

Afsluttende rapport vedr. projektet ”Mellem rollespil og dannelsesfortælling”.

Den gode oplevelse var temaet for dette projekt, som skulle undersøge, om der kunne knyttes forbindelse mellem rollespil og skønlitteratur ved hjælp af børnenes egen fortælling. Det var formålet at styrke læsningen på mellemtrinnet ved netop at tage udgangspunkt i en yndet kulturform på dette niveau og koble denne til fiktionen.

Konkret blev projektet udformet således: Eleverne i 4. til 6. klasse, 75 i alt, fik læst højt af Kenneth Bøgh Andersens roman ”Djævelens lærling” i en periode på 5 uger sideløbende med, at rollespillet blev startet op. Efter de 5 uger var der en temauge, hvor der skulle spilles i 3 dage – mandag, onsdag og fredag – og 2 dage, hvor der skulle øves mundtlig og skriftlig fortælling, og ikke mindst skulle eleverne møde forfatteren,

Der ligger i børnegruppen nogle meget stereotype forestillinger om, hvad rollespil er, så vi valgte at bruge udtrykket Den levende historie for at undgå forventninger om kampe med sværd og deslige. Ifølge evalueringsundersøgelsen¹ har 50 % af eleverne spillet rollespil tidligere. Vi var ikke nået så langt i højt-læsningen, da den indledende organisering fandt sted. Det betød, at ”universet” – i dette tilfælde Helvede – ikke stod særlig klart for eleverne, så de havde svært ved at forestille sig roller, værdier og relationer på dette tidspunkt, så persongalleriet lignede snarere bondefamilier i Bronzealderen end djævle og fordømte i helvede. Det er med andre ord væsentligt, at de er godt inde i historien, inden de skal forme deres egen rolle.

Kenneth Bøgh Andersens roman er meget velegnet på dette alderstrin (4.-6.kl.). Den er meget spændende, godt fortalt og med gode identifikationsmuligheder. Det er en fantastisk fortælling, men helt anderledes og mere virkelighedsnært(!) end de gængse Tolkien-agtige universer. Den diskuterer spørgsmål som skyld, straf, godt og ondt, ansvar osv. Det er altså en roman af høj kvalitet og relevans. Eleverne var meget begejstrede for bogen. 71 % af eleverne svarede, at de syntes *meget godt* om bogen og 29 % syntes *godt* om den – ingen negative svar!

Eleverne skulle møde forfatteren i temaugen, og for at de skulle have følelsen af at komme rigtig tæt på ham, blev de delt op på to hold og anbragt tæt sammen på skolebiblioteket. Han havde dem i sin hule hånd! Han fortalte bl.a. om skriveprocessen med bogen, så de fik en meget klar oplevelse af en forfatters arbejde med stoffet. Og han diskuterede bogens indhold og tankerne bag den med eleverne. Derudover fortalte han mere generelt om sit forfatterskab. Der var 1 ½ time til hvert hold, så der var god tid til at gå i dybden. 87 % af eleverne syntes *godt* eller *meget godt* om mødet med forfatteren.

Eleverne mødte også en professionel historiefortæller, som skulle lære dem sammen at skabe fortællinger med ”Helvedesuniverset” som udgangspunkt. De blev trænet i at turde stille sig op og fortælle for andre børn. Det var en succesoplevelse for flere, at de kunne stå foran et stort publikum og fortælle, så de lyttede. Hans Laurens var rigtig god til at få alle børn i gang. Hold på 20-30 børn deltes op i grupper på 4, og derefter blev de sat i gang og fik masser af gode tips og ideer. Fortællelysten var overvældende. Denne mundtlige øvelse var en god indledning eller forøvelse til de skriftlige fortællinger, vi satte i gang en af de efterfølgende dage. En anden forøvelse var, at eleverne havde lavet sig et rollekort/ en rollebeskrivelse for deres egen rolle i rollespillet. På dette tidspunkt havde de også været ude i nogle oplevelser i rollespillet, som de kunne bruge i deres fortælling. Mange elever havde den oplevelse, at de aldrig tidligere havde skrevet så meget – det faldt dem nemt at skrive løs på deres fortælling. Hvor man som lærer har en oplevelse af, at denne

fortælledele var meget givtig for eleverne og satte elever i gang, som ellers var tilbageholdende, er deres egen vurdering af fortælledele mere moderat. 51 % syntes, det var *meget godt* eller *godt* at lære om mundtlig fortælling, og 59 % syntes, det var *sjovt* eller *meget sjovt* at skrive en historie med sig selv som hovedperson.

