

Förslag till hur du kan använda korten i Inspirationsasken:

Skapa berättelser på egen hand eller tillsammans med andra

Reglerna bestäms från gång till gång av gruppen.

Ibland lämpar det sig att alla deltar i spelet i tur och ordning. Andra gånger kanske det känns bättre att hjälpas åt att skapa en berättelse. Målsättningen är att fantasin ska få en skjuts och att en trivsam stämning ska uppstå mellan spelarna. Ingen vinner och ingen förlorar – alla utvecklas!

Samtala kring bilder

Välj ut ett antal kort ur de olika lekarna, bilder som kan vara lätta att samtala kring. Lägg korten upp och ner och låt en i gruppen välja ett av korten. Förslag på frågor:

- Vad tycker du att bilden föreställer?
- Vilka ljud hör du?
- Vilka lukter eller dofter känner du?
- Om det finns människor i bilden, vilken relation har de till varandra?
- Är människorna glada eller ledsna, lyckliga eller olyckliga?
- Vilka positiva känslor finns i bilden som helhet?
- Vilka negativa känslor finns i bilden?
- Vad kan ha hänt igår?
- Vad kan hända i morgon?
- Om det finns människor på bilden, vad tror du att de längtar efter?

Persona

- Lägg Personakorten i en hög med baksidan uppåt.
- Turas om att dra ett kort ur högen. Personen på kortet har blivit bjuden på en fest. Varför? Trivs personen på festen? Vilken sorts fest skulle personen själv helst anordna?

Saga

- Lägg Sagakorten i en hög framför er, med baksidan uppåt.
- En person börjar genom att dra ett kort och påbörja en berättelse med utgångspunkt från kortet.
- Näste person fortsätter berättelsen genom att dra ett nytt kort och berätta vidare utifrån det. Lägg ner korten på bordet på ett sätt som visar hur de hör ihop. Men berättelsen kan ta vägen åt många olika håll – precis som i ett dominospel kan man bygga på berättelsen genom att skapa sidospår, parallellhandlingar, utifrån en punkt i kedjan. Det tränar både koncentrationsförmågan och simultankapaciteten!

Persona och Habitat

- Välj ut ett antal Habitat-kort som visar en eller flera människor. Lägg korten upp och ner.
- Välj ut ett antal Persona-kort och lägg även dessa upp och ner.
- Låt spelarna ta ett kort av varje sort. Om det finns fler än en människa på Habitatkortet bestämmer spelaren vilken av dem som ska ingå i berättelsen.
- Spelaren berättar om karaktären på Personakortet och hur hon eller han träffar karaktären på Habitatkortet. Vad händer i mötet mellan dem? Vad har de att ge varandra?



Exempel:

Debora blev änka för två år sedan. I 42 år hade hon passat upp på sin man. Barnen var sedan länge utflugna och hade fullt upp med karriären. Barnbarn hade hon väntat på alltför länge. Vad skulle hon göra av sin vakna tid? Trädgårdsmästaren hade hon fortfarande i tjänst och det var ju inte lika mycket stryktvätt nu som förr...

I resemagasinet fäste hon ögonen på en upplevelseresa till Sudan. Hon bestämde sig genast. Flyg, buss och jeep...

Hon hoppade ner från jeepen och följde färdledaren in i regnskogen. Som om de väntat på henne, satt de där – en hel familj. Pojken, en femåring, räckte fram en visselpipa till Debora. Hon satte den mellan sina läppar och de skojiga ljuden blandade sig med regnskogsmattret. Pojken skrattade, hoppade ner från knäet där han satt, ropade sitt namn ”Dongo”, tog Debora i handen och ledde henne några meter bort. De stannade under ett stort träd. Debora pekade mot sitt hjärta och uttalade sitt namn. Dongo härmade och skrattade. Kojan mellan träden låg fyra meter upp. Stegen såg ranglig ut, men den bar dem båda. De satte sig till rätta, tätt intill varandra. Dongo öppnade sin skattkista och tog försiktigt ut en sak i taget och lät Debora känna, lukta och smaka.

