DET KREATIVA RUMMET

LÄRDOMAR, METODER & REFLEKTIONER

Kreativitet öppnar nya världar och är en väg till att känna sig fri och förstådd. Varje idé bär potentialen att skapa något nytt och unikt. Kreativitet kan frodas när vi ger den utrymme att växa.

LajvVerkstaden

MED STÖD FRÅN ALLMÄNNA ARVSFONDEN

FÖRORD

Under hösten 2020 följde jag för första gången med LajvVerkstaden till en av de resursskolor där mitt forskningsprojekt om lajv och autism skulle genomföras. Ett av målen med vårt samarbete var att jag skulle lära mig om lajv genom att delta och observera interaktionen, medan LajvVerkstaden ville öka sin kompetens om autistiska sätt att fungera i sammanhang som berör fantasi. Jag hade aldrig lajvat tidigare och var spänt förväntansfull när vi började packa ur kostymer och rekvisita ur skåpbilen, för att sedan göra om det tomma klassrummet till en magisk skola.

När dörren öppnades för eleverna traskade vissa glatt in i rummet, medan andra smög in försiktigt och verkade mer spända. De slog sig ner runt ett bord, och med van hand ledde lajvpedagogerna dem genom en beskrivning av dagen, till rollfördelning, ombyte och uppvärmningsövningar. Lajvet startade och eleverna klev in i sina roller, med full frihet att själva välja hur mycket plats de ville ta och hur deras olika karaktärer skulle gestaltas. Dessa deltog sedan i lektioner där de fick lära sig magiska trollformler, och i den intrig som vävts in av lajvpedagogerna dog en av de så kallade ”lärarna” på den magiska skolan, och återvände sedan som spöke. Men vem var mördaren? I slutscenen – som byggdes upp helt spontant – avslöjades den ena läraren medan ett helt gäng upphetsade elever sprang omkring i rummet, och en elev hade till och med ställt sig på ett bord där den ropade av glädje. Jag förstod direkt att vi var något viktigt på spåret, särskilt som jag märkte att några av dem som först smugit in i rummet nu tagit kommando över situationen.

Från början var vår idé att lajven skulle vara pedagogiska, i bemärkelsen att innehållet skulle kunna knytas till olika kunskapsinnehåll i skolans styrdokument. Men vi släppte ganska snart den idén eftersom vi förstod att vårt viktigaste bidrag inte handlade om att lära elever något konkret, utan att erbjuda en yta där det inte fanns något rätt och fel, och där de fick lov att ta ut svängarna. I karaktär kan du nämligen prova olika beteenden. Du kan behöva ta mer plats än vanligt även om du är blyg, eller ta ett steg tillbaka fast att du vanligtvis är utåtriktad. Du kan testa på att vara ett barn eller en vuxen, hon, han eller hen, eller spela en utomjordisk varelse. Oavsett vem du är i lajvet så är det ju egentligen inte ”du” som ljuger, stjäl eller räddar ett liv, utan det är din karaktär.

Och samtidigt är det ju du som gör allt det där. I lajvsammanhang kallas detta för ”bleed”: du tar med dig något av dig själv in i karaktären, och efter lajvet följer en del av karaktären med dig tillbaka ut i vardagslivet. I den parallella studien där jag intervjuade vuxna, erfarna lajvare med autismdiagnos berättade deltagaren ”Luna” om hur lajvandet förändrade henne som människa. Tidigare hade hon varit blyg, osäker och tillbakadragen, men i lajven upptäckte hon att det inte fanns något att förlora. Jag kallar detta ”safe space”: en plats där du inte behöver vara rädd för att göra fel eller bli dömd av andra. Efter ett år kände sig Luna trygg nog att skapa en karaktär som var hennes totala motsats: en tuff ledarfigur som inte var rädd för konflikter och alltid sa rakt ut vad hon tyckte. Detta kallar jag för ”brave space”: en situation där man är trygg nog att våga ta en risk. Erfarenheten av att vara denna andra person följde med Luna från lajvet och ut till gymnasiet där hon gick. Tidigare hade hon undvikt att ta kontakt med nya människor, men nu ställde hon sig frågan: vad hade min karaktär gjort? Plötsligt vågade Luna tala med personer som hon inte kände sedan tidigare, och hon beskrev hur stolt och stark hon kände sig.

Under de tre år som fältstudierna pågick såg jag elever förändras på liknande sätt. Det har ibland varit svårt att tro att den blyga elev som jag först träffade för ett år sedan var samma person som nu tog för sig och berättade vad den ville eller behövde. Vi har också mött elever som annars inte talar, men som plötsligt höjer rösten i karaktär, och elever som vanligtvis sitter tysta vid sina bänkar under lektionerna men som i lajven visar sig vara riktigt roliga filurer. Eftersom vi märkte att alla elever inte älskade att just lajva utvecklade vi också workshops där de istället kunde skapa världar, karaktärer, kartor, magiska djur, trolldrycker, religioner eller vad det än var som de ville jobba med. Även här jobbade vi med koncepten safe space och brave space: eleverna skulle känna sig fria och trygga, och vi uppmuntrade dem att ta risker och våga prova på nya saker. De som både ville delta i workshops och lajva fick göra det, medan andra bara ville vara med på den ena av aktiviteterna.

Lärarna var dessutom en fantastisk resurs då de verkligen kände eleverna. Därmed fick vi hjälp att förstå vem som kunde utmanas, och för vem det räckte att enbart närvara i rummet. Vad gäller lärarna så skedde också en intressant relationell omförhandling: genom att de faktiskt deltog under lajven fick de se sina elever i helt nya sammanhang där de inte alls betedde sig som i klassrummet. En av dem beskrev exempelvis hur hon trott att en viss elev behövde ”fyrkantig” undervisning – alltså mycket tydlig handledning med en mindre uppgift i taget. Efter att ha sett sin elev springa runt i kostym och driva lajvet genom att ställa till det på olika sätt för de andra karaktärerna insåg hon att eleven var mycket mer än den tysta och osäkra person hon brukade möta i klassrummet: hon var ju rolig! Gradvis förändrade läraren sitt förhållningssätt till eleven, och de utvecklade en relation som baserades på humor och utforskande istället för ”fyrkantighet”.

