



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US

EN PEDAGOGISK
LAJV-GUIDE



inerciadigital
Boost your digital skills

Studie
främjandet

MONOMYTHS
— Joyful learning experiences —

LajvVerkstaden

vhs Hessischer
Volkshochschulverband

INTRODUKTION

Vi lever i en tid och värld där internet är en stor del av allas våra liv, oavsett om vi aktivt engagerar oss i det, genom arbete, utbildning och sociala medier, eller inte. Internet kan vara ett fantastiskt verktyg och är fullt av olika sociala plattformar där människor kan hitta allt - gemenskap, hobbyer, underhållning och information.

Tyvärr är internet också en källa till mycket desinformation. Oundvikligen flödar våra sociala medier över av falska nyheter, politisk propaganda, manipulerat och sponsrat innehåll, deepfakes och uppenbara lögner förklädda till åsikter. Som konsument av sociala medier, tv och olika nyhetskanaler är det numera ett krav att ha goda mediekunskaper för att kunna avgöra vad som är sant och inte. Och det kan verkligen vara svårt ibland!

DIS-Play-projektet syftar till att rusta pedagoger och lärare med metoder och verktyg för att öka mediekunskapen hos sina elever och ungdomar. Projektet vill öka medvetenheten om hur desinformation fungerar, varför det är farligt och vem som gynnas av det. Genom lajv, levande rollspel vill vi skapa färdigheter som inkluderar att identifiera olika typer av desinformation och avsikterna bakom den, reagera på desinformation i sociala medier samt att rapportera det som ens demokratiska ansvar och medborgerliga plikt.

I den här guiden hittar du alla verktyg du behöver för att arrangera det pedagogiska lajvet "Trolls For Us". Lajv är en form av gemensam berättelse där deltagarna har möjlighet att aktivt påverka innehållet samt lära sig och utveckla färdigheter genom en engagerande, motiverad och lekfull pedagogisk metod.

FÖR MER INFORMATION OM PROJEKTET
OCH ANDRA VERKTYG VI HAR UTVECKLAT,
BESÖK WWW.PROJECTDISPLAY.EU.

LYCKA TILL!

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

ORDLISTA/TERMINOLOGI	SIDA 1
LOGISTIK	SIDA 2
UPPLÄGG FÖR DAGEN	SIDA 3
DE FYRA INGREDIENSERNA	SIDA 4
OM LAJVET TROLLS FOR US	SIDA 5-6
ÖVNING 1	SIDA 7
GRUPPINFORMATION OCH UPPGIFTER	SIDA 8
ÖVNING 2 OCH 3	SIDA 9
SISTA SAKERNA INNAN LAJVSTART	SIDA 10
LAJV DEL 1 – TROLLS FOR US	SIDA 11
DEBRIEFING AV DEL 1	SIDA 12
FÖRBEREDELSE DEL 2	SIDA 13
LAJV DEL 2 – MAGIC FOREST INC	SIDA 14 -15
EFTER LAJVET – DEBRIEF	SIDA 16
ANSVARFRISKRIVNING	SIDA 17



ORDLISTA MED TERMER

LAJV

Lajv eller levande rollspel, är en form av interaktivt berättande där deltagarna fysiskt agerar sina roller i en fiktiv miljö utan publik, manus eller repetition.

PEDAGOGISKT LAJV ELLER EDU-LARP

Ett pedagogiskt lajv, på engelska Edu-LARP eller Educational Live Action Role Play, är en form av rollspel där deltagarna får möjlighet att aktivt påverka innehållet samt lära sig och utveckla färdigheter genom en engagerande, motiverad och lekfull pedagogisk metod.

SPELLEDARE

Personen som leder lajvet. Spelledaren ansvarar för att hålla koll på tiden, organisera förberedelserna och själva lajvet. De spelar ofta en NPC under lajvet.

NPC

En NPC (Non Player Character) är en roll som styrs eller spelas av spelledaren vars syfte är att förbättra den övergripande berättelsen och interaktionerna inom spelet.

OFF-GAME , IN-GAME

OFF-game hänvisar till något utanför lajvet, där du är dig själv och inte din roll.
IN-GAME hänvisar till det motsatta. Det som sker i lajvet och spelet.

LOGISTIK

PLATS

Ett klassrum eller kontorsrum med tillräckligt många platser som antal deltagare.

Valfritt: Ett OFF-game-rum för förberedelser, övningar och pauser.

