

Kampen om fellesskap

Målgruppe: 8. - 10. trinn

Tid: En skoledag eller økter fordelt over flere dager

Aktuelle fag: samfunnsfag, norsk, tverrfaglig tema demokrati og medborgerskap

Læringsutbytte for elevene:

Temaet demokrati og medborgerskap og helt konkret spørsmål knyttet til begrepet *fellesskap* utforskes. Gjennom å bruke dramafagets uttrykk og læringsformer blir elevene innenfor rammene av et spillunivers – en fiksjon - presentert for situasjoner og utfordringer hvor de sammen må gjennomleve, argumentere, drøfte og reflektere over alternativer og mulige løsninger på noen av disse.

Undervisningsforløp av:

Ingvild Margrethe Birkeland og Tone Cronblad Krosshus

Læringsressurs:

Kampen om fellesskap er en del av Drama- og teaterpedagogenes digitale læringsressurs med opplæringsfilmer: <https://dramaogteater.no/læringsressurs/>

Læringsressursen er produsert med midler fra Utdanningsdirektoratet.

Redaksjon Drama- og teaterpedagogenes læringsressurs: Kari Strand, Ingvild Margrethe Birkeland og Barbro Børli Løkken.

Utstyr og forberedelser:

- Bord/pulter til gruppearbeid
- En stol til hver deltager
- Prosjektor og smartboard/lærret
- Presentasjon (se materiell, PowerPoint)
- Kort med "ENIG" og "UENIG"
- Rollekort (se beskrivelse)
- Navneskilt med rollenavnene (se beskrivelse)
- Lydkilde (instrumentalmusikk som helst ikke er gjenkjennelig for elevene. F.eks. 1) *Nitten Nitti* (Bjørn Torske) + 2) *Hands* (Kim Hjorthøy)
- Brev fra kongen (se beskrivelse)
- Farget papir, sakser, blyanter, tusjer, limstifter, tape, hvite ark (A4)
- Kongerikets lover i konvolutter (se beskrivelse og materiell)

Rollekort

Lag store, laminerte bildekort. Bruk bilder fra en vanlig kortstokk av konger, dronninger og knekter. Gi kortene navn som f.eks.: Kongens beste venn, Kongens rådgiver, Kongens eldste partner, Kongens hoffsjef, den slu datteren, den ærlige datteren, den smiskende datteren, den maktsøkende sønnen til kongens beste venn, den trofaste sønnen til kongens beste venn.

Navneskilt

Lag navneskilt til alle rollene/rollenavnene, et navneskilt til hver elev. Skriv f.eks. med tusj på hvite klistrelapper eller bruk navneskiltholdere.

Brev fra kongen

Se tekst steg 6b. Brevet skrives for hånd på f.eks. en "pergamentrull" og brukes som en rekvisitt.

Kongerikets lover

Skriv ut, kopier og legg i konvolutter til gruppene. Hver lov skrives på en strimmel papir, elevene skal sortere dem. Tekst lover, se materiell (steg 12a).

Klasserommet

Gjør i stand rommet før undervisningsforløpet starter:

Stoler settes opp i rader stilt mot hverandre (antall ut fra hvor mange elever som deltar og hvor mange grupper det blir). La det være et felt på ca 4-5 meter mellom de to rekkene.

Still i tillegg klar bord/pulter til gruppearbeid som elevene skal ordne i steg 4 (maks 7 elever på hver gruppe). Andre stoler/pulter settes på gangen.

Undervisningsforløpet steg for steg:

1 Etablering av univers (tematikk og fiksjon)

På projektor vises et bilde av en konge fra en kortstokk.

- Vis bilde 1 (PP)

Møt elevene utenfor klasserommet. Inviter dem inn og be dem finne en plass på de to stolradene.

a) Anslag - Shakespeare

Lærer leser Shakespeare sitat:

- **Vis bilde 2 (PP)**

«Kjærligheten kjølner, vennskap svikter, brødre kjemper mot hverandre. I byene og på landsbygda er det opprør, på slottene finner du forræderi, og båndet mellom far og sønn er revet over»

Shakespeare King Lear

b) Velkommen til spill-turnering

Lærer ønsker velkommen til spill-turnering, og presenterer seg som *Spillmester*. Spillmesteren skal lede deltakerne gjennom spillet og hjelpe dem med reglene.

