

**LÄJW 
KULTUR
SKOLAN**



INNEHÅLL

Lajv ♥ Kulturskolan	4
Vad är lajv?.....	5
Lajv och bordsrollspel	5
Hur går ett lajv till?	6
Bygga världar	6
Ordlista	7
Upplägg	7
Träff 1: Introduktion till lajv och ett snabbt rollspel	8
Träff 2: Rollspel och improvisation	12
Träff 3: Världar och världsbygge.....	14
Träff 4: Regler	16
Träff 5: Rollbyggande	18
Träff 6: Kostym och rekvisita	20
Träff 7: Handling och dramaturgi	22
Träff 8: Skriv handlingen.....	24
Träff 9: Lajvregler	26
Träff 10: Pepp, prepp och trams	28
Träff 11: Slutfix och praktisk information	30
Träff 12: Efterträff	32

LAJV ♥ KULTURSKOLAN

I ett lajv kan man se tre konstformer sammanstråla: rollgestaltning, hantverk och skrivande. Genom pilotprojektet LAJV ♥ KULTURSKOLAN fick elever och lärare i Kungälvs kommun, under läsåret 21/22, testa lajv som ett valbart ämne. Under läsåret arbetade eleverna med hjälp av improvisationsteater, skrivande, slöjdande och rollgestaltning fram karaktärer och handling inför det avslutande lajvet. Det är deras samlade erfarenheter och ett underlag som Gunnar Söderberg tagit fram som denna skrift bygger på.

Vi som bearbetat texten heter Sara Degerfält, Lotta Eldh och Katarina Larson och arbetar med barnkultur på Förvaltningen för kulturutveckling, Västra Götalandsregionen. Det är Sara som har tagit alla bilder. Det är vår förhoppning att denna guide kan få fler kulturskolor våga ta steget och erbjuda lajv.

Ett särskilt tack till Gunnar Söderberg och Alexandra Reuter, teaterpedagog på Kungälvs kulturskola.

Vi vill också tacka Emma Backelin, Jesper Hillbom och Anna Lindemark för inspel och faktagranskning.

Varför lajv?

”-Som pedagog tycker jag att det är otroligt roligt att få arbeta så intensivt med grupp, storytelling och karaktärsarbete. Jag är väldigt engagerad i att få till en deltagarkultur - där deltagarna själva är drivande och kommer med idéer. Jag ser hur de utöver just upplevelsearbetet IN-LAJV med karaktärsarbete, berättartekniker, världsbeskrivningar utvecklar starka ledarkunskaper och initiativförmåga. I arrangörskapet dyker också en stolthet upp över att en är med i något som en tycker är roligt.”

Alexandra pedagog,
Kulturskolan Kungälv

Vad är lajv?

Lajv är ett svenskt ord som kommer från engelskans live action roleplaying, på engelska förkortat till LARP. I andra länder används ordet larp eller larping. På svenska används också begreppet levande rollspel.

Lajv och bordsrollspel

Lajv har sitt ursprung i bordsrollspel. Ett klassiskt bordsrollspel går ut på att spelarna agerar som eller styr sina karaktärer i en värld som gestaltas av en spelare genom ord och bilder. Karaktärernas egenskaper finns nedskrivna på ett rollformulär och man förlitar sig i mindre grad på teaterelement än under ett levande rollspel – ett lajv. Vill spelarna utföra något svårt slår de tärningar för att se om de klarar det. Spelarna får helt enkelt försöka fantisera och föreställa sig hur allt ser ut och går till. Fördelen är att rollspellet kan utspela sig var som helst och vad som helst kan hända. Nackdelen är att

”Lajv är bra för att du kan testa personer som inte är som du själv utan risk, du kan hoppa in och prova saker du inte vågar göra – eller bör göra.”

*Elev på
Kungälvskulturskola*

spelarna inte får använda alla sina sinnen och inte heller uppleva samma sak eftersom de alla fantiserar på egen hand.

I levande rollspel/lajv finns en nivå av teaterelement i form av miljö och kostym som ofta saknas inom bordsrollspel. Spelarna gestaltar själva sina karaktärer rent fysiskt och det finns i regel inte en spelare som beskriver händelseutvecklingen eller miljön. Lajv är

en form av improvisationsteater där deltagarna både är skådespelare och publik. Som regel finns inte någon huvudperson och inte heller något manus eller förutbestämt slut. Det är ett spel i den mening att det kan finnas regler för att göra det säkert och roligt för alla.



