

Rollspelet Jag är Lumo

Introduktion

- I spelet deltar tre spelare och en spelledare.
- Spelleadarens uppgift är att övervaka att de gemensamma reglerna följs samt att nedan nämnda punkter för spelets början, spelets gång och spelets slut genomförs och följs.
- Ni behöver en speltärning och anteckningsmaterial.
- Syftet med spelet är att illustrera erfarenheter av "det andra" i handledda situationer med interaktion.
- Vid spelets början: Man kommer överens om gemensamma spelregler.
- Under spelets gång: Spelets karaktärers personligheter och verksamhetssätt lottas: de kan vara hurdana som helst. I spelvärlden kan du bli tvungen att agera på ett sätt och fatta beslut som inte motsvarar dina egna värderingar.
- Vid spelets slut: Observationerna, insikterna och känslorna som uppstått under spelet diskuteras.
- I rollspelet samtalar studeranden Lumo med läraren och studiehandledaren i olika skeden av sina studier.
- Lumos person lottas: hen kan vara hurdan som helst.
- I dessa samtal lottas man om lärarens och studiehandledarens agerande. Både läraren och studiehandledaren kastar om sina reaktioner.
- I rollspelet kan det vara utmanande att spela en annorlunda roll än den du egentligen är. Därför är det viktigt att komma överens om reglerna innan spelet börjar.
- Spelet varar 30–40 minuter.

Rollspelet Jag är Lumo

- Tre personers grupper
- Varje grupp behöver en speltärning
- Rollerna: Lumo, lärare, studiehandledare.
- Kasta tärningen. De deltagare som får det största talet på tärningen blir Lumo, den som får det näst största talet läraren och den som får det tredje största talet studiehandledaren.
- Tärning finns till exempel här: <https://www.random.org/dice/?num=1>

Lumo är spelets centrala person

- Tärningen kastas ännu tre gånger och talen skrivs ner.
- Kön: Tärningstalen 1–2; förmodad manlig, tärningstalen 3–4; förmodad kvinnlig, tärningstalen 5–6; annat kön.
- Yrkesbransch: Tärningstalen 1–2; vårdsektorn, tärningstalen 3–4; kreativa sektorn, tärningstalen 5–6; tekniska sektorn.
- Ålder: Tärningstalen 1–2: Tärningstalen 1–2; 16–20 år, tärningstalen 3–4; 21–29 år, tärningstalen 5–6; 30–35 år.

Spelets gång/tidslinje

- Tidslinjen är från 2020 till 2025, dvs. från denna tidpunkt cirka fem år framåt
- Det finns 5 händelsepunkter på tidslinjen.
 1. BÖRJAN
 2. FRAMGÅNG
 3. MISSLYCKANDE
 4. UPPEHÅLL
 5. SLUT

Innan du fortsätter spela, några viktiga anmärkningar som varje deltagare i spelet fördjupar sig i

- I rollspelet är läraren eller utbildaren i egenskap av spelledare den som övervakar situationen och till vilken man alltid kan vända sig.
- In i spelet: Deltagarna kommer genom samtal överens om, och ger med ord eller någon handling ett tecken på att de nu går in i en annan värld, där det kan hända saker och man kan känna saker, samt att man när spelet är slut går ut ur denna värld. Kom även överens om att man alltid har tillstånd att lämna rollen eller spelet om situationen känns obehaglig för någon spelare (i detta fall gå till punkt Lämna spelet).
- Inled i gruppen genom att leva er in i era roller och genom att beskriva situationen i spelets början och karaktärer.
- Spelets början: I början och slutet är det bra att påminna om att det är fråga om en fantasiresa, där man leker med olika, möjliga och omöjliga framtider och situationer. När vi spelar agerar vi i fantasivärlden. Man får leva sig in i rollen och släppa loss! Om du tycker att situationen känns obehaglig, kan du lämna spelet. (I detta fall gå till punkt Lämna spelet)
- Kom ihåg gott uppförande och ta hänsyn till andra under spelets gång.
- Kom överens om gemensamma regler (samt hurdan atmosfär ni avser skapa), vad som är tillåtet och inte.
- Lämna spelet: Slutligen är det bra att ordna en gemensam överläggning/genomgång/analys av tankar och känslor som spelet väckte. Detta hör ihop med principerna för ett tryggt tillstånd. I slutet av spelet ordnas en gemensam genomgång, där man kan bearbeta känslor och tankar som spelet väckte.
- Läraren meddelas om man bryter mot de gemensamma reglerna eller om man överskrider vad som är lämpligt. Läraren har spelledarrätten. Hen hjälper i problemsituationer och agerar domare vid behov.
- Trigger warning, triggervarning: Kom också i gruppen överens om ett tecken, ifall någon i gruppen upplever situationen som obehaglig eller triggas av spelandet! Det finns även etablerade arbetsredskap för detta, varav det kändaste är X-kortet med mer information på engelska, här: https://docs.google.com/document/d/1SB0jsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFGo1_hSC2BWPII3A/edit

Nu till spelet! Här är tidslinjen för spelet 1–5

1. INLEDNING GENOM SAMTAL

Lumo -vem är du? Från en hurdan bakgrund kommer du? Vad studerar du på en andra stadiets läroanstalt och varför? (definiera dessa tillsammans genom samtal)

När ni definierat vem Lumo här, gå vidare till följande punkter där ni först definierar händelsen som Lumo upplever. Därefter kastar både läraren och studiehandledaren tärning om sin egen reaktion.

2. FRAMGÅNG

Lumo upplever framgång. Vad är det? Hurdana känslor väcker det? Vilka faktorer/händelser bidrog till framgången? Berätta.

Lärarens och studiehandledarens reaktioner genom tärningskast:

1–2 nonchalant

3–4 nedslående

5–6 uppmuntrande

Berätta hur läraren och studiehandledaren förhåller sig och agerar.

3. MISSLYCKANDE

Lumo misslyckas med något i studie- eller arbetslivet. Vad är det? Vilka faktorer/händelser bidrog till att du misslyckades? Hur påverkar det Lumos motivation? Berätta.

Lärarens och studiehandledarens reaktioner genom tärningskast:

1–2 nonchalant

3–4 nedslående

5–6 uppmuntrande

Berätta hur läraren och studiehandledaren förhåller sig och agerar.

4. UPPEHÅLL

Lumo upplever utmaningar i sitt personliga liv och studierna avbryts. En hurdan utmaning gäller det och hur påverkar den Lumos studier och självkänsla? Vilka faktorer/händelser gjorde att du tog ett uppehåll?

Berätta.

Lärarens och studiehandledarens reaktioner genom tärningskast:

1–2 nonchalant

3–4 nedslående

5–6 uppmuntrande

Berätta hur läraren och studiehandledaren förhåller sig och agerar.

5. SLUT

- Vilka är utsikterna för jämlikhet och likabehandling när Lumo ser framåt?
- Hur ser yrkesbranschens framtid ut fem år efter att Lumo inledde sina studier?
- Vad gjorde det möjligt att nå denna situation?
- Vad kunde ha hindrat framgången?
- Hur skulle punkterna 2–4 ha sett ut om Lumo hade varit av annat kön eller hans ålder hade varit en annan?
- Vad minns Lumo idag som viktigt och betydelsefullt från sin studietid?
- Håll en gemensam genomgång i slutet av spelet där man kan bearbeta känslor och tankar som spelet väckte.
- Konstatera tillsammans att spelet är slut.