp så många gånger du vill. Du kan till och med vara med för att se hur mycket du har gemensamt med dina elever.

### Saker för att överleva

Denna övning etablerar en samarbetande, kooperativ lärmiljö. Placera eleverna i grupper om fem och berätta att de är strandsatta på en öde ö. Förklara att de måste välja fem föremål från sina personliga tillhörigheter för att hjälpa dem att överleva och att varje medlem i deras grupp måste bidra med en sak. Ge dem ungefär tio minuter att gräva igenom sina bokväskor, plånböcker eller fickor för att välja nödvändiga föremål. Låt sedan varje grupp stå och förklara vad de valt och hur varje föremål är avgörande för deras överlevnad.





## Vem är jag?

Spelet modifierar spelet Pictionary genom att ge barn klisterlappar och låta dem skriva ner sin favoritartist, film eller idrottare. Säg sedan åt dem att hitta någon annan elev som visar tyst med kroppen vem de är. Det är upp till den andra att gissa vem de är. Om den gissar rätt får den en poäng. Om den gissar fel får den som visade ett poäng. Låt dem hitta nya personer som gissar.

## Garn frågor

Den här övningen av Grahame Knox hjälper eleverna att lära sig intressanta och unika fakta om varandra. Låt dina elever stå i en cirkel, ta ett garnnystan och håll i änden av snöret medan du kastar bollen till en annan elev. Ställ sedan en fråga, exempelvis "Om du kunde åka var som helst i världen, vart skulle du åka och varför?" När de har svarat på frågan, låt dem kasta garnnystan till en annan elev och ställ en fråga till dem. När alla dina elever har gått, förklara att webben de skapade representerar det unika med ditt klassrum och att deras deltagande gör klassrummet till en speciell plats för lärande och kreativitet.

## Jätte-knut

Skapa en axel-till-axel-cirkel och låt sedan varje elev ta två andra händer från två olika personer i cirkeln. Nu måste hela cirkeln komma på hur man kan lösa den gigantiska knuten av armar och människor utan att släppa taget.

## Världens sämsta

Det här spelet är bra om du vill skratta. Välj ett yrke och låt varje elev säga något som skulle sägas av världens sämsta person i det yrket. Till exempel kan världens sämsta tandläkare säga: "Snälla, ät extra mycket godis när du går."



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Rockstjärna

Dela upp din grupp i två lag. När det är deras tur måste varje lag ta ett ord från en skål (ord kan vara vanliga som regn, baby eller sol) och försöka sjunga så många sånger med det ordet som de kan. Se hur länge de kan gå tills de får slut på låtar som använder det ordet.

## Gå som

Be eleverna att röra sig fritt i rummet. Gå åt olika håll och slumpmässigt. Handledaren ger sedan instruktioner om hur de ska röra sig och bete sig och deltagarna försöker uttrycka och agera enligt instruktionerna. Till exempel, "rör dig som om du var en gammal man": deltagarna försöker uttrycka sin version av den gamle mannen, till exempel som om de gick, hukade, sakta, morrande, etc. Rekommenderade roller (som sammanfaller med rollerna för den gamle mannen): president, guvernör, borgmästare, bankir, chef, hemlös person, aktivist, etc.

## Fortsätt berättelsen

Skapa flera halva meningar och skriv var och en ovanpå sitt eget papper. De halva meningarna ska skrivas så att eleverna enkelt kan avsluta dem för att starta en berättelse, till exempel:

- Så fort jag vaknade...
- Anna gick till skolan när plötsligt...
- Läraren kom in i klassen med en...

Alternativt kan du sätta upp dessa exempel på tavlan och sedan låta eleverna tänka på varsin mening och skriva den på ett papper. Samla sedan upp lapparna och blanda ihop dem. Eleverna kommer sedan att arbeta i grupper (eller så kan du göra detta som en hel klass). En grupp får ett papper med en halv mening överst och den första personen i gruppen måste läsa den halva meningen högt, och sedan lägga till vad de vill för att fortsätta berättelsen (de kommer att skriva ner den och säga den

högt). Därefter skickar eleven papperet till sin högra sida och skriver ytterligare en mening för att fortsätta berättelsen. När alla har fått möjlighet att bidra till berättelsen kan en representant för varje grupp läsa den färdiga berättelsen för klassen.