Hur går ett lajv till?

En stor del av lajv handlar om planering och förberedelser. Det första som behövs är ett upplägg. Det kan handla om att beskriva en fantasivärld, med intriger och konflikter som ligger till grund för det som ska hända på lajvet. Ett lajv är inte en tävling med vinnare och förlorare utan ett sätt att skapa en berättelse tillsammans.

Ett lajv kan handla om precis vad som helst. Många lajv utgår från klassiska genrer som fantasy, science fiction eller historiska händelser. Men ett lajv kan också handla om helt andra saker som en särskild bok, en skolresa, en middag eller kön till kassan på ICA. Ibland används lajv pedagogiskt genom att deltagarna får leva sig in i olika situationer, till exempel genom FN-rollspel eller Röda Korsets rollspel "På Flykt".

Ett lajv kan pågå i mindre än en timme eller i flera dagar. Korta lajv är ofta mer intensiva med spännande händelser som avlöser varandra. Längre lajv behöver av naturliga skäl också handla om att äta, bo eller gå på toaletten och ta hand om varandra. Ju längre lajvet varar, desto mer kan ens karaktär utvecklas och knyta relationer till de andra deltagarnas karaktärer.

Lajvet startar med att deltagarna börjar spela sina karaktärer, alltså går inlajv. Antingen gör alla det samtidigt på en given signal eller så finns andra trösklar, kanske när deltagarna vaknar eller passerar en portal. Under lajvet kan deltagarna behöva sluta spela sin karaktär, alltså gå offlajv. Då kan det vara bra att gå iväg för att inte störa spelet, förslagsvis till en särskilt utsatt plats.

En vanlig anledning att gå offlajv är praktiska saker som toalettbesök, sjukvård, telefonsamtal eller mat, men vissa deltagare kan också behöva vila eller prata ut om något som hänt inlajv.

Bygga världar

På vissa lajv är det viktigt att all rekvisita och kläder stämmer överens med den fiktiva världen. I andra fall är rekvisitan inte så viktig eller så används inte rekvisita alls. I det första fallet kan förberedelser med slöjd, hantverk och inköp av saker vara en jättestor del, kanske den största. Att använda rekvisitan, till exempel genom att bära sitt vapen eller laga mat över öppen eld, blir också en stor del av lajvet.

Ibland deltar alla som enskilda deltagare på ett lajv, och i andra fall är deltagarna med i en grupp som tillsammans förberett sig innan lajvet. Kanske har de gjort rekvisita och kläder eller utvecklat sina karaktärer och redan haft förberedande "småljv".

Regler kallas ibland för metatekniker och finns ofta till för de tillfällen som inte kan eller bör spelas ut på riktigt, till exempel våld, intimitet mellan deltagare, skador och sjukdom, eller magi. Ju fler saker som går bortom vad som är möjligt eller önskvärt att göra på riktigt på ett lajv, desto fler regler och metatekniker. Ett lajv med mycket våld, magi eller överkliga miljöer kräver fler metatekniker än ett lajv som kretsar kring något mer verklighetsnära, som matlagning eller ett kalas.

Ordlista

Ett lajv = ett arrangemang där deltagarna medverkar i roller som ingår i världen där lajvet utspelar sig.

Lajvkampanj = en serie lajv som utspelar sig i samma lajvvärld, med en gemensam världsbild. Ofta arrangerad av samma personer flera år i rad.

Att lajva = det gör man när man medverkar i ett lajv.

Inlajv/ Offlajv = att vara i sin karaktär och i spelet respektive ur karaktär (sig själv).

Upplägg

Guiden bygger på ett upplägg med 12 träffar och ett lajv.

Att tänka på innan du sätter i gång:

- 1** Vilken åldersgrupp vill du rikta dig till och var vill du lägga fokus?
- 2** Vill du att ungdomarna gör sina egna lajv, eller gör sig redo för lajv som du eller någon annan arrangerar åt dem?
- 3** Vad ska du ha för schema? Lajven kommer att vara det som upplevs som höjdpunkterna, ska de genomföras en gång per läsår, en gång per termin eller ska ni ha många små lajv regelbundet?