Jag hoppas att denna bok ska inspirera både blivande och verksamma pedagoger att ge sig ut på en liknande resa med sina elever. Intresset för rollspel verkar öka bland barn och ungdomar, och här finns en möjlighet att integrera lek och rolltagande med ett upplevelsebaserat lärande. Istället för att lösa mattetal i en lärobok kan man knäcka hemliga koder för att lösa ett mysterium, och man kan lära sig om vad en diktatur innebär genom att uppleva en sådan på en främmande planet. Den kanske viktigaste lärdomen jag tar med mig är att lärande kan göras motiverande och roligt med ganska enkla medel. När det gäller elever med särskilda behov är detta särskilt viktigt eftersom deras tröskel är extra hög när de inte har lust – så låt oss göra lärandet till en lustfylld plats där eleverna får växa på sina egna villkor.

INGELA VISURI

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INLEDNING 2
VAD ÄR LAJV? 2
SYFTE 2
OM LAJVVERKSTADEN 3
OM PROJEKTET 3
VÅRA METODER 5
MAGI 6
FÅ IN LEKEN I KLASSRUMMET 8
VAD BEHÖVS FÖR ETT LAJV 9
DET GEMENSAMMA SKAPANDET 11
ATT FÅ SKAPA FRITT 12
RELATIONSSTÄRKANDE 13
HUMOR 13
DET KREATIVA RUMMET 15
KREATIVA MILJÖER 16
ATT DESIGNA KREATIVA MILJÖER 17
PEDAGOGENS ROLL 20
DEN KREATIVA INDIVIDEN 21
VEM ÄR DEN KREATIVA INDIVIDEN? 22
TANKAR OM AKTIVT DELTAGANDE 24
HINDER & UTMANINGAR 25
VIDARE LÄSNING 28
KONTAKT 28

INLEDNING

I det Allmänna Arvsfonds-finansierade projektet ”Autistisk Fantasi” har vi på LajvVerkstaden haft möjligheten att djupdyka i lajvpedagogik för resursskolan och andra verksamheter som arbetar med målgruppen barn och unga med neuropsykiatriska funktionsvariationer (NPF). I den här texten vill vi förmedla våra viktigaste insikter och lärdomar från projektet, med förhoppningen om att väcka intresse och inspiration för lajv, rollspel och kreativitet som ett pedagogiskt viktigt komplement till ordinarie undervisning.

VAD ÄR LAJV?

Lajv eller levande rollspel, är en form av interaktivt berättande där deltagarna skapar och lever sig in i fiktiva karaktärer och världar. Genom lajv kan du prova spela någon annan än dig själv, oavsett om det är som en äventyrlig hjälte i en fantasivärld, en diplomat i en science fiction-framtid eller en historisk figur i en svunnen tid. Det unika med lajv är att du inte bara tittar på berättelsen – du är en aktiv del av den.

I lajv skapas en gemensam berättelse, där deltagarna inte följer ett manus utan reagerar och agerar i realtid utifrån sina karaktärers perspektiv. Det är en upplevelse där kreativitet, samarbete och improvisation står i centrum, och där det sociala samspelet formar berättelsens gång. Genom att delta i lajv får du möjlighet att utforska olika roller, utveckla nya färdigheter, och kanske till och med få en djupare förståelse för dig själv och andra.

SYFTE

Syftet med denna text är att ge inspiration och konkreta verktyg till kreativa arbetssätt för pedagoger, kulturarbetare och andra intresserade. Vi vill visa hur vi tycker våra metoder inte bara uppmuntrar till kreativitet, utan också bygger gemenskap, främjar personlig utveckling och öppnar upp för nya sätt att tänka och samarbeta. Genom projektet har vi blivit stärkta i vår övertygelse om hur viktigt det är att skapa trygga och kreativa miljöer.

OM LAJVVERKSTADEN

LajvVerkstaden är en organisation som arbetar med levande rollspel (lajv) som ett verktyg för lärande, kreativt utforskande och personlig utveckling. LajvVerkstaden möter deltagare i skolor, på arbetsplatser och på fritiden i alla åldrar och med olika bakgrunder, könsidentiteter och funktionsvariationer. Genom att skapa interaktiva och upplevelsebaserade aktiviteter, hjälper LajvVerkstaden deltagare, från barn och ungdomar till vuxna att utveckla sociala färdigheter, empati, problemlösningsförmåga och självförtroende.

OM PROJEKTET

”Autistisk Fantasi” har involverat samarbete med två resursskolor med inriktning på elever i behov av särkilt stöd. I projektet har elever med varierande utmaningar och behov, från lågstadiet till högstadiet, deltagit. Vi har använt lajv som plattform och låtit deltagare vara med och skapa flertalet lajvrelaterade aktiviteter. Under projektets gång har vi fått bekräftat att för resursskolor kan lajvpedagogik fungera som ett kraftfullt verktyg för att stärka deltagarnas självförtroende, öka deras motivation och skapa en känsla av delaktighet. Genom de lekfulla, inkluderande och trygga miljöer vi haft som mål att skapa, möjliggörs både utveckling av sociala och kreativa färdigheter hos deltagare.

VÅRA METODER

Här skriver vi lite mer om vad vi gjort i projektet och metoder och förhållningssätt vi använder oss av på LajvVerkstaden.

