

Hvordan udvikler vi børn og unge?



bifrost

Et inspirationspapir til rollespillere

I Bifrosts vedtægter står følgende tekst

Stk. 2. Landsforeningen formål er,

...at udvikle børn og unge til hele, kreative og sociale individer,

...at give børn og unge en forståelse for andre mennesker og kulturer gennem styrkelse af empati, refleksion og indlevelse,

...at udvikle børn og unges engagement i samfund og omverden ved at lære dem at samarbejde, tage initiativ og udvise ansvarsfølelse, samt

...at udforske kreativitet, udfordre eksisterende virkelighedsopfattelse og udvikle nye politiske og kunstneriske udtryksformer.

Men hvad betyder det i praksis?

Vores formål er det vi gerne vil opnå i Bifrost. Men for, at gøre det mere jordnært og omsætteligt til virkelighed har vi udover formålet, et værdigrundlag og nogle principper for hvordan vi laver aktiviteter.

I sidste ende er en landsforening jo det, som den gør. Dette her dokument er til for, at give en idé om hvad vi gør og hvordan vi gør det. Groft sagt er det at trække linien fra det abstrakte til det konkrete og give en rettesnor til når man skal lave aktiviteter i Bifrost.

Vi er landsforeningen for kreativ udvikling af børn og unge, og forhåbentligt giver de her sider et indtryk af hvad der egentligt ligger bag de ord.

KFR-cirklen og de seks principper

På de næste to sider findes en forklaring af to af de meste centrale ideer i Bifrost - KFR-cirklen og de seks principper. Bogstaverne står for **K**reativ, **F**orpligtende og **R**eflekterende, og er nøgleordene i den cyklus, som Bifrost baserer sig på.

De seks principper handler om, hvordan vi skaber og udvikler aktiviteter, som understøtter den proces og hjælper os med at realisere vores formål.

God læsning!

- René Bokær, Generalsekretær
info@landsforeningenbifrost.dk
 (+45) 27 96 61 52



Værdigrundlag for Bifrost

Bifrosts værdier vokser frem af interaktive udtryksformer, der udvider horisonter og skaber forståelse og fællesskab på tværs af kulturelle skæl. Dermed bliver interaktivitet hjørnestenen i vores fælles aktiviteter.

Den grundlæggende idé er, at fortællinger, leg og kunst, som opstår i samspillet mellem mennesker, styrker kreativitet, indlevelse og forståelse.

I Bifrost tror vi på, at denne proces udvikler børn og unge til hele, kreative og sociale individer med engagement i deres medmennesker, verden og samfundet omkring dem.



Det kreative individ

Nysgerrighed

Det er vigtigt, at mennesker udfordrer eksisterende opfattelser og udforsker ny viden og på den måde øger den idérigdom, som findes i os alle. Gennem åbenhed og nysgerrighed til omgivelserne skaber vi kreativitet.

Kreativitet

Nysgerrighed medfører kreativitet, som er evnen til at kombinere ny som gammel viden eller skabe idéer. Kreativiteten skal bruges til at skabe og udvikle emner, som ikke før er set. Vi gør mennesker i stand til at dyrke og udvikle deres og andres potentiale og kompetencer igennem leg, fantasi og spil.

Skaberglæde

Gennem kreativitet opstår idéer, der giver lysten til at skabe, til glæde for både sig selv og andre. Det at opdyrke glæden ved at skabe ting giver lyst til at tilegne sig nye kompetencer. Vi skaber mennesker, som ikke ser begrænsninger i egne kompetencer, men derimod muligheder.

Det forpligtende fællesskab

Initiativ

Med lysten til at skabe opstår fornyelse og innovation. Ved at se muligheder opdyrkes initiativet og er med til at skabe fællesskaber. Vi opdrager initiativrige mennesker til at gå foran for at skabe, udvikle og tage ansvar for fællesskabet.

Ansvar

Initiativet gør det muligt at tage ansvar. Gennem ansvar opnår man et engagement og en forpligtelse overfor sine egne idéer og andres. Vi giver alle lige muligheder for at tage initiativ og ansvar for både sig selv og fællesskabet.

Fællesskab

Igennem fællesskabet udvikles de sociale kompetencer, som er grundlæggende for refleksion. Fællesskabet opstår af det kreative arbejde, og er forudsætningen for at den enkelte tager initiativ og ansvar for den fælles oplevelse. Vores fællesskab giver rum til det enkelte individs indlevelse i egen og andres kultur og verdensforståelse.

Det reflekterende menneske

Indlevelse

I mødet med nye verdensforståelser udfordres vores evne til indlevelse såvel i kulturer som i det enkelte menneskes situation. Gennem indlevelsen udvides vore horisonter, og vi opnår større forståelse for andres livssyn.