Persona samt Habitat, Saga eller OH

- Lägg samtliga kort upp och ner.
- Tag ett Persona-kort och ett av de övriga. Vem är karaktären i denna miljö? Skapa en kort berättelse genom att fylla i meningarna:
 - Jag är...
 - Jag heter...
 - Jag älskar...
 - Inuti mig finns...
 - Jag drömmer om...
 - Jag önskar...
 - Jag är rädd för...
 - På kvällarna...
 - Vill du följa med mig till...?

Persona och Habitat

- Välj ut ett antal Habitat-kort som visar en eller flera människor. Lägg korten upp och ner.
- Välj ut ett antal Persona-kort med vuxna människor och lägg dem upp och ner.
- Låt varje spelare ta ett kort av varje sort. Om det finns fler än en människa på Habitatkortet bestämmer spelaren vilken av dem som ska ingå i berättelsen.
- Spelaren låter Habitatkortet berätta om hur karaktären på Persona-kortet hade det när hon eller han var liten.



Exempel:

Verner var som barn mycket fascinerad av reptiler. En gång lekte han och hans kompis med några ormar. Verner blev biten, men inte skadad. Istället blev han ännu modigare... ja, mer och mer fångslad av krälande djur. Han läste all litteratur som kom i hans väg och reste världen över för att ta reda på hur djuren levde. Så småningom startade han en organisation som hade till syfte att rädda utrotningshotade reptiler.

Persona, Habitat och textkort

- Kopiera kopieringsunderlag nr 1 i *Pennvässaren – kopieringsunderlag* i tre valfria färger, exempelvis gult, rött och grönt.
- Låt varje deltagare få tre tomma lappar var, som nu ska bli textkort. De skriver ett adjektiv på det gula, ett verb på det röda och ett substantiv på det gröna kortet.
- Lägg textkorten upp och ner.
- Välj ut ett antal Habitat- och Personakort. Lägg dem upp och ner.
- Den första spelaren tar upp ett Personakort och ett Habitatkort tillsammans med ett rött textkort samt ett gult eller grönt. Uppgiften till dessa kortkombinationer kan variera, men det handlar hela tiden om att försöka sig leva sig in i karaktären. Några exempel:
 1. Formulera två lämpliga meningar där de båda orden ingår.
 2. Beskriv ett ögonblick utifrån huvudkaraktärens perspektiv.
 3. Bilderna visar början på en berättelse. Hur låter den?
 4. Bilderna visar mitten på en berättelse. Vad har hänt?
 5. Bilderna visar slutet på en berättelse. Hur går det?

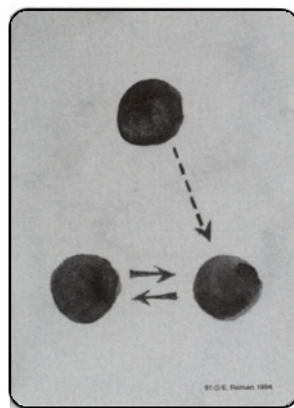
Habitat, OH eller Saga

- Välj ut ett antal bilder där djur finns med. Lägg korten upp och ner.
- Tag upp två kort. Berättelsen utgår från följande förutsättningar:
 - Var har djuren träffats?
 - Hur ser de på varandra?
 - Vad har hänt?

- Vilket är dilemmat?
- Vad kommer att hända?
- Hur slutar det?
- Variera utgångspunkten genom att byta ut det ena djurkortet mot miljöbilder där det finns människor. Låt ett djur och en människa mötas.

Saga, OH, Habitat och Symbol

- Välj ut de symbolkort som beskriver relationen mellan tre eller flera karaktärer.
- Välj ut ett antal Saga- OH- och Habitatkort som innehåller människor. Lägg korten upp och ner. Se vidare s 174 i *Pennvässaren*.
- Tag ett symbolkort.
- Tag det antal bildkort som symbolkortet kräver.
- Placera symbolkortet i centrum med bildkorten runt om.