DET KREATIVA RUMMET

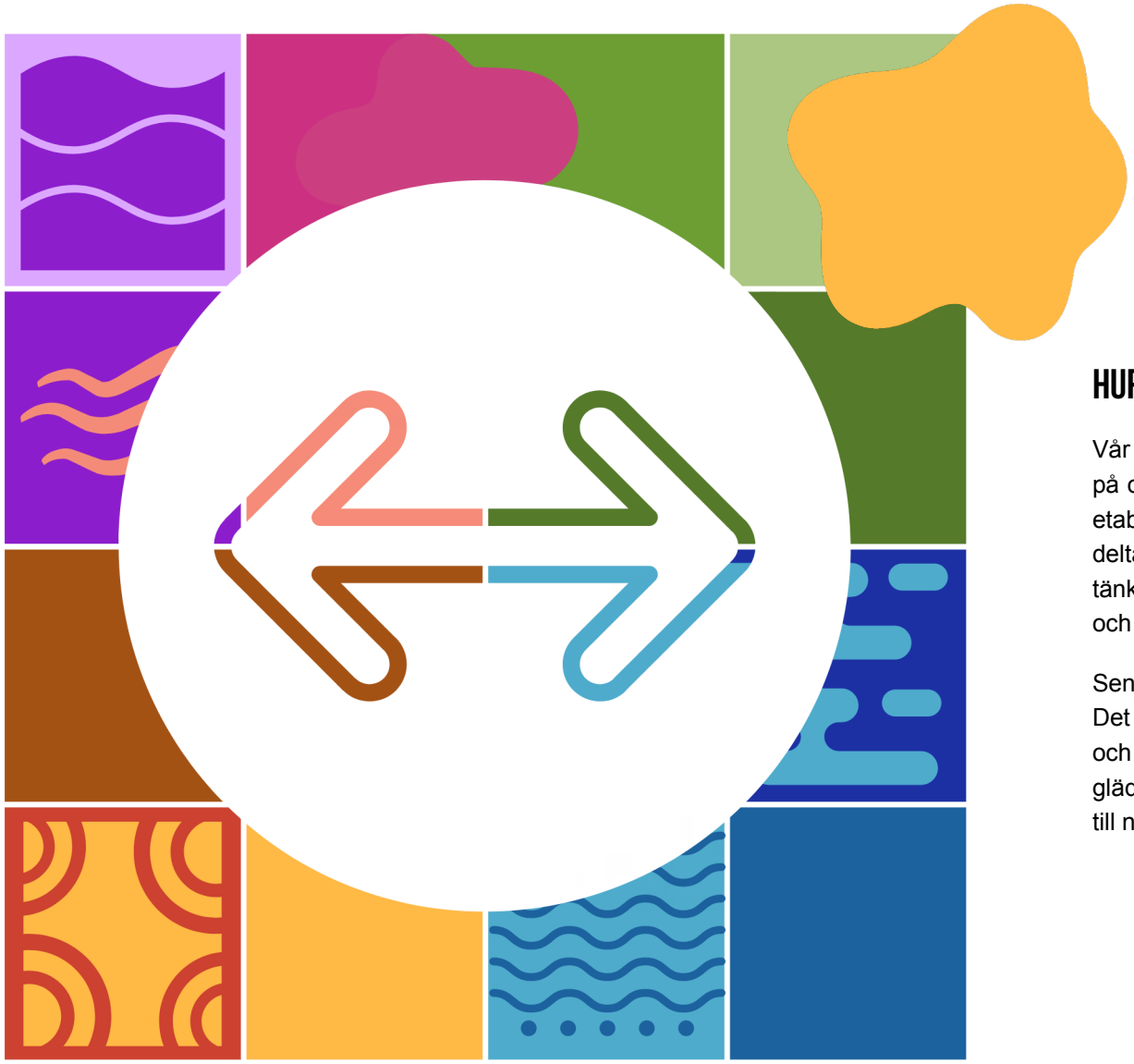
Här reflekterar och definierar vi vad det kreativa rummet är för oss. Som en fysisk och mental plats som möjliggör kreativitet.

DEN KREATIVA INDIVIDEN

Här reflekterar vi över förutsättningar för kreativitet hos individen och tankar kring vad som stärks i en individ genom kreativitet.

VÅRA METODER

"DET VAR HELT MAGISKT ATT SE ATT ALLA DELTOG SÅ AKTIVT"



MAGI

Vi får ofta höra att våra metoder på ett magiskt vis får deltagare att vara kreativa och delta aktivt. Denna ”magi” upplevas som mystisk eller oförklarlig, vilket den inte behöver vara. ”Magin” vi utför är en medveten inställning och ett sätt att skapa tydliga inspirerande ramar för deltagande. En del av ”magin” är för oss att skapa upplevelser som skiljer sig från deltagarnas vardag, vilket kan öppna upp för nya sätt att tänka och vara på. När vi är på plats händer något annorlunda. Vi skapar en miljö där deltagarna känner sig trygga att ta kreativa risker, där de får möjlighet att vara fria i sitt skapande och fria att uttrycka sig på sätt som kanske inte känns tillåtna i det ”vanliga” sammanhanget.

HUR VI SKAPAR MAGI

Vår verktygslåda är anpassad för att möta olika behov och uppmuntra kreativitet på olika sätt. Allt ifrån att skapa en personlig kontakt med våra deltagare till att etablera en kreativ miljö som kan kännas magisk. Vi använder rollspel för att låta deltagarna kliva in i nya roller och perspektiv, vilket öppnar upp för nya sätt att tänka och agera. Vi väver också in berättande som ett kraftfullt sätt att strukturera och uttrycka idéer, där deltagarna tillsammans skapar historier.

Sensoriska intryck är också viktigt, exempelvis rekvisita, kostymer och miljöer. Det bidrar till att förstärka upplevelsen och få kreativiteten att kännas verklig och konkret. Genom att tillföra lekfull spontanitet skapar vi överraskande och glädjefyllda moment som bryter igenom vardagens förutsägbarhet och bjuder in till nya insikter.

AKTIVT DELTAGANDE

Allas deltagande leder den kreativa processen framåt. Vi anpassar aktiviteter efter varje individs nivå och skapar låga trösklar för deltagande.

BRYTA NORMER

Vi utmanar traditionella normer för att öppna upp för nya sätt att tänka och agera. Vi inför element av spontanitet för att uppmuntra deltagarna att tänka ”utanför lådan”.

HUMOR OCH LEK

Finns där för att bygga relationer och skapa en avslappnad atmosfär. Vi försöker även använda tydliga signaler för att markera när leken börjar och slutar.

BEJAKA OCH UTFORSKA IDÈER

Deltagarnas idéer och initiativ får ta plats, vilket ger dem en känsla av makt och meningsfullhet. Vi försöker hålla öppet att röra oss dit idéerna leder.

ROLLTAGANDE

Genom att anta och testa nya roller får vi ett alibi för att prova nya ställningstaganden och synvinklar. Vi uppmuntrar även våra deltagare att agera utifrån sin roll.

SENSORISKA UPPLEVELSER

Vi låter deltagarna uppleva saker med hela kroppen, genom kostym, rekvisita, ljud och ljus.