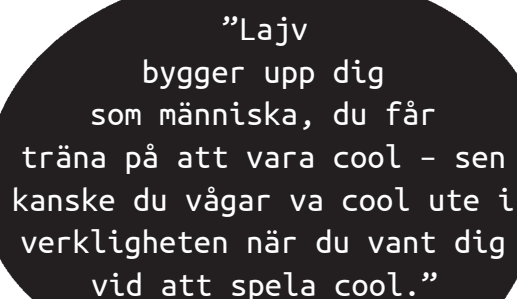
Generellt brukar barn i åk 4–6 vara redo att lajva, men inte arrangera på egen hand. Består din grupp av yngre deltagare där ett lajvarrangemang känns över-

mäktigt kan ett alternativ vara att ni deltar i ett redan existerande lajv. Detta kan hittas i olika lajvkalendrar, men tänk på att många lajv har åldersgräns och ofta vänder sig till en vuxen målgrupp. Har ni möjlighet kan det vara en idé att kontakta en lokal lajvförening, kanske kan ni få hjälp av mer erfarna lajvare när ni ska genomföra ert lajv?

Äldre grupper kan vara sugna på att både arrangera och spela. Om det på kulturskolan i kommunen finns fler grupper i olika åldrar kan de äldre arrangera medan de yngre fokuserar på att förbereda sitt deltagande.

För någon form av dokumentation under terminen. Många föräldrar vill veta vad som sker och det är viktigt att informera om att det inte blir någon show eller uppspelning i slutet av terminen. Om ni inte väljer att göra ett lajv där föräldrarna deltar!

TIPS! På Facebook finns grupper för rollspel, lajv, soloäventyr och lajv som yrke där du kan träffa likasinnade, knyta kontakter och få inspiration. Missa inte heller Discords kanal Playnetwork!



”Lajv
bygger upp dig
som människa, du får
träna på att vara cool – sen
kanske du vågar va cool ute i
verkligheten när du vant dig
vid att spela cool.”

*Elev på
Kungälvskulturskola*

TRÄFF 1

Introduktion till lajv och ett snabbt rollspel

Den första träffen är till för att deltagarna ska få en introduktion till vad ett lajv är. Du kan behöva förtydliga några saker för både elever och föräldrar:

- Lajv betyder inte livesänt och inget kommer att filmas.
- Lajv handlar om att skapa en berättelse tillsammans, utan publik.
- Därmed kommer själva lajvet inte att innebära den uppvisning i slutet av terminen som många andra aktiviteter på kulturskolan avslutas med.

Lajv innehåller som regel fyra komponenter:

1 En värld som utformas gemensamt i gruppen eller av arrangören. Världen är den miljö som lajvet utspelar sig i.

Det kan vara allt från Sagan om ringen, en avlägsen galax eller en vardagsnära situation baserad på verkligheten.

2 Roller. Rollerna ska matcha världen. Det är vanligtvis ingen som har huvudrollen utan alla är lika viktiga. Normalt tar man inte roller från andra världar, det vill säga är man i en Harry Potter-miljö så är det ingen som spelar Harry.

3 Handlingen. Lajvet har en tydlig början, ofta en plan för ungefär vad som ska hända, och eventuellt ett eller ett par alternativa slut. Själva handlingen spelar man sedan fram tillsammans.

4 Regler sätts innan man lajvar. Det kan vara regler för magi, relationer eller våld, om detta ska ingå i lajvet. Regler för början och slut sätts innan lajvet startar.

Låt deltagarna först skriva ner sina förväntningar och tankar kring att lajva i en skrivbok som följer dem fram till själva lajvet. Gör detta innan de delger resten av gruppen. Det kan vara fint att ha dessa anteckningar att gå tillbaka till och fundera över om och hur de omsattes i praktiken.



Här kommer ett exempel på ett snabbt levande rollspel som ger mersmak. Tipset kommer från teaterpedagog Alexandra. Genom denna övning får eleverna möjlighet att skapa sig en gemensam bild av vad de ska jobba med.