Rollespillet er vanskeligt at beskrive, for det bestod af mange enkeltepisoder og opgaver, som blev sat i værk af en rollespilsinstruktør. Det, der var den røde tråd hen over ugen, var en gennemgående kappestrid mellem ”familier” om at være den førende familie i dette univers. Familierne bestod af ca. 15 børn på tværs af klasserne, der selv organiserede sig i et hierarki af roller. Eleverne var glade for at ”lave ting sammen” i familien. De ville godt have haft længere tid til at lære deres familie at kende og at vænne sig til at arbejde sådan. Familierne byggede ”boliger” på et stort braklagt område bag skolen, lavede bluser i familiens farve med påtrykt våbenskjold, fordelte opgaver og ansvar o. lign. Jævnligt blev der iværksat en opgave, et væddemål eller en regulær kappestrid. Kulminationen var en Skarnsstreghfestival med unge rollespillere i centrale roller som Djævelen, hans håndlanger og en grim heks. Festivalen endte med, at årets vinderfamilie kunne udpeges, og det blev fejret med blodøl og blodpølse. Eleverne gav i evalueringen udtryk for, at rollespilsdagene i temaugen var *gode* og *meget gode*. Der er stort set ingen, der synes, det har været dårligt.

Eleverne havde store kvaler med denne omvendte verden, hvor de nødvendigvis måtte lyve og bedrage for at score points! Oplevelsen var sjov og frustrerende på én gang. At vi beskæftigede os med Djævelen og hans rige gav anledning til noget polemik i lokalpressen; men eleverne følte sig tilsyneladende ikke forulempede. ”Det var jo bare en fed måde at lære om det onde på”, blev der sagt i 6. klasse. En anden replicerede som et ekko af forfatterens foredrag: ”Det er nødvendigt at kende det onde for at vide, hvad der er godt!”

I rollespillet har børnene mulighed for at skabe den rolle, som de ønsker sig. Det er en fantasileg, hvor de kan udfolde sig og lege med identiteter. Nogle var heldige at blive udpeget til ansvarsfulde roller, som gav dem ny status. Nogle børn nød at kunne være vilde og finde på skarnstregere, mens andre slet ikke kunne håndtere de uretfærdigheder, der kunne overgå dem i denne onde verden. Selvom det var en leg, føltes dette som en voldsom provokation for nogle elever. Der var ingen forskel på piger og drenge i denne leg; dvs. der var ingen fastlåste kønsroller. Faktisk var der flest piger blandt lederne. I løbet af spillet kunne de udvikle de sider, som fængede mest eller passede dem bedst. Der var brug for både vildskab, snedighed, omsorg, udholdenhed, ordenssans, mod osv. osv.

Koblingen mellem identifikationen i skønlitteraturen og rollen i rollespillet sker, når eleven fortæller sin historie med sig selv som hovedperson. Deres egen fortælling skal have lov til at udvikle sig, så historien bevæger sig ud over det faktisk oplevede til det fabulerende for at give rum til en leg med identiteten. Det er derfor vigtigt efterfølgende at arbejde videre med historien – også for at eleverne ikke skal opleve temaugen som løsrevet fra den almindelige undervisning!