DELTAGARE

5-30 personer

Ålder: 12-27

TID

5h och 15 min
(inklusive paus)

Aktiviteten kan förkortas eller förlängas efter önskemål.

FÖRBEREDELSE

Förberedelser för visningen av PowerPoint-presentationerna.

VAD DU BEHÖVER

- Papper och pennor
- Nedladdade presentationer
- Enhet för att visa Power Point på
- Enkel utklädnad för troll på kontoret såsom hattar, glasögon, svansar, gröna kläder, osv
- Enkel utklädnad för feer på kontoret såsom öron, scarfs, vingar, färgglada kläder, osv.
- Skriv ut:
 - "Skriv ut material - Trolls for us"
 - "CRAAP-test - Magic Forest Inc"
 - "Faktakontroll - Magic Forest Inc"

VALFRITT

- Surfplattor eller datorer
- En skrivare

KOSTYM

Lajvet kan spelas med minimal utklädnad, men det är hjälpsamt för deltagarna med något som hjälper dem att komma in i rollen och för att separera deltagare från roll. Du kan till exempel använda scarfs, namnskyltar eller andra saker som du lätt kan få tag på. Om du vill vara lite mer ambitiös kan du använda skjortor eller jackor för att skapa en kontors känsla. Detta kan kombineras med till exempel svansar för Troll eller blommor i håret för Feer.



UPPLÄGG FÖR DAGEN

Lajvet är uppdelat i två delar. Vi börjar med förberedelser för Del 1 "Trolls For Us". Under förberedelserna kommer du att lära dig mer om världen vi kommer att spela i, skapa roller, få grupper och uppdrag, klä ut oss lite och göra några övningar. Vi kommer även att gå igenom reglerna för lajvet.

Under Del 1 kommer vi alla spela våra roller så bra vi kan och spelledarna kommer att guida dig genom berättelsen och hjälpa dig att hitta saker att göra. Mer information om Del 1 kommer senare under förberedelserna samt under själva lajvet.

Efter Del 1 kommer vi att byta om och prata kort om vår upplevelse, skriva ner våra tankar om vad vi har lärt oss i Del 1.

Innan vi börjar Del 2 kommer det att vara en paus (antingen en lunchpaus om det passar ditt schema eller en 20-30 minuters paus för kaffe, något att äta, toalettbesök osv).

Efter pausen kommer vi att förbereda och genomföra Del 2 - "Magical Forest Inc". Där vi kommer att skapa nya roller och förbereda oss för den nya miljön med några övningar, lätta kostymer och presentationer.

Under Del 2 kommer vi att följa samma regler som i Del 1 och vi kommer att använda en del av materialen skapade i "Trolls For Us".

Efter Del 2 kommer vi att ha en debrief där vi pratar om vad som hände, vad vi har lärt oss. Debriefen kommer att ske både tillsammans och individuellt.

VAD FÖRVÄNTAS AV DELTAGARNA?

- Delta i lajvet på den nivå du är bekväm med - du kan gå all in eller mestadels observera och följa med.
- Spela din roll på ditt eget sätt, efter bästa förmåga.
- Var med på uppdrag och problem som delas ut under lajvet.
- Följ reglerna och visa respekt för de andra deltagarna, spelledaren och dig själv.
- Fråga en spelledare om du behöver hjälp!

DE FYRA INGREDIENSERNA

1. VÄRLDEN

Under lajvet kommer vi alla använda vår fantasi för att låtsas vara någon annanstans, i en annan värld. Det är viktigt att alla är överens om var och när lajvet äger rum. Så länge vi alla är överens om var vi är och vad möjligheterna och begränsningarna i den världen är - är det mesta tillåtet. Till exempel - det skulle vara konstigt för någon att prata om datorer och laserstrålar om lajvet utspelar sig år 1200, eller att prata om dåliga skördar och hur det påverkar dina 12 barn på ett rymdskepp.

3. SCENARIO

För att göra lajvet spännande behöver vi att något händer. Spelledarna (eller NPC:er) kommer att ge ut uppdrag och problem före och under lajvet, och det kommer att vara upp till alla att hitta lösningar på problemen utifrån sin roll under hela lajvet. Eftersom lajvet är improviserat får alla bestämma vad deras roll gör inom ramen för världen och deras tilldelade uppdrag. Genom att prova olika lösningar och reaktioner på problem och händelser i lajvet kommer deltagarna att ha möjligheten att skapa fler händelser samt skapa en mer intressant historia.