FÅ IN LEKEN I KLASSRUMMET

Lekens allvar ska inte underskattas; genom lek tränar vi kreativitet, problemlösning och samarbete. Många situationer kan göras till lek, istället för att ha en vanlig kemilektion kan vi rollspela magiker som ska blanda trolldrycker. Vårt konkreta lektips är; våga tänka utanför ramarna och bjud in deltagarna att göra detsamma. Hur gör vi något lekfullt?

ROLLENS KRAFT

> En elev som varit väldigt tystlåten under våra tidigare möten och inte verkade särskilt intresserad uttryckte plötsligt att hen ville spela läkare under kommande lajv. Vi ordnade en läkarmottagning där en lärare fick agera medhjälpare. Jag gjorde ett besök under lajvet och fick hjälp att bota mitt väldigt sjuka men kära äpple, eleven blandade ihop en salva till mig och sa ”smörj tre gånger om dagen”. En roll med ett tydligt och viktigt uppdrag men samtidigt så enkelt.

Roller kan vara ett kraftfullt verktyg för att främja lek och bygga relationer. Genom att låta deltagarna kliva in i olika karaktärer får de möjlighet att utforska nya perspektiv och uttrycka sig på annat sätt. Rollen kan bli ditt alibi att prova något nytt. Rolltagande kan användas i allt från dramatiseringar och historiska rollspel till problemlösning och samarbetsövningar vilket gör det till ett relativt lätt grepp för att öka leken i klassrummet.

Karaktärskort: Skapa kort med olika roller, som ”uppfinnaren,” ”upptäcktsresanden,” eller ”detektiven.” Låt deltagarna dra ett kort och lösa en uppgift utifrån den karaktärens perspektiv.

Tidsresenärer: Under historielektioner kan deltagarna anta roller som personer från olika tidsperioder, där de får argumentera, debattera eller lösa problem utifrån sin karaktärs bakgrund.

Sagovärldar: På svenskalektioner kan deltagarna skapa en gemensam berättelse där varje deltagare spelar en unik karaktär, som en trollkarl, en upptäcktsresande eller en prinsessa, och tillsammans driver rollerna handlingen framåt.

Utforskare i naturen: I biologin kan deltagarna bli olika roller som forskare, djur eller naturguider, och gestalta en expedition där de delar insikter om djur och miljö.

VAD BEHÖVS FÖR ATT GÖRA ETT LAJV?

Ett lajv har nog lika många förklaringar som utövare. Nedan följer en beskrivning av de delar vi anser att ett lajv kan innefatta.

Värld: Det är viktigt att vara överrens om vilken värld vi spelar i. Världen ger ett ramverk för vad som finns och inte finns. I en värld med magi och alver kan det vara sällsynt med rymdskepp och utomjordingar, om vi inte bestämmer att så är fallet.

Exempel: I vårt lajv ”Sverige Efter” utspelar sig scenariot i en postapokalyptisk snar framtid där många människor har dött och Sverige finns inte längre.

Roller: Vi spelar inte oss själva i ett lajv utan alltid någon annan. Det kan även finnas grupperingar av roller med olika förutsättningar och motsättningar som driver händelsen åt olika håll. På lajv spelar alla roller och ingen är passiv åskådare.

Exempel: I vårt lajv ”Galaxens hjältar” spelar deltagarna hundar och katter som är expertforskare på en expedition i rymden.

Händelse: Ett lajv utan något som händer kan bli väldigt tråkigt, därför måste något ske. Det som händer ska passa in i världen och få rollerna att interagera med varandra och ställas inför utmaningar.

Exempel: I vårt lajv ”Magiskolan” försvinner en viktig artifakt och deltagarna behöver lösa mysteriet.

Regler: Tydliga regler skapar en trygg miljö där alla är överens om vad som gäller vid olika händelser på lajvet. Inom vilka fysiska gränser på området lajvar vi? Hur använder jag magi? Hur kan jag säga stopp till det som händer om jag blir obekväm?

Exempel: I vårt lajv ”Snapphane” är vi överrens om att en upptejpad ruta på marken symboliserar ett rum där karaktärerna är ”instängda”. Innanför rutan pågår lajvet och behöver du pausa går du utanför.

EXEMPEL PÅ LAJV: “CORNIVALE”

SKAPAT AV DELTAGARE UNDER PROJEKTET ”AUTISTISK FANTASI”

> *Jag såg mig omkring på mina medmänniskor; vissa vänliga, vissa smarta, vissa starka men alla med vilja att göra sitt bästa. Ändå uthärdade de straffet varje dag. Utstötta från ett samhälle som styrde med järnhand. Men vi har fått nog - vi vill skapa ett bättre samhälle och störta det onda kejsardömet. Men hur länge kan vi fortsätta kämpa?*
>
> - Introtext till Lajvet Cornivale

Värld: Detta är en äventyrlig och fantasifull värld där stora delar är outforskade. I världen finns en stor religon som dyrkar majs men även den rebelliska äppel-gerillan som vill få slut på majskultens styre.

Roller: En blandning av människor, farliga älvor, rebelliska äpplen, och äventyrare som alla har sin egna mål och syften. Vissa är följare av majskulten medan andra är mera ute efter ära och pengar. Men de flesta gör sitt bästa att överleva i en farlig värld.

Händelse: Under en festhögtid för majsen samlas folk från hela världen. Här träffar drottningen medborgarna, kultledaren håller i en helig popcorn-ceremoni, hemliga samtal och intriger sker bakom ryggen på folk. Någon finner en skatt medan andra smider planer för revolution.

Regler: Några exempel på allmänngiltiga regler är att alla får vara med, ska lyssna på varandra och säga ja till det som händer. En lajvspecifik regel för detta lajvet var att man fick duellera men bara om man blev utmanad till duell och den som utmanade skulle också i lajvet spela att den förlorade duellen.