- Vilken relation har karaktärerna till varandra?
- Vilken dilemma har uppstått?
- Vad säger karaktärerna till varandra?
- Vilka nya konflikter dyker upp?
- Hur kan en lösning uppås?
- På vilket sätt har karaktärerna utvecklats genom det som hänt?



Persona och OH

- Spelet har minst fyra deltagare och en spelledare.
- Lägg bildkortet upp och ner.
- Varje deltagare tar ett Personakort och ett OHkort. Utifrån de båda motiven skapas en karaktär i ett karaktärsschema i *Pennvässaren – kopieringsunderlag*, nr 23. Spelledaren presenterar eventuellt vissa grundförutsättningar, exempelvis att karaktärerna ska vara bosatta på en viss ort, ha en viss ålder eller ha några speciella karaktärsdrag.
- Spelledaren bekantar sig med karaktärerna och skapar utifrån dessa ett lämpligt dilemma eller använder sig av det som följer.
- Avsikten är att varje deltagare under spelets gång ska gestalta sin egen karaktär och försöka leva sig in i rollen på djupet.

Exempel:

Karaktärerna har fått erbjudandet att åka på vintersemester tillsammans.

Förutsättningar:

- Personerna bor på samma gata någonstans i Sverige. De flesta i gruppen känner igen varandra till utseendet.
 - Erbjudandet är mycket förmånligt, men gäller endast om alla i gruppen följer med.
 - Bussresa och logi är gratis. Det enda deltagarna behöver betala är liftkort och mat.
 - Gruppen ska ta med sig egen mat hemifrån och turas om att laga den.
 - En mindre stuga kommer att bli hemvisten under veckan (vecka 11). Stugan rymmer ett stort och ett litet rum, ett mindre kök med diskmaskin samt toalett med dusch och bastu. Utrustningen är god med öppen spis, TV och video.
 - Det finns bäddplatser i allrummet. I det lilla rummet står en våningssäng.
 - På turistanläggningen finns tillgång till biljard- och motionshall.
 - Två kilometer från stugbyn ligger ett mindre samhälle med pizzeria, korvkiosk, bibliotek och vårdcentral.
-
- Varje karaktär funderar kring det uppkomna erbjudandet / dilemman och beslutar sig för om han eller hon vill / kan följa med till fjällen eller inte. Var och en motiverar sitt ställningstagande inför gruppen genom att presentera en tydlig bild av "sig själv". När alla beslut deklarerats kan samtalet börja.
 - Om det visar sig att alla karaktärerna har samma åsikt, får spelledaren utifrån sin kännedom om karaktärerna spetsa till dilemman och deltagarna får ta ett nytt ställningstagande.
 - Avsikten med spelet är att träna inlevelseförmåga och kamratskap. Den eller de som vill åka, ska försöka locka med den / dem som inte vill. Målet är att alla, när samtalet är slut, ska ha bestämt sig för att följa med.
 - Under samtalets gång kan varje deltagare hålla sitt Personakort framför sig, och använda sig av något attribut från karaktärsschemat, exempelvis en hatt eller ett husdjur, allt för att få hjälp att leva sig in i rollen.
 - Alla i gruppen försöker förstå varandra. Varje karaktär uppmanas att fundera över vad hon eller han själv skulle kunna göra / bidra med / avstå ifrån för att alla ska trivas under veckan i fjällen.
 - Spelledaren som känner karaktärernas egenheter, och har en kopia av varje karaktärsschema framför sig, hjälper vid behov till med förslag på åsikter och argument.
 - Det är viktigt att stämningen under samtalet blir god, med tanke på att en hel vecka snart ska tillbringas tillsammans. Det är väsentligt att inte bara en eller ett par personer anpassar sig. Alla ska bidra till att göra veckan trivsamt!