

Tyven Tora

Tema: Rettferdighet, psykisk press

Mål: Elevene bruker sin naturlige forståelse av rettferdighet og blir bevisst på hvor lett man kan havne i en situasjon med urettferdig behandling og psykisk press.

Alder: fra 8 år

Metode: Rollespill

Tid: 1 UT

Hjelpemidler: En kurv eller veske og en sjokolade. Bakgrunnsinformasjon om rollespill i kopioriginal 1.

Roller: Tora/Tore (eller et annet navn), Kasserer, Butikksjef, to Sinte kunder, en Velmenende kunde og en Politimann/-kvinne

Dette enkle rollespillet trenger ingen forberedelser og kan gjennomføres i nesten alle grupper. Først blir rollene fordelt. Alle barn som ikke har noen rolle, er tilskuere og skal observere oppmerksomt. Læreren forteller hvordan historien begynner. Tora (eller Tore, ...) er på vei hjem fra skolen. I kiosken ved skolen har hun kjøpt en sjokolade som ligger i skolevesken. Når hun kommer forbi supermarkedet, husker hun at hun skal ta med en liter melk derfra. Hun går inn og henter melken. Ved kassen spør Kassereren om hun/han kan ta en titt i skolevesken. Kassereren finner sjokoladen, og Tora forklarer at hun har kjøpt den tidligere, men hun har ingen kvittering, og Kassereren tror henne ikke. To Sinte kunder som står i kø, støtter Kassereren. Butikksjefen kommer og får forklart situasjonen. Hun/han vil ikke hente politiet hvis Tora innrømmer at hun har stjålet sjokoladen. En Velmenende kunde vil hjelpe Tora og anbefaler henne å innrømme tyveri for å unngå trøbbel, uansett om hun er skyldig eller ikke.

Her slutter fortellingen. Nå skal scenen spilles. Det begynner med at Tora kommer til kassen i supermarkedet for å betale melken, og de enkelte personene forholder seg som beskrevet i fortellingen. Men så fører elevene selv historien videre i et rollespill.

Scenen kan utvikle seg på mange forskjellige måter. Politimannen er ennå ikke på scenen og vil muligens ikke bli hentet inn i det hele tatt. (Det kan hende at han bare kommer inn av seg selv.) Som oftest vil barna forsøke å finne en positiv løsning: Butikksjefen kan bestemme seg for å tro på Tora, den Velmenende kunden kan overbevise Butikksjefen, Politimannen kan ta Toras parti. Bare sjelden vil Tora være villig til å innrømme tyveriet.

Etter scenen er spilt ferdig, samles spillere og observatører til en felles samtale.

Diskusjonspunkter:

- Hvordan følte Tora seg? Hvordan opplevde hun de andre personene?
- Hvordan opplevde observatørene de forskjellige personene?
- Var observatørene fornøyd med scenens forløp? Hva kunne ha vært annerledes?
- Hvordan var oppførselen til de enkelte personene? Var de villige til å høre på andre eller helt fanget i sine egne forutinntatte meninger?
- Forsøkte Tora til å bidra til løsningen, eller reagerte hun for aggressivt?
- Var den Velmenende kundens råd om at Tora bare skulle innrømme alt for å slippe, bra eller dårlig? Hadde elevene innrømt noe de ikke hadde gjort for å unngå trøbbel?
- Har noen av elevene hørt om lignende situasjoner, eller opplevd dem selv? Kanskje til og med på skolen?
- Hva er det som avgjør om noen blir trodd eller ikke? Er dette rettferdig?
- Hadde Tora blitt funnet skyldig i tyveri i virkeligheten? Ville Toras person (utseende, oppførsel, språk, kjønn) gjøre noen forskjell?
- Hvilken beskyttelse finnes det mot en urettferdig anklage?

Alternativer:

Det er spennende å spille den samme scenen flere ganger, slik at noen av de som har vært observatører først, også selv kan prøve seg i de forskjellige rollene. Hvis aktørene har funnet

en altfor enkel løsning (f.eks. at Butikksjefen ringer kiosken og spør om sjokoladen har blitt kjøpt der), kan situasjonen forandres litt for å gjøre det vanskeligere (f.eks. selgeren i kiosken har gått av vakt i mellomtiden). Scenen kan også varieres: Hvordan forandrer scenen seg hvis f.eks. Tora åpenbart er utenlandsk? Etter hver omgang følger en kort samtale med alle om det som har skjedd. Først etter den siste omgangen blir det en mer omfattende diskusjon.

Med litt eldre elever kan scenen også spilles som Forumteater (se beskrivelsen i Tips til interaktive metoder). Etter scenen har blitt spilt én gang, spilles den en gang til, gjerne av de samme skuespillerne. Hvis noen av observatørene har lyst til å forandre noe på hvordan en av personene forholder seg, roper hun/han ”stopp!”. Scenen ”fryses” umiddelbart (alle står stille i den posisjonen de akkurat har vært i), slik at den som har stoppet kan innta plassen til personen hun/han vil forandre og spille videre isteden for ham/henne.