DET GEMENSAMA SKAPANDET

Om du som pedagog vill skapa ett lajv kan du välja att designa det mesta själv eller så kan du samskapa med deltagarna. Att leverera färdiga roller, världar och ramar för lajvet kan bidra till att det för vissa deltagare upplevs tydligare och bekvämare att förhålla sig till en färdig ram. Att samskapa tillsammans med deltagarna kan skapa en mer personlig och unik upplevelse, det kan också generera ett större engagemang hos deltagarna. På olika sätt kan man nå olika deltagares kreativa idéer. Vi har lagt stor vikt vid att lära känna deltagarna och deras behov och vara flexibla för vad alla behöver. Även att stanna upp ett tag och prata om något helt annat än det kreativa är en del av processen. När vi tog fram lajvet ”Cornivale” kom idén med majskulten fram på grund av att en deltagare använde ett mobilfilter som hade majs i bakgrunden, så man vet aldrig när, var eller hur en idé kan uppkomma.

ATT FÅ SKAPA FRITT

Här är några tankar om företeelser som har uppstått i projektet tack vare det fria och gemensamma skapandet vi har velat främja.

- **Kan vi spela vuxna?**
  Genom att gestalta vuxna karaktärer kunde deltagarna utforska och förstå vuxenlivet på ett lekfullt sätt. Helt enkelt att ta en roll för att man är nyfiken på någon annans liv och upplevelser.

- **Kan jag vara en varulv?**
  Att få gestalta fiktiva varelser som alver och varulvar har varit frigörande och exalterande för många. Att få gå utanför det normala och realistiska är lockande då det finns en lekfullhet och nyfikenhet kring det, till exempel mystiska väsen.

- **Det där var ju min idé!**
  Deltagarna känner stolthet och engagemang när deras arbete blir en viktig del av något större. De får uppleva hur deras idéer och insatser hänger ihop med andras och skapar något gemensamt.

- **Kan jag vara ond?**
  En av de mest spännande insikterna från projektet är hur mycket glädje och nyfikenhet som väcks av att spela onda karaktärer. Det ger deltagarna en chans att utforska och diskutera moraliska frågor och val, utan att själva behöva stå för dem.

- **Alla lyssnade på bara mig!**
  Deltagare vågar ta plats och uttrycka sig själva, ofta i ledande roller, med både lärare och andra deltagare. Att tillskrivas makt utifrån sin karaktär och uppleva hur det känns att säga ifrån eller ha följare är fiktionella erfarenheter som kan stärka en individ även personligen.

- **Måste jag prata?**
  Att få vara fri i språk och kommunikationssätt gjorde att flera kunde delta. Du kan absolut lajva ett helt lajv utan att säga ett ord.

RELATIONSSTÄRKANDE MELLAN PEDAGOGER OCH DELTAGARE

En iakttagelse vi gjort under projektet är, hur levande rollspel kan fungera relationsbyggande mellan pedagog och deltagare. Detta kan bero på den unika dynamiken som uppstått när man möts utanför den traditionella klassrumsmiljön. I leken och i rolltagandet bryts de konventionella rollerna och både pedagoger och deltagare får möjlighet att mötas i en annan kontext. Ytterligare en aspekt är att lajven vi designat ofta varit uppbyggda kring samarbete, både mellan pedagoger och deltagare. När de tillsammans arbetat för att lösa problem eller navigera genom en fiktiv värld, byggs en känsla av gemenskap och ömsesidig respekt upp. Deltagarna har sett sina pedagoger som medspelare, vilket ökar deras engagemang och vilja att samarbeta. Pedagogerna har även fått se sina deltagare ur ett nytt perspektiv där de tar mera initiativ och uttrycker sig själva. Det här, tror vi, ökar tilliten och deltagare kan känna sig mer bekväma att dela tankar, idéer och bekymmer med sina pedagoger.

HUMOR SOM SOCIALT SMÖRJMEDEL

Gemensam humor har varit en värdefull social grund mellan deltagare och pedagoger. Humorn har uppkomit till exempel när pedagoger bjudit på sig själva och exempelvis skrattat åt sig själva när något blir knasigt. Det bidrar till en mer avslappnad stämning där man lättat på bilden av prestation och krav. När vi hittat en gemensam humor har vi brytit ned barriärer och skapat en atmosfär där deltagarna vågat utforska och vara kreativa. Humorn har fungerat som en bro mellan auktoritet och deltagare, och bidragit till en mer avslappnad relation. Den har uppmuntrat tillit och till en social miljö, ett ”safe space”, där skratt och lekfullhet prioriteras.

RÖSTER FRÅN PEDAGOGER I PROJEKTET

”En elev, som annars inte interagerar med andra, blommade ut och pratade massor och agerade i olika roller. Vid en begravningsceremoni som uppstod i spelet agerade hen ceremoniledare och sjöng.”

”Eleverna har själva i efterhand delat med sig om att upplevelsen var inspirerande, lärorik och fick några av dem att lära känna nya kompisar. Detta kunde jag själv se tecken på då vi hade elever som inte tidigare tagit egna initiativ eller som ofta är tysta och tillbakadragna men som på lajvet var framåt, rörde sig fritt i lokalen, provade kläder och deltog aktivt.”

”En deltagare var nervös att prata i lajvet och valde därför att spela en demon som bara pratade genom att använda kroppsspråk, en annan deltagare med samma dilemma, spelade olika djur under tre lajv. En annan deltagare deltog inte så mycket i huvudberättelsen av lajvet, utan stod på samma plats under hela lajvet och hade ett eget lajv med några koltrastar.”

”En deltagare som har väldigt svår dyslexi och svårt att läsa och skriva kommer till vår lajvworkshop med en lång handskriven rollbeskrivning över rollen som hen ska spela i lajvet. Hen hade suttit hela natten och skrivit på sin roll - trots att det var väldigt svårt! Det visar på att allt är görbart så länge det finns ett tillräckligt stort intresse.”

DET KREATIVA RUMMET

"NÄR ALLA ANDRA VAR MED I LEKEN VÅGADE JAG OCKSÅ"

KREATIVA OCH FANTASIEGGANDE MILJÖER

Att skapa kreativa och fantasieggande miljöer har varit avgörande för att väcka deltagarnas fantasi, nyfikenhet och kreativitet i det här projektet. Det handlar både om det fysiska rummet men även den mentala och psykolsociala plats vi skapar tillsammans. Det har fått oss att landa i några reflektioner över vad ett kreativt rum är, vad det gör och hur det kan skapas.