Övning:

”Mördaren på hotellet”

- Be alla samlas i en ring och sätta sig ner. Berätta om hotellet som kan målas upp lite hur som helst. Ett förslag är att det är ett ganska sjaskigt och nedgången hotell där saker inte riktigt fungerar som de ska. Måla upp hur det ser ut och ta hjälp av gruppen kring vad som ska finnas på hotellet: En pool? Var är sviten? Finns det en restaurang och/eller bardisk? Är det beläget på varmare breddgrader eller kallare? Bestäm i vilket rum på hotellet gruppen befinner sig.
- När ni är överens om hur rummet ser ut, låt deltagarna fundera på om de arbetar på hotellet eller om de är gäster. Om det behövs kan du ge exempel på olika karaktärer. Det finns alltid en sur äldre person som klagar på allt, städpersonal (ibland två rivaler), en kändis som försöker att inte bli igenkänd och så vidare - i all oändlighet. Be deltagarna att komma på något som stör/irriterar karaktären de har valt och något som gör hen glad, eller imponerar eller smickrar hen. Låt deltagarna berätta för varandra om sina karaktärer och deras egenskaper.
- Du berättar vidare att någon kommer att bli mördare. När hen ska mörda någon, behöver mördaren få ögonkontakt och blinka hårt till den andra. Är det en grupp som har svårt med ögonkontakt så kan en taktill signal som exempelvis en hand på axeln användas i stället. När någon blir mördad behöver personen gå 10 steg och sen falla ihop och dö – väldigt dramatiskt.
- Alla ställer sig upp i en ring, du som ledare står i mitten. Deltagarna får vända sig om så att näsorna pekar utåt och blunda. Du går ett varv och lägger en hand på någons axel vilket innebär att den personen nu blev utsedd till mördare.
- Spelet börjar. Gästerna anländer och hotellets personal tar hand om dem, eller inte beroende på vilka karaktärer de spelar. Mördaren utser ett offer och mördar personen diskret genom en blinkning eller ett förutbestämt fysiskt tecken. När ett mord inträffat så samlas alla och du räknar till tre och så pekar alla på den som de tror är mördaren. Den med flest pekningar blir misstänkt.
- Du utser nu en åklagare och en försvarsadvokat och agerar till en början själv som domare. Det är viktigt att förklara vad de olika yrkena innebär. Resten av gruppen kan agera vittnen och jury. Du öppnar rättegången och

beskriver sakligt hur den döde hittades. Här hittar du på något som gör att varje deltagare kan gissa hur offret blev mördad.

- Sen lämnar du över till åklagaren som fritt får fabulera om hur mordet gått till. Hen kan kalla ett vittne som stärker tesen om den misstänktes skuld. Detta sker genom att någon av deltagarna anmäler sig frivilligt genom handuppräckning. Domaren ger ordet till försvarsadvokaten som får presentera mordvapnet och intyga personens oskuld. Även här kan ett vittne kallas in. Om den misstänkte

uttalar sig, påminn hen om att allt den säger kan användas emot dem.

Därefter får juryn (alla i publiken utom vittnena) gå och överlägga. Om de anser att den misstänkte är oskyldig fortsätter spelet, och den som mördats får ta en ny roll. Om juryn i stället säger att den misstänkte är skyldig, får du återuppliva den döde och höra efter om hen är skyldig eller inte. Är hen skyldig, är fallet löst. Är hen däremot oskyldig återgår man till spelet med den döde i en ny roll, och mördaren får utse ett nytt mordoffer. Spelet pågår tills dess att mördaren är avslöjad och spelet löst.



TRÄFF 2

Rollspel och improvisation

Den här gången ligger fokus på att släppa eventuell prestige och våga vara lekfull. Detta är en ingång till det kommande rollbyggandet. Eleverna ska lära sig att gå in i en karaktär, att lita på de andra i gruppen och förstå hur lajv bygger på att uppleva saker, och samtidigt ge andra upplevelser. Det är viktigt att prata om vikten av att det är okej att misslyckas och att ta in och säga ja till andras idéer.

Övningar:

Starta med en övning där eleverna "skickar signal i cirkel", det finns en uppsjö, till exempel "Hui, hondo, hoppla".

Kör därefter bejakningsövningar som till exempel Paketet: Dela upp er två och två, en person ger den andre ett låtsaspaket som tar emot det öppnar och berättar vad det innehåller. Det hela ska ha ett snabbt förlopp för att eleverna inte ska tänka efter för länge utan låta fantasin flöda. De ska se och bejaka vad den andre gör med paketet. Visar hen att det är ett tungt paket så tar man emot det och tackar för vad man tror man fått.

På improwiki.com finns ett helt bibliotek med övningar.



TRÄFF 3

Världar och världsbygge

Den här träffen handlar om att skapa en värld för lajvet utifrån genre och miljö. Beroende på hur gruppen ser ut kan det här arbetet ta mer än en träff.