### **Samla föremål**

Ge eleverna en kort lista (3-5 objekt) över typer av objekt som de behöver hitta. T.ex. något lila, något kallt, något som börjar med bokstaven B, något som gör dig glad, något som var en gåva, etc. Du kan sedan se vem som snabbast kan hämta föremålen runt sitt hus eller klassrummet. Låt eleverna turas om att berätta vilka föremål de hittade. Om du bara undervisar en elev, ställ in en timer på fem minuter (eller vilken tid du än väljer) och se om de kan samla alla nödvändiga föremål innan tiden rinner ut.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Lektion IV, verktyg 2 - Avrollnings-aktiviteter

Att rolla av är helt enkelt hur du får dig själv ur din roll när du har avslutat ett lajv. Det är processen att dra en gräns mellan din karaktärs värld och ditt vardagliga liv.

**Kroppsövelser**, skaka varje lem och hela kroppen för att "skaka av sig" karaktären eller att ändra sin hållning till spelarens vanliga hållning och gång.

**Byte av fysisk plats** : innebär att flytta spelare från utrymmet där händelsen eller rollspelet hände till ett annat utrymme som en signal för att det är slut. Detta kan också göras genom att ändra på miljön, som att tända belysningen, öppna gardiner, ta bort dekor eller liknande.

**En låt** kan användas i början av spelet för att underlätta att komma in i karaktären och spelas i slutet för att avsluta upplevelsen.

**Räknar sig ut ur karaktär**: Denna aktivitet används för att etablera gradvis distans och startar ber deltagarna att blunda och använder sin röst för att räkna bakåt, guida spelare ut ur karaktär och tillbaka till deras vardag, ibland ackompanjerad av bakgrundsmusik.

**avslappningsövningar** som dans, musik, meditation, promenader, prata i tredje person om karaktären eller få snacks eller något att dricka.

**Att ta av namnbrickan** är så enkelt att handledare ber alla deltagare att ta bort sina namnbrickor och, och låter dem säga "Jag var [karaktärens namn]. Jag är [spelarens namn]."



**Att ta av sig en kostym**, som förkroppsligar en karaktär, såsom en hatt, brosch, klocka, handskar, etc. markerar tydligt att man klär av sig rollen.

**Ta med/lämna bakom** är en övning där handledaren frågar deltagarna om det finns en aspekt av deras karaktär som de skulle vilja göra anspråk på, och/eller en aspekt av deras karaktär som de vill förkasta. Detta kan vara särskilt användbart för de som har spelat skurkar eller karaktärer som upplevt något svårt eller omvänt om en spelare upplevt något kraftfullt eller befriande som sin karaktär.

**Positiv feedback:** att låta deltagarna uttrycka tacksamhet till en annan spelare eller till den som skapat lajvet. Det underlättar att tala om sin karaktär i tredje person, tänka på upplevelsen i det förflutna, och intellektualisera upplevelsen. Bowman och Torner noterar att denna handling kan öka moralen och höja värdigheten för alla inblandade. Detta sker i en cirkulär process där varje deltagare erhåller positiv återkoppling från andra och ger återkoppling i sin tur, vilket fortsätter tills alla deltagare har gett och fått positiv återkoppling.



# Verktyg för lektionsplan V

## Lektion V, verktyg 1 - Debriefing-ämnen

**Debriefingen bör täcka följande reflektions områden:**

- Hur mår du? (känslor, förnimmelser, individuell upplevelse)
- Vad hände? (analys, förklaring, spelupplevelse)
- Hur kopplar du spelet till verkligheten? (abstraktion, kontextualisering, länk till verkligheten)
- Vad lärde du dig? (syntes, generalisering, utbildning)
- Tänk om...? (hypotes-utforskning)
- Hur går vi vidare? (förändra avsikter och transformativa processer)



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Lektion V, verktyg 2 - Debriefing-frågor

Här är tre användbara frågor att använda när du gör din debrief. Använd de som är mest meningsfulla för dig, men den tredje är viktig för att gå framåt känslomässigt:

1. Vad har din karaktär lärt dig som du kan ta tillbaka till ditt verkliga liv? (Den här frågan är användbar för att få för vana att prata om karaktären i tredje person, erkänna att karaktären och spelaren är olika personer, och det hjälper till att bygga upp positiva blödningar istället för negativa blödningar.)
2. Vilket var ditt favoritögonblick i spelet och varför? (Den här frågan får en spelare att granska upplevelsen i ett berättande/berättande sammanhang istället för att fokusera på karaktärens känslor. Uppmuntra dig själv/dina spelare att prata om det ögonblicket i spelets större sammanhang, inte bara karaktärens berättelse.)
3. Vad är det med din karaktär du vill lämna bakom dig i spelrummet och varför? (Detta är den viktigaste frågan, i mitt huvud, eftersom det tvingar en spelare att erkänna att deras karaktär inte alltid är perfekt eller en bekväm/glad plats att bo i. Ställ ofta den här frågan i samband med borttagningen och packningen av rekvisita/dräkt som nämns ovan.)