VAD VI ANSER ATT DET KREATIVA RUMMET ÄR:

- En trygg plats där alla respekteras och synliggörs efter behov.
- En miljö som uppmuntrar mod och bjuder på utmaningar.
- En positiv miljö där vi visar uppskattning till deltagande och kreativa idéer.
- En miljö som ger utrymme och tid för nyfikenhet och utforskande.
- En social miljö där tid och utrymme finns för positiva och lärorika interaktioner och reflektioner.
- En plats som utmanar och uppmuntrar fritänkande där idéer och tankar inte alltid har ett rätt eller fel.
- En plats som uppmuntrar och inspirerar till engagemang och där man som deltagare kan välja nivå av deltagande.

VINSTEN AV ATT FRÅNGÅ DET ”NORMALA”

Förutsägbarhet och statiska rum kan inge trygghet hos individer, men en del av magin vi skapar kommer som tidigare nämnts ur det oväntade. Ett av våra viktigaste verktyg är att förändra den fysiska rummet, genom att till exempel möblera om, täcka över och lägga till. Redan när deltagarna kommer in och ser det förändrade klassrummet, kan vi ha vunnit deras nyfikenhet. Om vi därefter bryter mot några klassrumsnormer genom övningar och lekar signalerar vi att nya förhållningssätt råder. Förändringar i den fysiska miljön och inbjudan till leken är ett kraftfullt verktyg som ger deltagarna möjlighet att utforska, experimentera och uttrycka sig på nya sätt.

ATT DESIGNA KREATIVA MILJÖER

Alla har inte tillgång till ett stort förråd med kostym och rekvisita. Därför vill vi här ge några exempel på enklare knep som vi vet kan ge stor effekt för den kreativa miljön.

STATIONER

Att följa ett spår, ta sig från a-b-c är en beprövad metod. Brädspel och tv-spel är ofta utformade så att vi behöver röra oss mellan olika ”stationer” för att nå slutmålet. Att utforma rummet med ett stationstänk är ett bra sätt att skapa engagemang och kreativitet.

LJUD

Ljudmiljöer gör mycket för en atmosfär. Vilka samtal och reflektioner kommer fram under en fysiklektion om vi slår på ett ljud som låter som en rymdfarkost eller hur blir högläsningsstunden om en eller flera får agera ljudeffekter till berättelsen.

LJUS

Tejpa svarta sopsäckar över fönstren med små ljusinsläpp och föreställ er att apokalypsen är här. Kanske finns mutanter och annat farligt utanför. Vilka beslut fattar vi när vi måste komma överens under ett pågående yttre hot?

BYT MILJÖ

Vad händer om du har hemkunskap i slöjdsalen och tvärs om? Eller om du har mattematik utomhus. Vad behöver vi tänka på då, vad förändras och hur löser vi nu uppgiften?

BEGRÄNSNINGAR

Att begränsa våra vanliga sätt att kommunicera på kan vara ett roligt sätt att tänka nytt. Hur gör vi om vi har ett elixir (vatten och karemellfärg) som gör att du blir stum. Hur löser deltagarna uppgiften om halva gruppen fått dricka detta elixir?

PEDAGOGENS ROLL

Som pedagog kan du vara en inspiratör som kan väcka både nyfikenhet och kreativitet hos deltagarna. Genom att skapa starka relationer och en trygg miljö där idéer och fantasi får flöda, kan du hjälpa deltagarna att utveckla, inte bara sina kunskaper, utan även sitt kreativa tänkande. När deltagare känner sig sedda och uppskattade vågar de tänka fritt, testa nya lösningar och omfamna sina unika sätt att lära sig. Här är några reflektioner om hur vi försöker främja kreativitet som lajvpedagoger.

- **Var en kreativ förebild** genom att visa din egen nyfikenhet och vilja att utforska nya idéer.
- **Skapa en atmosfär där det är okej att misslyckas** – där varje misstag ses som en möjlighet att lära sig något nytt.
- **Inget ämne är tabu!** Bemöt deltagarnas frågor och funderingar med nyfikenhet, även om det är ämnen som kan vara kontroversiella eller jobbiga.
- Uppmuntra deltagarna att se saker ur olika perspektiv och att **tänka utanför ramarna.**
- Ge utrymme för skapande och **låt deltagarna bidra med sina egna idéer** till både klassrumsaktiviteter och lösningar på problem.
- Använd öppenhet och fantasi för att bygga relationer – **lär känna deltagarnas unika sätt att tänka** och lär dig att lyfta fram deras styrkor.

Som pedagog har du möjligheten att skapa en miljö där kreativitet inte bara uppmuntras utan blir en naturlig del av allt som sker i rummet. Nyckeln ligger i att ha ett flexibelt och öppet sinne – att våga möta det oväntade med nyfikenhet och låta deltagarnas idéer och initiativ forma vägen framåt. Det innebär att se möjligheter snarare än hinder, att bejaka variation och att våga prova nya metoder och perspektiv. Ett öppet sinne handlar därför om att släppa taget om perfektion och uppskatta processen – att förstå att kreativitet och skapande är dynamiskt och inte alltid följer en rak linje. Dessa förhållningssätt tror vi främjar det mentala kreativa rummet.

DEN KREATIVA INDIVIDEN

"SOM MIN ROLL VÅGADE JAG PRATA INFÖR FOLK"

VEM ÄR DEN KREATIVA INDIVIDEN?

Det korta svarat är att alla människor är kreativa! Däremot ser vi att vissa egenskaper, förmågor och inställningar påverkar om en individ definierar sig eller känner sig kreativ. Till exempel har vi i det här projektet mött deltagare som säger ”jag vet inte, jag har ingen idé, jag är inte en kreativ person” när vi spånat idéer. En annan säger ”jag brukade vara kreativ, men jag är inte det längre”. Det är vår starkaste övertygelse att alla människor kan vara kreativa bara de får rätt förutsättningar. Vi tror att man kan stärka kreativa egenskaper genom att göra strategiska pedagogiska val. Lajvpedagogik, som vi jobbar med, kan vara ett sådant pedagogiskt val, som kan låsa upp och stärka kreativa egenskaper.