När vi inom lajv pratar om miljö menar vi historiens setting/omgivning, medan genre handlar om vilken typ av spel vi gör.

Exempelvis:



Världen för lajvet vi skapar blir till genom att vi sätter ihop en miljö med en genre. Ett Harry Potter-lajv tillhör till exempel genren Växa upp och miljön är Urban fantasy. Sagan om ringen är en mix av

miljön Fantasy och genren Episkt äventyr. Lasse-Maja-serien är en mix av genren Mysterium och miljön Nutid/historisk realism. Man kan med fördel välja fler miljöer än en, till exempel är många rymd-tv-serier som Star Trek, Star Wars och Firefly kombinationer av miljöerna Västern och Rymden.

Ha en diskussion om vad som är genre och vad som är miljö, och öva er på att skapa världar genom att sätta ihop olika genrer med olika miljöer. Det viktiga är att låta kreativiteten flöda för att få fram olika idéer som man sedan kan kombinera.

En väg kan vara att låta eleverna skriva ned olika böcker eller filmer som de själva tycker om. Sammanställ listan och prata om vad som är miljö och vad som är genre bland deras favoriter.

Nästa steg handlar om att gemensamt bygga den värld som lajvet ska utspelas i. Här gäller det att enas om miljö och genre för lajvet på ett demokratiskt vis. Eleverna behöver också avgöra hur väl den faktiska platsen för lajvet ska stämma med lajvvärlden de skapar. Att pynta ett rum till en rymdfarkost eller göra en grillplats till en utpost i en mystisk skog är enkelt, medan en annan värld som skiljer sig mycket från vår egen kan vara omöjlig att efterlikna och därför kräver mer fantasi av deltagarna.

Det är viktigt att eleverna förstår att världsbygget inte måste skapa en perfekt eller helt komplett lajvvärld, annars är det lätt att fastna. Teman som världens historia, andra länder i världen, andra varelser som finns där med mera kan till och med få växa fram under själva lajvet.

Fundera över om det finns några platser i er kommun som ni skulle kunna vara, till exempel museer, hembygdsgrändar eller olika naturmiljöer. Undersök möjligheten att kunna göra platsen till er under lajvet. Om ni ska vara utomhus är det kanske bra om ni har pratat med markägaren. Det är viktigt att platsen är avskild så att lajvet kan äga rum utan rädsla för att nyfikna privatpersoner ska komma förbi och störa illusionen.

Övning

Eleverna ska beskriva hur de tror deras lajvvärld ser ut, men för att komma dit kan de börja med att beskriva världar de känner till. Eleverna kan välja en verklig plats och en påhittad.

Börja med att låta eleverna skriva ner sina idéer för att i nästa skede muntligen delge de andra.

Exempel på världar:

I skolan och på ett rymdskepp
Hemma och på Hogwarts

Låt dem fundera och skriva ner hur respektive värld upplevs.

- Hur låter det?
- Vad finns det för dofter?
- Hur känns det? Både fysiskt och emotionellt.
- Vilka smaker är typiska för världen?
- Hur ser det ut? (Ta detta sist för det är det som är mest naturligt för många att beskriva.)

För att bygga en gemensam värld gör ni sedan en liknande övning tillsammans men innan ni besvarar ovanstående frågor behöver ni komma överens om miljö och genre. Det kan vara svårt om eleverna har olika förväntningar. Försök hitta ett upplägg där alla fått bidra och känt sig inkluderade.

TRÄFF 4

Regler

I alla spel, även i lajv, är det viktigt med regler. Den här träffen handlar om att gruppen ska uppleva vad som händer under lajvet beroende på vilka regler som väljs.

Ett förslag på övning är att spela spelet Mafia. Du hittar reglerna på nätet om du söker på Mafia spel eller Among us eller Varulvar som spelet också heter.