2. ROLLER

När du lajvar får du möjlighet att vara någon annan än dig själv. Om lajvet utspelar sig år 1200 kan du till exempel spela en bonde som alltid tappar bort saker och som oroar sig för att försörja sin familj. Eller om vi är i rymden kan du vara experten på monster från en annan galax eller en rymdskeppsingenjör. Vi använder vår roll som ett alibi för att kunna göra, veta eller säga saker som vi normalt inte skulle. I ett lajv kan du hypotetiskt spela vem som helst - en feg folkhjärte, ett modigt barn, en klumpig vetenskapsman eller en smart tjuv. Allt är möjligt, och vi kommer att arbeta som ett team för att hjälpa varandra att ta oss an rollerna på ett roligt och uppsmuntrande sätt.

4. REGLER

Vi behöver regler för att lajvet ska fungera. De finns där för att ge alla deltagare de bästa förutsättningarna för en rolig och säker upplevelse där alla kan delta på den nivå de är bekväma med. Men det ger också möjligheten att ta ett steg utanför vår bekvämlighetszon tillsammans. Vi kommer gå igenom reglerna för lajvet i slutet av introduktionen innan vi börjar lajvet.

OM LAJVET TROLLS FOR US

VÅR VÄRLD

Det är ingen tillfällighet att människor kallar dem som betar sig illa på internet för troll. För det är precis vad de är, åtminstone i den här världen.

Troll har levt bland människor under lång tid. Genom århundradena har de ständigt hittat nya sätt att ställa till det för mänskligheten. Det senaste steget i deras framsteg är skapandet av kooperativet Trolls For Us - ett företag med det enda syftet att sprida desinformation och skapa lidande hos människor.

Som en reaktion på detta har feerna startat sitt eget företag - Magic Forest Inc. Inte nödvändigtvis av kärlek till människor, utan för att de anser att människor är för dumma för att se igenom Trollens skämtsamhet och för att feerna inte kan leva om människorna mår för dåligt. Feerna arbetar outtröttligt med att motverka Trollens propaganda.

I mitten av detta har vi människorna. Som glatt och naivt sprider Trollens desinformation, helt ovetande om att de är fast i en ständig kamp mellan dessa magiska varelser.

VÅRAT SCENARIO

Del 1 kommer att äga rum på kontoret för Trolls For Us där de anställda kommer att ha en normal arbetsdag, producera olika typer av desinformation som de sedan kommer att använda för att skapa mänskligt elände. Deras chef, VD Grön, hjälper dem i deras kreativa process.

Del 2 kommer att äga rum på kontoret för Magic Forest Inc där de anställda har blivit kallade till akut arbete. Feerna behöver separera sanningen från desinformation och motverka Trollens onda planer.

VÅRA ROLLER

Det här lajvet är uppdelat i två delar. I Del 1 kommer deltagarna att spela Troll som arbetar på ett av "Trolls For Us" kontor. De drivs av målet att skapa mänskligt lidande. Spelledarna kommer att spela VD Grön och Mellanchefen Mossa.

I Del 2 kommer deltagarna att spela Feer som arbetar på "Magic Forest Inc" för att hjälpa människorna att förstå Trollens desinformation. Feerna drivs av målet att hitta dold desinformation och ta pengar från Trollen för att skapa mer fest och glädje i livet. Spelledarna kommer att spela VD Solros och Trollet Mossa.

VÅRA REGLER

Reglerna är till för att skapa en gemensamt intressant berättelse och en trygg plats.

- Lajv handlar om att skapa relationer mellan rollerna och berätta en engagerande historia. Fokus ligger på det gemensamma berättandet, en intressant historia och att tillsammans lösa uppdrag.
- Under lajvet spelar alla deltagarna sin roll, använder rollnamn och diskuterar lajv-relaterade ämnen.
- Visa respekt. Att stjäla eller att använda våld är inte tillåtet.
- Målet är att skapa en rolig och intressant upplevelse för alla deltagare.

LAJV GÅR INTE ATT VINNA. SPELA FÖR ATT FÖRLORA.

En vanlig praxis inom lajv och andra former av rollspel är konceptet "Spela för att förlora". Detta kan innebära att en deltagare medvetet tar risker eller agerar på ett sätt som kan leda till negativa konsekvenser för deras roll men som samtidigt bidrar till spänning, drama och utvecklingen av berättelsen för gruppen som helhet. Till exempel: att välja att tro på en lögn som någon annan berättar för dem, spela en klumpig roll eller förlora något mycket viktigt som ett brev eller en skatt. Det handlar helt enkelt om att prioritera berättelsen och den övergripande upplevelsen över att uppnå personlig framgång i sin roll.