Vilka egenskaper och förmågor kan det då vara som stärker kreativitet i en individ? Vi tänker att individer som är; trygga, modiga, positiva, nyfikna, sociala, fritänkande och engagerade kan ha större möjlighet att uttrycka sig kreativt. Genom lajvpedagogik kan flera av dessa egenskaper stärkas.

- Att vi sätter tydliga regler och ramar skapar trygghet.
- Att vi ger en plattform för deltagarna att gå utanför sin komfortzon främjar mod.
- Att använda humor, glädje och skapa en lekfull miljö främjar positivism.
- Att vi använder kostym och rekvisita som medel för utforskande färmjar nyfikenhet.
- Att vi designar för interaktvitet genom att skapa moment som kräver samarbeten främjar den sociala förmågan.
- Att vi uppmuntrar till spontanitet och att testa olika tillvägagångsätt främjar fritänkande.
- Att vi designar våra aktiviter för att kittla, locka och skapa nyfikenhet främjar engagemang.

I vår värdegrund står det att vi ska arbeta för *”att fylla världen med modiga människor som tar ett aktivt ansvar för sig själva och sin omvärld ”*. I ett lajv har du möjlighet att spela en roll som vågar stå upp emot överheten, om du en gång gjort det kanske du även vågar säga ifrån nästa gång mobbaren ger sig på din kompis. Att få vara kreativa tillsammans skapar känslor av tillhörighet och gör oss lyckligare! Vi tror helt enkelt att vi blir gladare, snällare och mer modiga om vi får vara kreativa med andra. Kreativitet är viktigt inte bara för individen utan för oss som samhälle!

TRYGGHET

Trygghet bidrar till ett positivt gruppklimat, med ett tillåtande förhållningssätt, där vi är välkomna och fria att uttrycka oss.

MOD

Med mod vågar vi testa nya saker, lära av våra misstag, interagera och kommunicera öppet med varandra.

POSITIVITET

Med positivitet snälltolkar och uppmuntrar vi varandra, samt värnar om allas välmående, vilket skapar ett bra arbetsklimat.

NYFIKENHET

Med nyfikenhet blir vi lösningsorienterade, driver oss själva framåt och strävar efter att förstå världen omkring oss.

SOCIAL FÖRMÅGA

Med vår sociala förmåga uttrycker vi oss, tar in andras uttryck, inkluderar varandra och lära oss mer genom samspel.

FRITÄNKANDE

Som fritänkande kan vi tänka fritt utan att låta oss begränsas. Vi är nyfikna på nya infallsvinklar och perspektiv.

ENGAGEMANG

Genom engagemang skapas driv, vi är öppna för inlärning och använder både kropp och sinne.