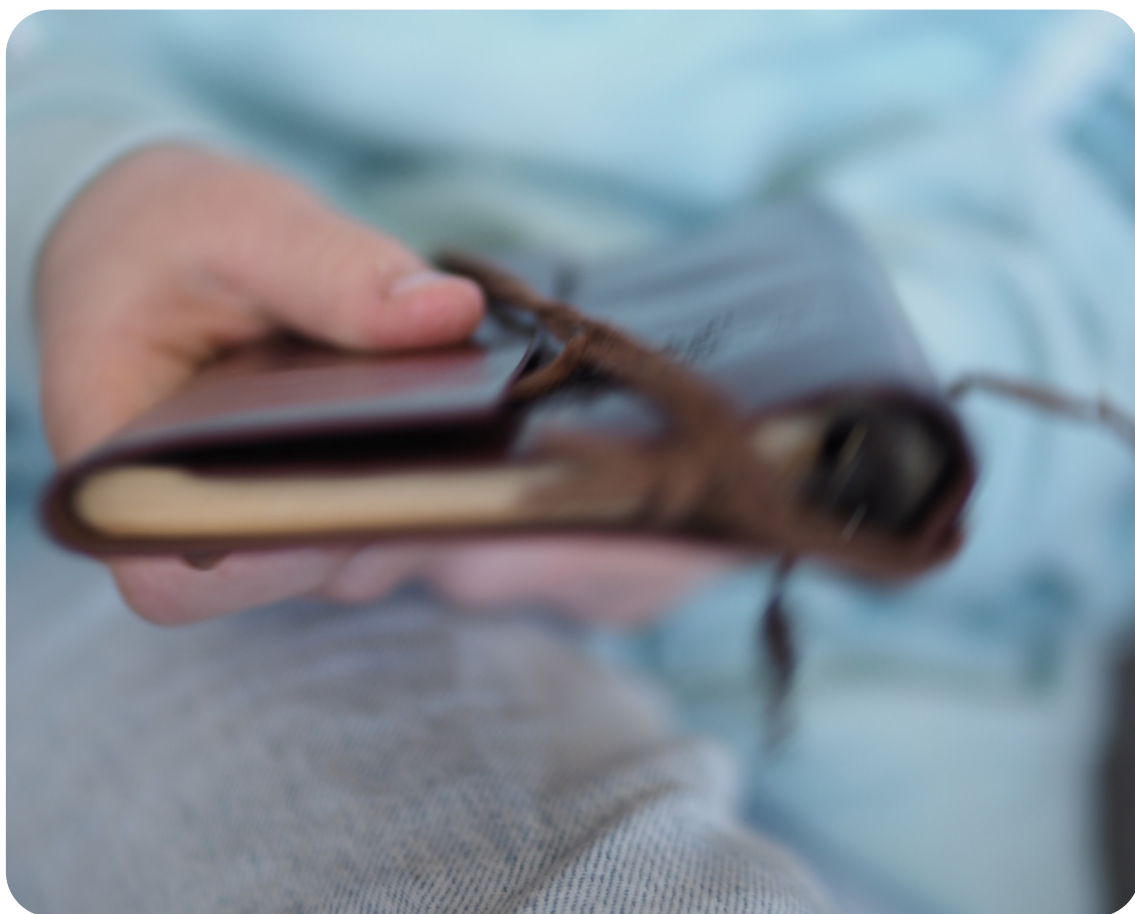
Börja med att låta några av eleverna agera bybor respektive mafia. Lägg sedan till en doktor och därefter en sheriff. Nu kan du låta eleverna föreslå någon

regelförändring. Denna regelförändring kommer att påverka spelet och tydliggör vikten av regler och valet av dem.

Om hela träffen kretsar kring att spela samma spel med variationer så gör det ingenting. Eleverna kommer att ha kul och samtidigt inse vad som händer om man med små medel ändrar reglerna. Se till att de efter varje omgång får reflektera över vad de upplevde vid regeländringarna.

En regel kan vara att ha en fastlagd tid för varje runda så att spelet inte blir för långt.

Glöm inte att skriva ner de regler ni kommer överens om i ett gemensamt dokument som alla kan ta del av.



TRÄFF 5

Rollbyggande

Nu är det dags att låta eleverna arbeta med sina roller/karaktärer.

Värm upp med en övning där gruppen går runt i rummet och utifrån dina anvisningar prövar på att gå in i olika känslor till exempel glad, trött, sur, kissnödig. Låt dem sedan stå stilla och göra ljud utifrån dina anvisningar som till exempel hur låter någon som är förvånad, uttråkad, superglad.

Sedan får de fundera, skriva ner och berätta om vilka roller de vill ha. Behöver de inspiration så är ett tips att låta eleverna skriva lappar med olika karaktärer och egenskaper de mött i filmer, serier eller litteratur. Skriv ett karaktärsdrag per lapp och låt sedan eleverna dra lappar slumpvis för att utforska vad de kan göra för roll av de olika dragen de fått.