Genom att gå in i lajvet med mentaliteten "Spela för att förlora" kan deltagarna skapa mer dynamiska och engagerande berättelser, där både framgång och misslyckande blir en naturlig del av berättelsen och bidrar till en rikare och mer minnesvärd upplevelse för alla inblandade. Det uppmuntrar också till fokus på samarbete, utforskande samt att experimentera med olika handlingar och beslut utan att vara rädd för att förlora.

BRAVE SPACE

Under lajvet kommer vi att utgå ifrån några kontroversiella ämnen. Därför behöver vi komma överens om att de saker som sägs i roll, som vi behöver låtsas stå för inom ramen för lajvet är okej att utforska under spelet. Rollens åsikter återspeglar inte deltagarnas personliga åsikter när lajvet är över. När lajvet är över spelar vi inte längre vår roll.

Det är också viktigt att inte skämta eller säga elaka kommentarer i samma anda när vi är utanför rollen. För vissa spelare kan detta kännas mycket personligt och obekvämt, så det är väldigt viktigt att respektera denna regel.

DAGS FÖR EN ÖVNING.....



ÖVNING 1 "JA, DET GÖR VI...!"

Tid: ca 10 min

Dela in alla deltagare i par. En av dem kommer att börja föreslå en aktivitet. Till exempel "ska vi gå och fiska?" Den andra personen måste säga "Ja, det gör vi!" till förslaget, och sedan låtsas man tillsammans göra den föreslagna aktiviteten. Efter några sekunder kommer den andra personen att föreslå en ny aktivitet som den första personen måste säga "Ja, det gör vi" till, och så vidare. Detta kommer att fortsätta fram och tillbaka tills du avslutar övningen. Alla kommer att göra detta samtidigt så det kan bli lite högljutt, men det är helt okej.

Mer exempel:

Ska vi gå på en promenad? "Ja, det gör vi!"

Vi leker att vi är lejon! "Ja, det gör vi!"

Vi smyger upp på det där bordet! "Ja, det gör vi!"

Låt oss vila... "Ja, det gör vi!"

Kom så lagar vi den här trasiga cykeln. "Ja, det gör vi!"

Syftet med övningen:

Att släppa taget och säga "ja!" till dina medspelare. Att bryta ner eventuella barriärer och skapa en mer avslappnad och inkluderande miljö för gruppen.. Att börja vara kreativ, lekfull och löjlig.

ROLLSKAPANDE

Tid: ca 15 min

Vi kommer nu att skapa våra roller för Del 1. Rollerna för Del 2 kommer att skapas senare med samma struktur.

Dela ut "Rollbeskrivningarna" och dela in deltagarna i 6 grupper. Dela ut "Gruppinformation" till varje grupp och låt dem läsa igenom den. Därefter kommer alla att skapa sin egen roll.

INSPIRATION

Namn: Klippa, Lera, Ek, Skav, Lava, Svamp, Slink, Girig, Tuff

Absurda arbetsbeteckningar: Ansvarig för Stora Förolämpningar, Expert på lögn, Koordinator för icke-mänskliga relationer, Kaosdesigner

"Bra" egenskaper: Skapa övertygande foton, förolämpa människor

"Dåliga" egenskaper: Glömsk, lögnare, avbryter andra, somnar alltid under möten

När du väljer din ålder, kom ihåg att Trolls och Feer är odödliga och kan ha levt i tusentals år.



GRUPPINFORMATION OCH UPPGIFTER

Tid: ca 10 min

Troll står upp för varandra. Som troll är du menad att vara elak mot människor men det betyder inte att du har en toxisk arbetsmiljö.

I grupper om tre, bestäm vilken grupp på kontoret ni tillhör. Dela upp er i följande grupper och låt deltagarna läsa och använda gruppinformationen som en startpunkt.

Grupp 1 - Festkommittén

Grupp 2 - Kontorets Ryktesspridare

Grupp 3 - Mossbollsligan

Grupp 4 - Dubbelkontrollanterna

Grupp 5 - Fitnessnördarna

Grupp 6 - Gamlingarna

Låt alla grupper göra en kort presentation av sig själva. Vilken färg deras grupp har samt en kort beskrivning av deras roller.