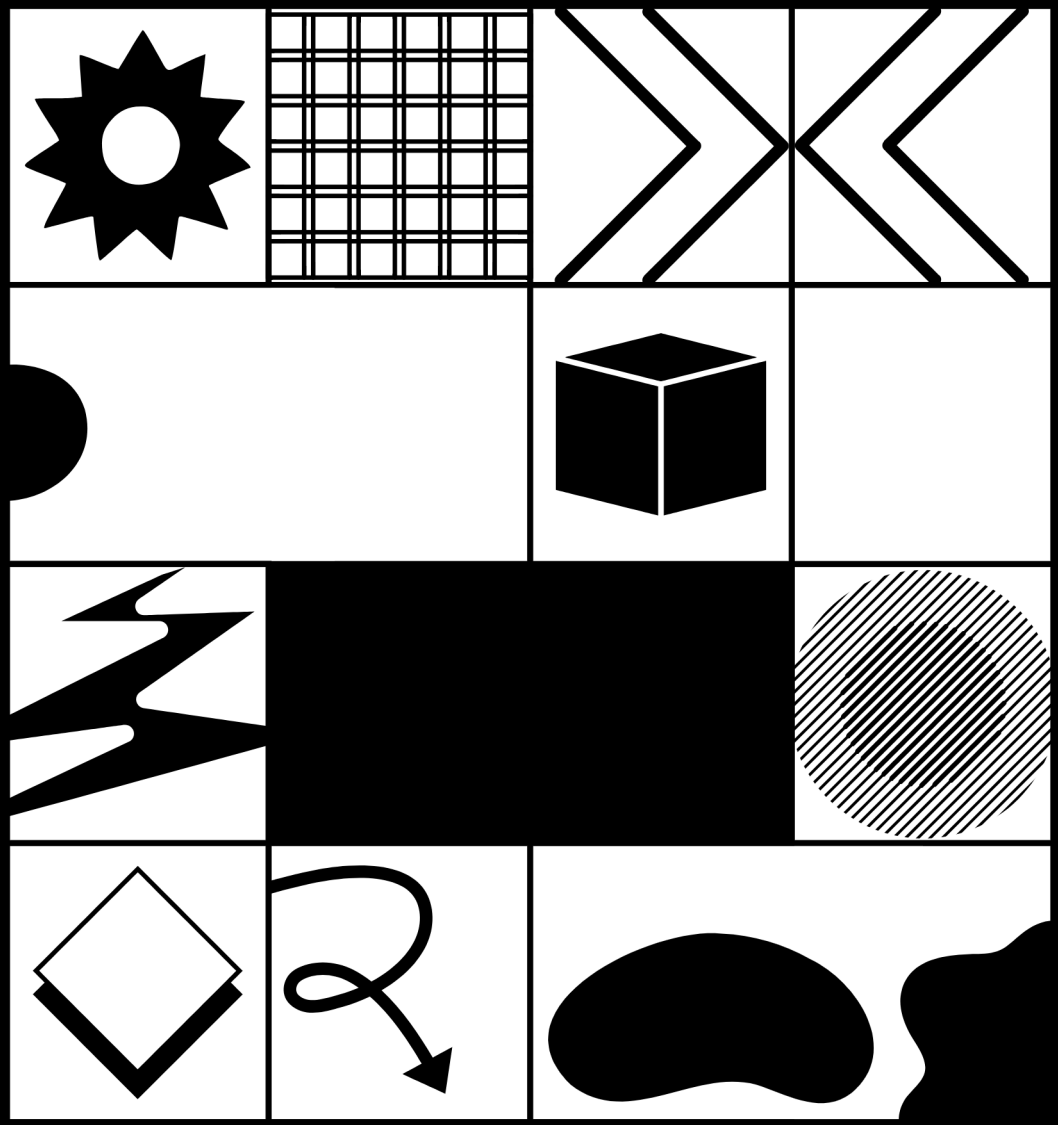
TANKAR OM AKTIVT DELTAGANDE

Att delta aktivt kan också vara en förutsättning för kreativitet, och att vara aktiv kan ta många olika uttryck. Ett aktivt deltagande innebär inte nödvändigtvis att man hela tiden står i centrum eller tar stor plats. Den inre upplevelsen och den kreativa processen kan vara lika intensiv för den som sitter och observerar som för den som ger ett brandtal eller utför stora scener i ett lajv. Som pedagoger försöker vi främja alla typer av deltagande. Vi har många exempel från det här projektet där vi som pedagoger insett att vi behövt backa för att lämna utrymme för deltagarnas individuella sätt att delta på. För en individ som har motstånd till aktiviteten kan det vara avgörande att få ta sig an aktiviteten på sina villkor och i sin takt.

> Vi har några som deltar enbart på introduktionen, och kommer med tankar och kommentarer, och några som är med i lajvet, på väldigt lågintensiv nivå. Det vill säga inlyssnande, men vill helst inte vara i centrum. Dessa har fått vara med lite “bakom kulisserna” också, vilket visat sig viktigt för dem.
>
> - Pedagog i projektet

HINDER & UTMANINGAR

"NEJ TACK ROLLSPEL ÄR INTE MIN GREJ"



OM EN DELTAGARE INTE VILL DELTA

Vi går efter principen att aldrig tvinga men alltid uppmuntra. Oftast så kommer oviljan från något annat än att det är specifikt kopplat till lajvaktiviteten. Ibland behövs det bara lite extra tid för deltagaren att känna sig trygg att våga prova. Ibland så kan ett deltagande vara att bara finnas närvarande i rummet. Om någon inte vill delta - ha tålamod eller vidga perspektivet på vad ett deltagande är.

OM ATT BRYTA NORMER

Normer och förväntningar, både från deltagarna själva och deras omgivning, könsnormer, vuxennormer eller klassrumsnormer begränsar deltagarnas uppfattning om vad som är "acceptabelt". Att bryta dessa normer på ett sätt som känns tryggt och inkluderande kräver både medvetenhet och fingertoppskänsla. Tala med gruppen om att vi skapar ett "safe-space" där vi är vänliga och tillåtande till utforskande.

OM MATERIELLA OCH RUMSLIGA UTMANINGAR

Begränsningar i tid, resurser eller fysiska utrymmen kan göra det svårt att skapa den kreativa och fantasifulla miljö vi eftersträvar. Men små justeringar kan göra mycket. Namnskyltar där man skriver sitt rollnman räcker långt. Att täcka ett bord med ett stort mörkt tyg och ställa in en lampa kan bli en magisk grotta.

OM KOLLEGOR OCH ANDRA VUXNA ÄR SKEPTISKA

Ovilja att delta kan uppstå hos deltagare men även hos vuxna och pedagoger. De känner sig obekväma att släppa sin vanliga roll, och tackar nej till möjligheten att prova något nytt. Det är viktigt att ha i åtanke att lajv inte passar alla. Alla behöver inte tycka det är kul. Bryt ned till mindre mål. Kan du ta på dig en hatt? Kan du spela drottning som alla måste buga för? Kan du spela vaktis som mäter väggar? Kan du vara ansvarig för att släcka lampan? Det minsta du kan göra är att prova!

TACK FÖR ATT DU HAR LÄST!

Tack till Hellborusskolans och Magelungen Västerås alla lärare och elever som varit med och testat på alla våra lajvworkshops och metoder. Tack till Ingela Visuri för ditt stöd, engagemang och för att du hjälpt oss teoritisera och se vårt arbete från ett större perspektiv. Tack Allmänna Arvsfonden för att ni trodde på och gjorde detta projekt möjligt!

Vi på LajvVerkstaden går in i framtiden med fler metoder, mer kunskaper och en ökad förståelse för lajvpedagogik. Vi hoppas att den här texten kan bidra till att främja kreativa metoder inom resurskolan och skolan i stort. Känn er fria att använda resonemang härifrån för att övertyga om kreativitetens kraft och varför den behövs i just din verksamhet!

VIDARE LÄSNING KRING NPF OCH KREATIVITET

- Bo Heilskov (psykolog) och Ross Green (lektor i psykologi) “Att bemöta explosiva barn”.
- Greene, R. W., Winkler, J. (2019). Collaborative & Proactive Solutions (CPS): A Review of Research Findings in Families, Schools, and Treatment Facilities. Clinical Child and Family Psychology Review, 22(4), 549-561.
- Greene, R. W. (1998). The explosive child: A new approach for understanding and parenting easily frustrated, ‘‘chronically inflexible’’ children. New York: HarperCollins.
- Greene, R. W., Ablon, J. S., & Goring, J. C. (2003). A transactional model of oppositional behavior:
- Greene, R.W. (2017). Hitta rätt: en lösningsfokuserad samarbetsmetod för skolan. Studentlitteratur.
- Visuri, I. Den magiska cirkeln: Lekfullhet som redskap för relationsskapande och delaktighet bland autistiska deltagare.
- Visuri, I. 2023. Autistic re-creation: live action role-play as a safe and brave space for social learning. Thinking Skills and Creativity.
- Wolpher, Nicole. Navigera genom stormarna – om känslor och npf (Gothia)

BERÄTTELSEKORTLEKEN ”VAD HÄNDE SEN”?

Till detta material hör vår berättelsekortlek ’Vad hände sen?’ – en lekfull resurs för kreativt berättande. Använd den på olika sätt för att inspirera till reflektion, samarbete och nya berättelser. Kortleken finns att ladda ner eller beställa via vår hemsida!

TEXT
Linnea Thörnqvist, Erik Strömberg, Helena Hagegård.

FOTO
LajvVerkstaden

GRAFISK DESIGN/LAYOUT
Erik Strömberg

KONTAKT

LAJVVERKSTADEN

Mail: info@lajvverkstaden.se
www.lajvverkstaden.se

LajvVerkstaden

MED STÖD FRÅN ALLMÄNNA ARVSFONDEN