Ser man isoleret på arbejdsmetoden: Mellem rollespil og dannelsesfortælling, kunne udgangspunktet have været en hvilken som helst (udviklings)roman og muligvis flere forskellige på én gang. Hvis vi havde valgt en mere ”typisk” fantasyroman, ville eleverne have kunnet trække på de erfaringer, de havde fra andre bøger inden for genren. Arbejdsmetoden er sammenlignelig med storyline-metoden, hvor spillet i stedet foregår mellem figurer i et miniature-univers. I denne metode vælger man som udgangspunkt en fælles oplevelse eller fortælling, for at eleverne har en fælles forståelsesramme. Den bog, vi havde valgt, var meget speciel, fordi den udspandt sig i

Helvede. Det kan siges at give nogle begrænsninger i rollemulighederne, men til gengæld var både børn og voksne så begejstrede for bogen og for mødet med forfatteren, at det må opveje evt. ulemper. De fik i hvert fald et fælles udgangspunkt og tog det som en udfordring at lave rollespil af en anden karakter end de gængse. Som nævnt var klasserne ikke færdige med bogen, da vi indledte rollespillet. Det giver for meget usikkerhed. Det er altså vigtigt, at rammen – det univers der skal ageres i – er helt klar for eleverne ved start.

Arbejdsmetoden kan/bør anvendes over en længere periode med mindst 3-4 timer ugentligt, evt. suppleret med et komprimeret forløb på temadage eller i en temauge. Metoden kan selvfølgelig anvendes på færre børn på én gang – én klasse. Anvendelsen af metoden på længere sigt er som altid afhængig af de implicerede læreres brug af den! De har i hvert fald fået et redskab til at styrke og udvikle den mundtlige og skriftlige fortælling på en spændende og engagerende måde. De har også erfaret, at rollespil er en håndterbar aktivitet, der tiltaler eleverne og befordrer fortællelysten. Projektet har som nævnt været et undervisningsforløb på tværs af klasser. Derved har vi opnået den sidegevinst at få et rigtig godt og autentisk samarbejde i gang på tværs af 4., 5. og 6. klasserne.

I evalueringen med eleverne er der selvfølgelig også sat fokus på læselysten. 54 % af eleverne har fået lyst til at læse mere fantasy; 62 % vil gerne læse flere bøger af Kenneth Bøgh Andersen. Med hensyn til omfanget af deres læsning er der 96 % af eleverne, der læser jævnligt, dvs. mindst flere gange om måneden og kun 3 % læser aldrig. Det er i forhold til Anette Østers undersøgelser af børn og unges læsevaner i Norden en flot fordeling, idet det her konkluderes, at 76 % af de 9-12-årige læser jævnligt, dvs. mindst flere gange om måneden.² 53 % af vores elever svarer, at de læser dagligt. (Det er desværre ikke muligt, at dele svarene op i drenge og piger.) Efterspørgselen efter især Kenneth Bøghs bøger har været stor og er det stadig. Den lokale boghandel har nærmest ikke kunnet følge med.

Som det fremgår af ovenstående, har projektet været spændende og givtigt på mange områder. Det engagerende møde med litteraturen fik særlig stor betydning set fra min synsvinkel som projektansvarlig og skolebibliotekar. Den videre brug af arbejdsmetoden – rollespil, fortælling, litteratur – beror på lærernes vilje og mod til at fortsætte. Det er oplagt at inddrage skolebiblioteket i projekter af denne art og i udvikling af arbejdsmetoden.

Fanefjordskolen, 25/11 2006
Lisbeth Baruël Poulsen

Skolebibliotekar og projektansvarlig

Bilag: Spørgeskema
Billeder

¹ Bilag: Spørgeskemaundersøgelse. Evaluering med elever. 4.-6. klasse.

² Anette Øster: Læs! Les! Läs! Læsevaner og børnebogs-kampagner i Norden.



1 Djævelen udvælger vinderen af Skarnsstregsfestivalen



2 Djævelen og den onde(!) heks i rollespillet



3 Kenneth Bøgh Andersen diskuterer Djævelens lærling med eleverne



DJÆVELENS GAB

4 Familierne lavede våbenskjold og dragter med mærket på.



5 Der fortælles for hele børneflokket.