ROLLPRESENTATION

Tid: ca 5-10 min

Låt deltagarna, en efter en, introducera sina roller för varandra. Det viktigaste är att alla presenterar namnet på sin roll för resten av gruppen.

Här kan du även introducera NPC:erna - VD Grön och Mellanchef Mossa. Kom ihåg att berätta för deltagarna att VD Grön kommer att ha några "osympatiska" egenskaper, men att det är viktigt för alla anställda att visa stor respekt för sin chef. VD Grön tycker att hen är den bästa chefen i världen eftersom de anställda behandlar hen som sådan.



ÖVNING 2 “FÖRKROPPSLIGA DIN ROLL”

Tid: ca 5 min

Börja med att stå i en cirkel. Be alla att sluta sina ögon och ta ett djupt andetag. Läs upp följande instruktioner långsamt och pausa lite efter varje fråga, vilket ger deltagarna en stund att utforska:

"Nu kommer ni att få börja förkroppsliga era roller. Föreställ dig att din rolls drag och fysiska egenskaper långsamt ersätter era egna och försök att förkroppsliga dem med din egen kropp. Det är okej att röra på sig och prova olika saker. Börja med fötterna. Hur står din roll? Är det en bredare eller smalare ställning? Mer på hälarna eller tårna? Är knäna raka eller böjda? Lutar den sig på ett ben? Håller den ryggen rak eller böjd? Är kroppen trött eller vaken? Tung eller lätt? Avslappnad eller spänd? Gör den stora eller små gester med händerna och armarna? Har den några ticks eller beteenden som att röra vid sitt hår, pilla på sina nagelband eller hosta mycket? Gå vidare till ansiktet och huvudet. Håller din roll huvudet högt eller tittar ner eller någonstans däremellan? Är din roll sur, ler eller neutral? Behåll detta kroppsspråk när ni öppnar era ögon och gå vidare till nästa övning."

ÖVNING 3 “GÅ SOM...”

Tid: ca 5 min

Nu, när alla tänkt igenom sina rollers kroppsspråk är det dags att börja röra sig som dem. Om en stund kommer alla deltagarna att börja gå omkring hit och dit i rummet. De får inte prata eller göra några ljud, och de får inte röra vid någon annan. Medan de går tyst kommer du att ge olika uppmaningar som de ska försöka demonstrera med sitt kroppsspråk medan de fortfarande går. Till exempel "gå som om du verkligen måste kissa". Deltagarna försöker sedan visa det genom hur de går.

Gå som...

- Du verkligen måste kissa
- Du precis har fått goda nyheter
- Du ska göra en presentation men har glömt bort vad du ska säga
- Du försöker dölja hur trött du är
- Du tror att någon följer efter dig
- Du har hittat en skatt
- Du har en hemlighet
- Du har fått reda på ett spännande skvaller
- Du försöker lösa ett mycket komplicerat problem
 - (lägg till egna förslag)

SKAPA TROLLENS RAMSOR

Tid: ca 5 min

Skapa er kontorsramsor. När du behöver peppa dig själv, vad ropar du?

Med en ramsa menar vi något som kan likna en sportrams med ljud, ord, med en fråga och svar eller att skrika ut er motto. Till exempel:

"Vilka är vi?" "Trollen" "Vad vill vi ha?" "Pengar och misär"

"Troll! Troll! Troll!"

"För varje lögn vi spinner, en krona mer vi vinner"

SISTA PÅMINNELSER

SCENARIOT

Vi arbetar alla på företaget Trolls For Us och ska tillsammans gestalta en dag på kontoret där vi skapar desinformation för att tjäna pengar på mänsklig elände och dumhet. Alla har uppgifter att utföra, rykten att skvallra om och kaffepauser att ta. Chefen VD Grön, och Mellancheften Mossa förväntar sig resultat vid slutet av arbetsdagen. Kom ihåg... det behöver inte gå bra eller enligt plan för era roller för att lajvet ska bli en bra berättelse!

REGLERNA

- Skapa relationer mellan rollerna och bygg en engagerande berättelse. Under hela lajvet, spela din roll och använd ditt rollnamn.
- Lajvet kommer att börja med en nedräkning från 5 till 0 och kommer att avslutas när en av Spelledarna säger "Nu är lajvet slut".
- Inkludera varandra och var respektfulla. Ingen ska bli tvingad till något. Uppdraget är att bidra till en rolig och intressant upplevelse för alla.