2. Ta stilling: Enig - uenig

Enig-uenig kortene legges ut på gulvet ved hver sin ende av de to stolradene.

Instruksjon

Elevene skal ta stilling til påstander ved å plassere seg ved kortene "Enig" og "Uenig". Ingen skal snakke, bare gå til "enig" eller "uenig" siden av rommet.

Spillmester: La oss spille «Enig – uenig»!

Påstander:

- Jeg liker å spille kort med andre
- Jeg kjenner alle i dette rommet
- Jeg liker å danse alene
- Jeg kan føle meg alene når jeg er med andre
- Det er lett å forstå alle oppgaver læreren gir
- Noen ganger jukser jeg når jeg spiller kort
- Jeg trenger ikke så mye penger
- Jeg tror jeg støtter det samme politiske partiet som noen andre i dette rommet
- Sosiale medier inkluderer mennesker
- Jeg skulle ønske flere mente det samme som meg
- Jeg føler meg ofte annerledes
- Det er alltid best å fortelle sannheten

3. Rollekort

Spillmester ber elevene sette seg på stolradene.

a) Spillmester: La oss se på spillkortene og forbedre oss.

Vis kortene og fortell at de ligner vanlige kort, men at disse er spesielle. De har andre navn enn det elevene er vant til. Les navnene og vis forsiden på alle korta. La elevene trekke et kort hver. Gi dem tid til å kikke på kortene sine. Del ut navneskilt og fortell at elevene skal være den karakteren som kortet viser.

b) Spillmester hilser på alle og elevene skal presentere seg i rolle.

c) Spillmester oppsummerer rollene og hvem som er hvem for hele klassen, og finner ut om det er noen relasjoner. Spillmester organiserer et "relasjonskart":

Still elevene opp i rolle på gulvet, slik at plasseringen de får viser noe om karakterenes relasjoner (F.eks. døtre, brødre, fedre, venner etc.)

d) Spillmester ber alle sette seg på stolene igjen og styrer en fysisk rolle-utforskning. Få elevene til å «gå i frys» som den rollen de er blitt. Hvordan ser rollen ut når den er sint, glad, redd, mistenksom, overrasket osv.? Hvordan kan rollen se overasket ut på en annen måte? Prøv ut.

4. Etablere rommet

a) Spillmester minner elevene på rollekortene sine. Etablere elevene som fremtidens ledere. Rams opp navnene på rollekortene. Les Shakespeare-sitatet fra anslaget en gang til (PP 2). Spillmester sier: nå er det tid for et veldig viktig møte med dere, de fremtidige lederne for et nytt rike!

Spillmester kommanderer elevene i rolle som fremtidige ledere til å gjøre i stand møterommene. Hver gruppe må ordne bord og stoler og bestemme hvilke plasser lederne skal ha. Spillmester tar tiden og sier at møtet starter om et par minutter.

b) Når alle har funnet sine plasser i de ulike gruppene, spør Spillmesteren hvem som kan være spillmesterens assistent på hver gruppe
Hvis elevene ikke selv velger en, blir en pekt ut. (Kan byttes ut underveis i spillet).

5. Ritualet «The Changemaker»

Spillmester annonserer at nå er det tid for «The Changemaker». Forklar at musikken vil spille i ca 30 sek. Før musikken slutter skal alle ha bytta plasser rundt bordet! Spillmester kan velge å gjøre ritualet med plassbytte to ganger. Det er viktig at når musikken spiller skal ingen snakke.