## Lektion V, verktyg 3 - Användbara regler för

### debriefing

- **Tredjepersons-regeln** : när du pratar om något som gjordes på lajvet, undvik användningen av första och andra person. Undvik "Du skrek på mig" utan "Din karaktär skrek på min karaktär".
- **Sekretess** : det som sägs i debrief, stannar där, om det inte kan anonymiseras. Sunt förnuft ger många undantag från detta, där att dela en anekdot är helt OK för alla inblandade, men det handlar om hur väl man känner sin grupp.
- **Inte avbryta varandra** . Låt den aktuella högtalaren avsluta.
- **Alla erfarenheter är lika värda** . Detta lajv kan ha upplevts väldigt olika och kan betyda olika saker för var och en av oss. Acceptera det och utmana det inte.
- **Dörren är öppen** : du kan välja bort vad som helst när som helst utan att ge en förklaring. Om du inte vill prata, gör inte det.

Helst är dessa regler implicita i allt som görs och behöver inte anges uttryckligen.

### Debrief i par

Spelare sorteras i slumpmässiga par. Detta bör organiseras av spelledaren. I denna debrief tar de två spelarna rollerna som intervjuare och intervjuperson. Intervjupersonen beskriver sin upplevelse från början till slut. Intervjuaren lyssnar och ställer följdfrågor. Handledaren håller tiden och kan halvvägs signalera att det är dags att byta roll. Den främsta anledningen till att göra denna debrief är att maximera den tid varje deltagare har för att prata igenom sina erfarenheter, utan att behöva tiggas om uppmärksamhet från gruppen. Dessutom tjänar det till att bygga upp relationer bland människor som inte känner varandra så väl, och öppna upp för samtal som inte skulle förekomma naturligt. Så om spelare hamnar i par med en mycket nära vän eller familj, bör paret delas upp och tilldelas nya partners. Att vara ihopkopplad med någon de spelat nära, men inte känner väl, är OK.





## Debrief i grupp

Spelare sorteras in i grupper om högst sex, inte mindre än fyra, deltagare. Varje grupp har en handledare, om möjligt. Handledaren ställer frågor om upplevelsen och spelarna turas om att svara på dem. Förutom att ställa frågor, säkerställer handledaren att alla tilldelas utrymme och upprätthåller överenskomna regler.

Läraren kan använda äldre elever med erfarenhet som spelledare för grupperna. När han/hon inte har några erfarna elever kan han/hon ge en utskriven lista med frågor till varje grupp och bestämma en av eleverna från gruppen att leda processen.

Konversationer och utvecklingar och frågor från andra gruppmedlemmar är tillåtna, så länge tiden förblir ungefär lika och reglerna följs.

Frågorna bör anpassas till lajvet och dess särskilda innehåll. Det kan räcka att ställa runt tre frågor till gruppen.

Handledaren bör vara uppmärksam på avvikelser och vara beredd att ändra frågorna i farten. Lajv kan ha utspelat sig mycket annorlunda än förväntat när frågorna planerades. Här är också tillfället där du kan ställa frågor om huvudproblemen inom lajvet..



## Gemensam debriefing

Alla sätter sig i en ring. Deltagarna turas om att prata, en efter en, och var och en har en bestämd tid att prata. Frågor eller avbrott tolereras inte. Spelledaren håller tiden. En minut är det vanliga maxvärdet per talare. Deltagarna ska ge sina svar på en enda fråga – till exempel "Hur var ditt lajv?" eller "Hur känner du dig nu?".

En fullständig cirkelrunda kan användas för att avsluta debriefingen och sammanfatta vad man pratat om. Men det går även att köra en en förkortad version direkt efter att lajvet avslutas (innan den vanliga debriefingen börjar), där varje person delar en mening.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

## Lektion V, verktyg 4 - Grupp-frågor

### Frågor:

1. Vad hände med din karaktär på lajvet?
2. Fanns det några situationer som var särskilt intensiva eller känslomässiga?
3. Är det något du upplevt under lajvet som du inte har upplevt tidigare?
4. Höjdpunkt/lågpunkt – Kan du berätta en bra sak och en dålig sak som hände under lajvet?



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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

# Lektion V, verktyg 5 - Självreflektion

## Frågor:

1. Vad hade jag och min karaktär gemensamt och vad vill jag lämna bakom mig?
2. Vad hade min karaktär som jag inte har, som jag vill ha med mig?
3. Vad kan vi göra, vad ska vi göra med detta problem från vårt lajv?



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

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