ATT GENOMFÖRA LAJVET

Följande del är menat som en instruktion för hur man genomför lajvet. Läs igenom detta i förväg och använd det som en guide för vad du kan göra. Du kan ha manuset med dig som stöd när du genomför lajvet, men läs det inte högt för dina deltagare.

Inom parentes kommer du att se vilken NPC som ansvarar för att introducera nya saker i lajvet och en uppskattning av hur lång tid det kommer att ta.

DEL 1 - TROLLS FOR US

Tid: ca 1 h

INLEDNING - MORGONMÖTE (CA 10 MIN)

Mål:

- Sätta stämningen
- Få deltagarna att förstå vad som händer härnäst

Morgonmöte på Trolls For Us-kontoret. Efter lite småprat om allas helger eller vädret håller Mellanchef Mossa en presentation om dagens uppgifter och mål. VD Grön är försenad och kommer in mitt i presentationen, avbrytande på ett otrevligt sätt. Mossa vågar inte säga något om förseningen och välkomnar istället Grön och fortsätter med presentationen. Efter presentationen hamnar Grön och Mossa i en liten diskussion när Mossa försöker antyda att det kanske finns sätt att tjäna pengar på utan att skada människorna. Grön håller inte alls med och betonar vikten av att producera mycket idag så att företaget kan växa. Avsluta genomgången med en kontorsramsa.

TILLDELA GRUPPER (CA 5 MIN)

Låt varje grupp välja en metod att arbeta med, en målgrupp och ett syfte.

TIPS PÅ HUR DU KAN LEDA SPELET

- Engagera dig i deltagarnas idéer, arbete och rollspel. Mossa kan en bit in i lajvet börja att ifrågasätta moralen bakom det de gör, medan Grön pratar om att tjäna pengar, företagets tillväxt och vilken bra bra chef hen är..
- Föreslå olika spel och metoder för deltagarna om de inte vet vad de ska göra.
- Utforska vad det innebär att vara ett elakt troll. Finns det sätt att lura ännu fler människor och maximera skadan liksom vinsten?
- Visa vad olika roller arbetar med (med tillstånd) för alla för att inspirera varandra.
- VD Grön kan ta ett telefonsamtal från "Styrelsen" och prata högljutt om att de ska göra nedskärningar i personalen, ge sig själva mer pengar, avskaffa alla raster för anställda osv.
- Alla rollgrupper har andra saker att göra om de behöver ta en paus från det fiktiva arbetet. Hitta sätt att påminna dem om det.

KREATIVT KAOS (CA 30-40 MIN)

Alla arbetar med sina uppgifter, skvallrar, låtsas arbeta, utför sina gruppuppgifter och lajvar på sina egna idéer. Vissa är kanske mer fokuserade på sina uppgifter, medan andra kanske fokuserar mer på rollspelsaspekterna av spelet. Båda spelsätt bör uppmuntras. Rummet kan bli högljutt och kaotiskt och det är fantastiskt! Tillåt detta att vara en lekfull plats.

Mossa och Grön håller aldrig med om vilket som är det bästa sättet framåt för företaget, men eftersom Grön är VD och har mer makt, slås Mossas förslag och frågor ständigt ner. Försök få deltagarna att välja sida.

MOSSA ÄR UTE (ca 5 min)

VD Grön pratar om människors elände och lidande som något bra eftersom det ger mer vinster till trollen. Mellanchef Mossa försöker ifrågasätta moralen och påpekar att trollen ju redan är ganska rika och att de egentligen inte behöver mer pengar. Förhoppningsvis kommer deltagarna vilja göra uppror mot Mossa i slutet samt kräva att Mossa blir avskedad. Om detta inte händer kommer VD Grön att tröttna på Mossas frågor och låga arbetsmoral och därmed avskeda Mossa inför alla. I båda scenarierna stormar Mossa iväg och lämnar kontoret för Trolls For Us.

Slut del 1.



DEBRIEF DEL 1

Tid: ca 15 min exklusive paus

Samla ihop allt material som skapades under Del 1, de kommer att användas under Del 2.

OMBYTE (CA 5 MIN)

RUNDA (10 MIN)

Sitt i en cirkel och stäm av allas mående. Låt en person åt gången reflektera över följande:

- Något de tyckte var roligt
- Något de tyckte var svårt
- Något de tyckte var oväntat

TA RAST!

ROLLSKAPANDE

Tid: ca 15 min

Du som spelledare bestämmer om du vill att deltagarna ska fortsätta i samma grupper som i Del 1, eller om du vill att de ska byta till en ny grupp om tre. Vi kommer nu att skapa nya roller för Del 2.