6. Oppdraget

a) For å forsterke situasjonen leser Spillmesteren et Shakespeare-sitat:

- Vis bilde 3 (PP)

«Jeg ber deg, ikke driv gjøn med meg, for jeg er gammel - en meget gammel, svak og fjollete mann. Og for å være helt ærlig, er jeg redd jeg ikke er ved mine fulle fem»

Shakespeare King Lear

b) Brev fra kongen

Spillmester: "Dere har sikkert merket at kongen ikke er sammen med oss her i dag. Men vi har fått en beskjed fra ham. Her. (Tar fram en «pergamentrull» med beskjeden fra kongen.

Les:

*Vi har bestemt Oss for å trekke oss tilbake. Vi ønsker å overføre all Vår Kongelige Makt til de folkene som Vi har den største tillit til. Vi stoler på dere alle. Nå søker Vi deres råd: Dere må hver og en finne ut **om** og **hvordan** makten skal fordeles i vårt elskede rike når Vi nå trekker oss fra alle maktposisjoner.*

c) Spillmesteren poengterer at kongen søker råd av fremtidens ledere.

Spillmester: "Han stoler fullt og helt på alle dere, og søker deres meninger. Er dere egentlig enige i at makten skal deles? Med alle? Se på rollekortene deres, se på de andre lederne, husker dere hvem de er?"

Spillmesteren improviserer litt rundt dette med elevene. Går bort til hvert bord og sjekker at alle husker hvem de er etc.

7. Ritualet «The changemaker»

Spillmester:

"Nå er det igjen klart for «The changemaker»!

Legg kortene på møtebordet! Se nøye på dem! Vær stille. Les navnene inni deg! . Tenk over hvem av disse du helst vil styre landet sammen med!

Musikken vil spille i ett minutt.

TENK!

Gjør deg klar

PEK PÅ DEN DU HELST VIL STYRE LANDET MED!

Ikke snakk og hold posisjonen til musikken stanser.

8. Kartet

Spillmesteren annonserer at vi nå skal gjøre oss klare for å gå videre i spillturneringen.

a) Tegne kart og dialog

Spillmester tegner raskt et kart over kongeriket på tavla. Be elevene tenke mens kartet tar form.

Spillmester: "Når vet du om du er utenfor eller innenfor et kongerike - eller et land? Er det noen usynlige grenser her? Hva kan dere se på kartet? Hva kan dere ikke se på kartet? Hva er innenfor kongeriket? Hva er det som skaper et kongerike?"

Hva er det som får deg til å føle deg hjemme? Kartet er en visualisering av grenser. Et bilde på hvor grensene går, hvor grensene er etc."

b) Riksvåpen/våpenskjold

Spillmester viser kongerikets gamle våpenskjold.

- Vis bilde 4 (PP)

Spillmester: "Våpenskjoldet er symbolet på et kongerike, eller et land! Dette er som dere ser det gamle kongerikets våpenskjold. Den gamle kongen, som dere vet skal trekke seg tilbake, han elsket alt og alle i dette kongeriket. Og han elsket dette våpenskjoldet! Men nå skal alt snart endres. Det nye kongeriket, kjære fremtidige ledere, skal for eksempel ha et nytt våpenskjold!

Hvordan skal det nye våpenskjoldet se ut?

Det nye våpenskjoldet skal symbolisere vårt fremtidige rike!"

9. Tegn/lag et symbol

Spillmester: “La oss gå videre i spillturneringen!

Hvordan skal det nye våpenskjoldet se ut?

På dette viktige møtet vi nå har her må hver enkelt av dere komme med sitt forslag.

Tegn/Lag et symbol som du synes best kan representere det fremtidige landet.

Dere får utdelt materiale til å lage forslag til våpenskjold. Alle dere fremtidige ledere skal lage hvert deres forslag.”

(Utstyr deles ut til hvert bord: Sakser, tusjer, fargede ark, lim)

10. Improvisasjon i rolle

Spillmester: “Nå skal alle vise for hverandre det dere har laget, og forklare hva våpenskjoldet skal bety og hvorfor det er et godt våpenskjold for det nye landet!

Men som dere vet kan et kongerike bare ha ett våpenskjold. Dere må nå diskutere og velge ett av disse våpenskjoldene og bli enige om hvilket som skal representere deres nye kongerike.”