Empati

Når forståelsen for egne og andres og historier udvikles, lærer vi at se verden med nye øjne. Herigennem udvikles vore empatiske evner og vor interesse i andre mennesker. Vi skaber mennesker, der forundres over og forføres af den nye verden, de oplever.

Refleksion

Efter mødet med nye verdenssyn begynder refleksionen. Vi reflekterer over eget liv og andres liv, egen kultur og andre kulturer. Refleksionerne medfører nye spørgsmål og udfordrer dermed den kreative proces til at begynde forfra.

HVORDAN GØR VI DET SÅ?

En aktivitet som ikke er en aktivitet

En af grundene til, at dette dokument findes, er, fordi vi har haft for vane at tænke rollespil som en aktivitet. Som noget man gør på linje med skak, bål-tænding eller fodbold. Men virkeligheden er en anden. Rollespil er ikke en aktivitet men en ramme for aktiviteter. Rollespil kan både være skak, bål-tænding og fodbold (dog sjældent i samme rollespil), ligesom det kan være tusind andre aktiviteter. Men derfor har vi i Bifrost stadig nogle overordnede metoder, som gør sig gældende, når vi udvikler børn og unge (og aktiviteter).

Oplevelseslæring

Et af de centrale elementer ved rollespil er oplevelseslæring. Man lærer ved at gøre ting, også selvom det er "for sjov". Børnene, der lærer at marchere i takt, fordi de spiller kejserlige soldater, lærer faktisk at marchere i takt. Rumpiratkapitajnen, der styrer sin besætning og giver ordrer til, at laserkanonerne skal skyde, lærer noget om ledelse. Og orken, der stemmer om, hvem der skal være den nye høvding, lærer noget om demokrati. Hvad enten man spiller liverollespil og bruger kroppen eller bordrollespil og kun benytter sig af ord og fantasi, så er oplevelseslæring i centrum.

Medskabelse

Man kan godt spille rollespil alene, men det er sjældent voldsomt spændende. Ligegyldigt om rollespillet handler om at lave bål til elverfyrstens ritual, løse ligninger til matematikprøven eller binde knob på sørøverskibet, så er man som deltager med til at forme oplevelsen. Rollespil er deltagerkultur i meget ren form, og man har altid mulighed for at påvirke begivenhedernes gang - også selvom det ikke altid er lige meget.

Udvikling

I rollespilmiljøet findes der ikke formelle progressionssystemer som kampsportens bæltter, spejdernes duelighedsmærker og fodboldens divisioner. Det ville ikke give mening, fordi diversiteten i aktiviteter er for stor. Udviklingen er derfor ikke hierarkisk nedefra/op men foregår i mange forskellige retninger, hvad enten man vil bedre sig på det fysiske, det psykiske eller det sociale. Der findes rollespillere, som bruger energi på at lære at argumentere, rollespillere, der udvikler håndværksmæssige færdigheder på højt plan og rollespillere, der bliver gode til at fremprovokere stærke følelser hos sig selv og andre. Og så er der selvfølgelig dem, der godt kan lide at slås, som træner fysisk og mentalt til at kunne excellere på en (fiktiv) slagmark.

Aldersspredning

Rollespil er for både børn, unge og voksne. De yngste rollespillere er børnehavebørn, og de ældste er bedsteforældre, og langt de fleste rollespil involverer både børn, unge og voksne i en fælles leg. Netop fordi aktiviteterne i rollespil er så forskelligartede og foranderlige, er det muligt at lave rollespil, der både appellerer til vilde 6-årige, tænksomme 16-årige og initiativrige 27-årige. Denne aldersspredning er utroligt vigtigt, for den skaber fællesskaber og relationer på tværs af traditionelle aldersgrupper, og netop omgangen med mennesker af forskellige alder er med til at udfordre deltagerens virkelighedsopfattelse og udvikle dem som individer.

Refleksion

Det vigtigste, som rollespil kan, er dog at skabe refleksion hos deltagerne. Stærke oplevelser skaber altid refleksion, og rollespil som medie er fænomenalt til at skabe stærke oplevelser. I Bifrost tror vi på, at den reflekterede oplevelse er vejen til udvikling, og derfor lægger vi vægt på, at refleksion og evaluering følger oplevelserne, så de kan blive forankrede i erfaringen. Det er prinsessen, der for første gang i sit liv oplever, hvordan andre bukker og skraber for hende grundet hendes fødselsvilkår.

Det er de tyske soldater på Østfronten, der finder ud af, hvor meget de tager ytringsfrihed for givet. Og det er forælderen, der tager en monstermaske på og finder ud af, hvor vilde børnene er, fordi de glemmer, at der er en person indeni "monstret". Det er snakkene om oplevelsen bagefter, der skaber den lærerige erfaring. Og det er snakkene bagefter, der giver lyst til at få nye oplevelser.



www.rollespil.dk