Dela ut "Rollkortet" och dela in deltagarna i 6 grupper. Ge varje grupp ett av "Gruppinformationsbladen" och låt dem läsa igenom det tillsammans. Därefter kommer alla skapa sina egna roller.

INSPIRATION

Fe-namn: Honung, Duva, Skimra, Fågla, Silver, Dagg

Löjliga arbetsbeteckningar: Chef för Personliga Problem, Falska Nyhetsjägare, Stämningsskapare, Expert på Expertis, Koordinator för Mänsklig Absurditet, Sanningens Verktägsdesigner

"Goda" egenskaper: att vara misstänksam mot information, uppmuntra kollegor, lyssna, se till att alla får säga något

"Dåliga egenskaper": glömsk, dålig med ny teknik, rörig, avbryter andra, somnar alltid på möten, gillar troll.

När du väljer din ålder, kom ihåg att Troll och Feer är odödliga och kan ha levt i tusentals år.



ROLLPRESENTATION

Tid: ca 5-10 min

Låt deltagarna introducera sina roller för varandra, till exempel genom att gå varv i en cirkel. Det viktigaste är att du berättar din rolls namn. Kom ihåg att introducera NPCs: VD Solros och Mellancheffen/Trollet Mossa här.

GRUPPINFORMATION OCH UPPGIFTER

Tid: ca 10 min

Som spelledare bestämmer du om du vill att deltagarna ska stanna i samma grupper som i Del 1, eller om du vill att de ska byta och ha en ny grupp om tre.

Låt alla grupper göra en kort presentation av sig själva.

FE-RAMSAN

Tid: ca 10 min

Skapa er kontorsramsa. När ni behöver peppa er själva, vad ropar ni?

Till exempel: "Rädda människorna"
eller "Feerna skalla, trollen ska falla"



FÖRE LAJVSTART DEL 2

Tid: ca 5 min

SCENARIO

VD Solros för kontoret Magical Forest inc, har kallat in världens bästa feer för att lösa en pågående kris. Människorna lider mer än någonsin tidigare och feerna är beroende av människors lycka för att själva kunna leva. Tillsammans måste nu feerna på Magical Forest inc. hitta och motbevisa desinformation som trollen spridit över världen och stoppa den mänskliga världen från att falla i totalt kaos och sorg. Men tiden håller på att rinna ut...

REGLER

Samma som i del 1. Påminn om nödvändigt.



DEL 2 - MAGIC FOREST INC

Tid: ca 1 h 10 min

KRISMÖTE (CA 10 MIN)

Mål:

- Skapa stämningen för feernas kontor
- Dela ut uppgifter till deltagarna

Krismöte på Magic Forest Inc. VD Solros har kallat in till ett möte med världens mest kompetenta feer. Vi har en kris! Desinformationen infekterar den mänskliga världen mer än någonsin tidigare, så många människor lider på grund av de konflikter, diskriminering och dålig självkänsla som den skapar, detta innebär att feerna kommer att dö! Solros visar bildspelet för det valda ämnet och verktygen som feerna kan använda för att hitta och motbevisa desinformation. Avsluta genomgången med er kontorsramsa.

DELA UT UPPGIFTER (CA 5 MIN)

Låt alla välja från materialet som Mossa har tagit med sig. De kan välja material som skapats i Del 1 eller det förhandsbestämde materialet.

NU SÄTTER VI IGÅNG (CA 30-40 MIN)

Alla arbetar genom det valda materialet för att se om informationen är fakta eller desinformation. De kommer att ha vägledning om CRAAP-testet och trafikljusmetoden. När de är klara med att hitta all desinformation i en källa, sätter de upp den på väggen och tar en ny.

A TROLL JOINS THE TEAM (DURING "LET'S GET TO WORK")

Mellanchef Mossa knackar på dörren. Mossa förklarar för feerna att hen brukade arbeta på Troll For Us men att hen inte kunde stanna där för att det kändes moraliskt fel. Men Mossa är fortfarande ett troll och gillar inte människor. Feerna måste lära Mossa hur och varför desinformation är så skadlig. När Mossa förstår hur dålig desinformation är visar hen feerna det material hen stal innan hen lämnade Troll For Us (materialet skapat i Del 1).