(Spillmester sjekker at begge gruppene har valgt et symbol. Hvis ikke må den utpekte assistenten velge)

11. Ritualet - The Changemaker

Spillmester annonserer: Nå er det tid for “The changemaker”!

Legg alle våpenskjoldene ut over møtebordet! Se nøye på dem! Vær stille. Tenk over hvilket av disse våpenskjoldene du helst ville valgt.

Musikken vil spille i ett minutt.

TENK!

Gjør deg klar

PEK PÅ DET VÅPENSKJOLDET DU HELST VIL HA.

Ikke snakk og hold posisjonen til musikken stanser.

Spillmester legger til side det valgte våpenskjoldet og fjerner eller river i stykker de andre symbolene.

12. Lovene

a) Diskusjon

Spillmester introduserer: "Dette er det nye våpenskjoldet for deres fremtidige kongerike.

Har alle rollekortene sine?

Da er det på tide å gå videre i spillturneringen: Spillet om lovene!

Dette kongeriket er en del av et verdensomspennende samfunn/ fellesskap, og vårt elskede rike har gode lover. Men nå er det nye tider. Og det nye rike krever nye lover.

Her er de gamle lovene!

Dere må organisere lovene i prioritert rekkefølge.

Den viktigste loven først, den neste under osv."

(De gamle lovene deles ut til assistentene. Hver lov er skrevet på en strimmel papir og lagt i en konvolutt. Hver gruppe jobber med å prioritere lovene)

LOVENE (Hentet fra FNs bærekraftsmål)

1 § All fattigdom skal utryddes.

2 § Alle skal ha rett til utdanning

3 § Alle mennesker skal være likestilt

4 § Alle skal ha tilgang til rent vann og energi

5 § Alle skal ha rett til gode jobber

b) Skrivning i rolle

Når lovene er plassert i rekkefølge, tar spillmesteren vekk de to nederste lovene.

Spillmester: "Nå mangler dere to lover. Dere må finne på to nye, som passer til det nye riket som dere vil være med på å lage.

Hver enkel av dere ledere skal nå skrive ned ett forslag hver til en lov som du vil skal gjelde for det nye riket.

(Nye ark deles ut og elevene arbeider)

c) Improvisasjon i rolle

Spillmester minner om at vi er i en spillturnering.

Spillmester: "Alle må se på rollekortene sine og huske hvem de er : De nye lederne av kongeriket."

Alle presenterer sitt lovforslag for hverandre.

Dere må nå bli enige om hvilke to nye lover kongeriket skal ha.

Hvis lederne ikke blir enige, må spillmesterens assistent velge to.

(Spillmesteren tar et bord, og setter det opp med bordflaten mot deltagerne. Fester lovene med tape opp på tavla, sammen med det nye våpenskjoldet.)

d) Ritualet - The Changemaker

Spillmester annonserer:

Nå er det tid for en ny «The changemaker.»

Se nøye på lovene! Vær stille. Tenk over lovene og diskusjonen du har hatt med de andre lederne. Tenk over hvilken lov du synes er viktigst.

Musikken vil spille i ett minutt.

TENK!

Gjør deg klar

Gå fram og pek på den loven som du synes er den viktigste loven. Hold posisjonen til musikken stopper.

Ikke snakk og hold posisjonen til musikken stanser.

13. Spillet om de andre

a) Fortellende introduksjon

Spillmester: “La oss spille *Spillet om de andre*.”

Dere er det nye kongerikets ledere.

Dere bor alle i vakre hus, folk lytter til dere når dere snakker, og dere har makt til å forandre det dere ikke liker. Dere får det dere vil ha, og dere får gjennomført det dere vil.

Se på dere selv. Dere er de nye lederne i dette nye riket.

Men hvem er de andre i dette kongeriket?

Hvem er de andre?

Hva driver de andre med?

Hvilken betydning har de for landet?

Hvilke rettigheter har de?

Hvem er de andre?”

(Spillmesteren får hver gruppe til å diskutere hvem «de andre» er.

Spillmesterens assistent skriver ned en liste over disse.