Videre arbeid:

Scenen kan være utgangspunkt for arbeid med rettferdighet, barnas rettigheter, kommunikasjon, konflikter eller straff. Med eldre elever kan det å utøve psykisk press for å få noen til å innrømme noe hun/han ikke har gjort, også være utgangspunkt for diskusjon om tortur.

Rollespill

Et rollespill er et kort, improvisert skuespill. Det skal gi deltakerne mulighet til å "oppleve" situasjoner eller hendelser som de ikke er kjent med. Rollespill kan øke forståelsen for en situasjon og oppmuntre til empati med personer som er berørt av den i virkeligheten. F.eks.: ved å spille offeret i et rollespill om ran kan en elev oppleve hvordan det er å være utsatt for en forbrytelse. Det kan være en spesielt bra erfaring å rollespille en situasjon eller til og med en person en er redd for.

Vanligvis er det best hvis hver spiller får en kort beskrivelse av sin rolle på et ark eller muntlig fra spillets leder. Hver spiller får bare vite om beskrivelsen av sin egen rolle, men alle får en generell innføring i situasjonen de skal spille. En del av handlingen kan også beskrives på forhånd, slik at spillerne vil spille denne handlingen, og så rollespille fortsettelsen.

Mange vil synes det er litt skummelt å spille en rolle foran andre, spesielt hvis de aldri har deltatt i noe lignende før. Men med en gang spillet er i gang, vil de fleste komme inn i rollene sine meget fort, særlig hvis lederen sørger for en atmosfære der deltakerne føler seg trygge overfor hverandre. Det kan være nyttig å gjennomføre en eller annen oppvarmingsøvelse med gruppen før man setter i gang med rollespillet. Uansett må det alltid være mulig å velge å ikke ha en aktiv rolle i rollespillet hvis en ikke ønsker det.

Hvis rollespillet bare inneholder roller for en del av gruppen, blir resten tilskuere, som skal observere så nøyaktig som mulig hva som skjer. En del av tilskuerne kan også få oppgaven med å observere spesielt én figur og rapportere etterpå om hans/hennes adferd. Hvis spillet er kort, kan det være spennende å spille det flere ganger med forskjellige spillere. Slik kan de som ikke var fornøyde med forløpet av spillet de observerte, selv prøve å oppnå en annen løsning i neste omgang. Det sier seg selv at de som ikke spiller selv må være fair overfor de andre og ikke forstyrre gjennom kommentarer, fnysing og lignende.

Med en gang spillet har kommet i gang, skal lederen være så lite synlig som mulig. Særlig elever i skoleklasser vil ofte søke bekræftelse eller kritikk fra lederen for måten de spiller på. Dette må de ikke få, verken verbalt eller gjennom kroppsspråk. Spillets regler, f.eks. om det er lov å forlate rommet, hvor vidt fysisk vold er tillatt, osv., bør avklares før starten, for å unngå at spillet blir forstyrret gjennom en intervensjon fra lederens side. Hvis overhodet mulig, skal lederen først blande seg inn når han/hun bestemmer seg for å avbryte spillet. Dette kan skje enten etter at en har oppnådd et tydelig resultat, eller hvis det blir klart at spillet ikke vil videreutvikle seg noe mer.

Et rollespill skal alltid følges av en diskusjon som gir spillerne en anledning til å kommentere det som har skjedd og fortelle hvordan de følte seg i spillet og hvordan de føler seg nå. Diskusjonen kan gjerne innledes av en impulsrunde.

Rollespillet skal alltid ledes av noen som kjenner gruppen. Det er viktig at lederen kan vurdere om spillet kan bli for tøft på grunn av spenninger i gruppen, om en bestemt elevs rolle i klassen kan bli forsterket på en lite hyggelig måte, eller om spillets innhold kan komme altfor nær reelle traumatiske opplevelser en elev har hatt. Det må også være klart for gruppen at det som skjer i rollespillet ikke har noe med spillernes virkelige karakter eller innstilling å gjøre.

Det er enkelt å sette sammen et rollespill om nesten ethvert tema som skal tas opp.

Muligheter for rollespill til menneskerettighetstemaer er f.eks.:

- En elev blir mobbet; kameratene er redde for å gjøre noe.
- En elev prøver å hjelpe en medelev som blir mobbet (roller som kan inkluderes er klasselærer, skolens leder, mobber, foreldre til mobberen og offer).
- Noen får vite at hennes/hans bestevenn blir mishandlet hjemme.
- En jente forteller familien rundt middagsbordet at hun vil flytte sammen med sin afrikanske kjæreste.

- Representanter for en fredsorganisasjon prøver å overbevise regjeringen og ledelsen i en stor våpenfabrikk om ikke å eksportere våpen til et bestemt land hvor menneskerettigheter brytes.
- Representanter fra noen utviklingsland og noen industriland forhandler om en rettferdig regulering av handel og gjeld.