ROLLTIPS FÖR MOSSA I DEL 2

- När feerna pratar om krisen kan Mossa klappa händerna och heja för den mänskliga misären. Deltagarna kommer förmodligen att säga till Mossa att "Nej, det är en dålig sak att människorna är felinformerade". Mossa kan spela skamsen och säga att det kommer att ta lite tid att ändra tankegång.
- Ge deltagarna dåliga råd eller berätta uppenbara lögnar eller försök övertyga dem om att en bit desinformation är absolut sann.



DESINFORMERADE MÄNNISKOR

När det passar in i spelet kan du lägga in ett desinformations-alarm. Berätta för gruppen att en ny kris har uppstått. En grupp människor befinner sig i en situation där det tydligt framgår att de har blivit desinformerade. De behöver hjälp omedelbart! Hitta bevis för att informationen är falsk och skriv ett uttalande som ska skickas till människorna.

- Alternativ 1: Skapa ett specialuppdragsteam för de som vill lösa denna uppgift.
- Alternativ 2: Få rummet att sluta med det de håller på med och komma på lösningar för att hjälpa dessa stackars, dumma människor tillsammans.

EXEMPEL PÅ OLIKA DESINFORMATIONSLARM

- En hel skola tror att man får i sig mer protein genom att äta soppa med gaffel.
- En förskola har fått information om att man blir stark av att äta stenar.
- En grupp vuxna har hört att om man täcker för sin mun med silvertejp får man bättre och mer hälsosam sömn.
- Ett företag som säljer detox-produkter har sagt till sina kunder att de kan tillsätta blekmedel i sin detox-te för att gå ner i vikt snabbare.
- En regering tror att den stora pesten orsakades av blåögda barn.
- Föräldrar har informerats om att deras tonåringar med små öron har större risk att misslyckas i skolan på grund av dålig hörsel.

SAMLA ALLA (CA 10 MIN)

Samla alla och låt dem visa varandra desinformationen de har hittat. Visa Mossa vikten av feernas arbete.

MÅL FÖR ORGANISATIONEN (CA 5 MIN)

VD Solros talar om hur de stackars människorna har feerna att tacka. Dröm tillsammans om företagets framtid. Vad åstadkom vi med vår sanning? Vilka stora förändringar kan vi göra i världen med det vi gjorde idag?

VD SOLROS INSPIRATIONSTAL

Exempel:

“Varje dag som vi går till jobbet är vi med i kampen. Kampen mot trollande, spridningen av desinformation och sammanbrottet av det mänskliga samhället. Varje dag bör vi känna stor stolthet för det vi gör. Varje dag förändrar vi liv genom att försöka göra världen till en mer sanningsenlig plats!”

SLUT DEL 2.

EFTER LAJVET

Tid: ca 45 min

DEBRIEFING RUNDA(CA 10 MIN)

Sitt i en cirkel och låt alla, en i taget, få säga något om lajvet. Låt alla få reflektera fritt, något som var extra kul eller något de fann svårt, något de kommer att minnas eller något någon annan gjorde som var minnesvärt. Alla lyssnar utan att kommentera.

TYST DEBRIEF (10 MIN)

Skriv ut dokumentet "Tyst debrief" på stora papper och sätt upp dem på väggarna eller borden runt rummet och dela ut pennor. Låt alla gå runt och skriva ner sina reflektioner på papprena i sin egen takt utan att prata med varandra.

DISKUSSION(10-15 MIN)

Samla alla för en gemensam diskussion eller dela upp dem i mindre grupper. Diskutera följande frågor.

- Enligt din åsikt - vad är den mest farliga/skadliga formen av desinformation och varför?
- Vem tror du gynnas av att sprida desinformation?
- Vad ska du göra för att försöka vara medveten om desinformation framöver?

SLUTET (5 MIN)

Avsluta med att låta Spelledarna framhäva saker som ni har lagt märke till och imponerats av under dagen.

TACK FÖR DITT DELTAGANDE PÅ LAJVET
TROLLS FOR US



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US ETT PEDAGOGISKT LAJV OM DESINFORMATION

Ansvarsfriskrivning för icke-kommersiell användning. Detta innehåll är skyddat av upphovsrättslagar och är endast avsett för icke-kommersiellt bruk. Obehörig kommersiell användning, reproduktion eller distribution är strängt förbjuden utan föregående skriftligt samtycke från upphovsrättsinnehavaren.

Vid frågor, kontakta

Denis Riabov: denis.riabov@studieframjandet.se

eller LajvVerkstaden: info@lajvverkstaden.se