Spillmesteren henger opp arket med «de andre» på oppslagstavla til hver gruppe og leser opp listene over “de andre” for hele klassen.

b) Kollektive roller - improvisasjon

Spillmester: “Nå er det på tide å gå videre i spillturneringen.

Dette er fortsatt et spill.

Har dere kortene deres?

Se på kortet ditt.

Legg kortet ned på stolen din eller på plassen hvor du står. Ta av deg navneskiltet og legg det ved siden av rollekortet.”

(Spillmesteren samler alle i hver gruppe i litt avstand fra møtebordet)

Spillmester forteller:

“Dere er nå ikke lenger de fremtidige lederne i dette nye riket.

Dere er nå «*de andre*».

Kongerikets nye ledere sitter fremdeles der inne i møterommet og planlegger hvordan det nye kongeriket skal bli. Jeg vet at de jobber med det nye våpenskjoldet til kongeriket og særlig de nye lovene! (Peker inn på “møterommet” (bordet) hvor lederne (kortene) er samlet)

Dere er altså ikke lenger de fremtidige lederne!

Dere er nå..... (læreren velger fra gruppas liste og «definerer» elevene som disse «andre» som bor i riket)

Sier til «de andre»: Som dere alle vet har kongeriket nye ledere.

De har et møte akkurat nå. Her inne (peker).

Og **dere....** har fått mulighet til å snakke med dem, de nye lederne av riket.

Dere kan snakke med dem om hvordan de kan gjøre det bra for, hvordan de kan gjøre det bedre, nå har dere sjansen. Kom med alt det dere tenker på.

Spillmester sier videre til «de andre»: Jeg skal gå og sjekke om de er klare til å ta imot dere. Hvem vil gå først?

Hver enkelt fra gruppa (en eller flere) - går inn og taler så til lederne.

Alle gir råd til den som skal inn for å snakke med lederne om hva som kan være lurt å få sagt.

14. Ritualet - The Changemaker

Spillmester: "Nå er det tid for den aller siste The Changemaker!"

- **Vis bilde 5 (PP)**

Les Shakespeare-sitatet:

"O, wonder! How many goodly creatures are there here!

How beauteous mankind is! O brave new world,

that has such people in 't!"

Musikk settes på.

Spillmester: "Musikken vil spille en stund. Dere skal nå bygge et slott. Dette skal være symbolet på det nye kongerikets fellesskap.

Mens musikken spiller ordner spillmester "oppslagstavlene" tilbake til gruppebord. La alt som er festet på bordet bli værende. Elevene blir bedt om å samle seg stående rundt gruppebordet sitt.

Spillmesteren deler ut mengder med vanlige spillkort fra kortstokker som kan brukes til å bygge med.

Spillmester sier: «Er dere samlet nå? Er dere sammen? Klarer dere denne oppgaven sammen? Sett i gang å bygge et korthus av kortstokken (e).»

Spillmesteren hjelper til i hver gruppe.

Mens gruppene bygger og musikken spiller settes stolene opp i sirkel.

15) Exit fra universet

Refleksjon - samtale i gruppe

Hva er fellesskap. Har du opplevd fellesskap her? Hvem hadde du fellesskap med? Hvorfor opplevde du fellesskap eller ikke? Opplevde du utenforskap? Opplevde du å ikke bli hørt? Når opplevde du fellesskap/utenforskap? Husker du en situasjon der alle ble enige? Hvordan ble dere enige? Fikk du bestemme noe, ble dere enige? Hvordan ble dere enige?

Om Kampen om fellesskap

Undervisningsforløpet *Kampen om fellesskap* baserer seg på workshopen «Fighting for togetherness» fra forskningsprosjektet Otherness – Togetherness - Aesthetics (<http://www.o-t-aesthetics.eu/>).

Dette undervisningsforløpet er organisert som et slags spill, inspirert av William Shakespeare's *King Lear*, Performansen *Home Visit Europe* av Rimini Protokoll og forestillingen *Goodbye America* av Kate Pendry. Forløpet spiller på kortspilllets visualitet, roller og regler.