Karaktärsdrag

Nya lajvare brukar må bra av att upprepede gånger få höra att alla roller är huvudroller. En roll som är oövervinnlig blir snabbt tråkig, både för karaktären

- Finns det olika varelser som deltagarna kan spela?
- Vilka grupperingar finns?
- Vilka relationer finns mellan de olika rollerna? Fiender? Vänner? Lojalitet?

själv och för medspelarna. Låt deltagarna experimentera med att lägga till nackdelar och sämre sidor till sin karaktär/roll. Samma sak gäller även motsatsen, en roll utan särskilda fördelar blir lätt ointressant för medspelarna.

Här är en lista på frågor som kan hjälpa till att göra rollen mer mångfacetterad.

- Vad är din roll rädd för?
- Har karaktären hemligheter? Vilken/vilka?
- Vad har den för egenheter?
- Vilka särskilda färdigheter eller kunskaper har din roll?
- Vilken är dess största karaktärsbrist?

Den sista punkten behöver diskuteras då "fel" karaktärer kan förstöra spelet för de andra som deltar. En lite vimsig karaktär kan vara superkul för allas spel, men någon som inte alls går att lita på blir snabbt tråkig.

Rollens plats i världen

Nu är det dags att fundera över rollernas plats i världen och deras relationer sinsemellan.

Se till att varje roll har en grupptillhörighet och minst två relationer till andra roller.

TRÄFF 6

Kostym och rekvisita

På den här träffen ska ni skapa sådant som behövs för att deltagarna lättare ska kunna leva sig in i lajvet. Här blir slöjd och hantverk ofta en viktig del av förberedelserna.

För nybörjare kan det vara svårt att upprätthålla en illusion om en annan



värld. Men det finns en del trick för hur man kan skapa en illusion med enkla medel.

Låt barnen skriva ner och beskriva eller rita hur deras "kostym" skulle kunna se ut och vilka attribut eller prylar de behöver eller vill göra.

- En huvudbonad är ofta en tydlig symbol: en soldat har en hjälm, en äventyrare en hatt, en piga har ett huckle, en drottning har en krona. Ett större plagg som en mantel, klänning eller rock kan dölja vanliga kläder.
- Det är bra om varje elev har minst ett objekt eller något annat som hjälper dem att komma ihåg att de är i sin roll. Vad som behövs beror helt på världen och rollerna som eleverna enats om.
- Enskilda föremål kan också vara viktiga för att driva handlingen framåt. Det kan handla om magiska kristaller, kartor, trolldrycker, chiffer som ska lösas, lådor och nycklar, mediciner och bandage eller farliga vapen.

Exempel på saker att göra under träffen:

- Tälja trollstavar eller vandringsstavar
- Tillverka sköldar
- Sy och måla flaggor, fanor och skyltar
- Tillverka smycken
- Tillverka mantlar, läderpungar eller huvudbonader

TRÄFF 7

Handling och dramaturgi

Inled med att låta eleverna berätta om filmer och böcker vars historier de upplever som spännande. Hur ofta kommer de ihåg början och slutet bättre än mitten? Rita upp en dramaturgisk kurva och beskriv hur en bra historia bygger på variation.

Dramaturgens klassiska modell:

- 1** Anslag = Förväntningar väcks, huvudkonflikt anas, framåtrörelsen inleds.
- 2** Presentation = Fakta kring huvudkonflikten, sammanhangen kring huvudpersoner, samt en översikt över huvudpersonen/huvudpersonerna.
- 3** Fördjupning = Huvudpersoner och eventuella antagonister presenteras mer ingående (drivkrafter, svaga/starka sidor) konfliktens bakgrund utvecklas, sympati/avsky väcks.
- 4** Upptrappning = Tempot ökar, konflikter trappas upp.
- 5** Klimax = Konflikten/konflikterna avgörs, det utlovade anslaget infrias, presentationen och fördjupningen bekräftas, upptrappningen når sin kulmen.
- 6** Avrundning = Lugnet efter stormen, publiken får ta del av

huvudpersonernas känslor – sorg eller triumf, eventuellt sidokonflikter reds ut, personliga relationer reds ut eller bryts.

7 Berättelsens premiss = Historiens utgångspunkt, berättelsens budskap, till exempel "Brott lönar sig aldrig".

8 Överraskningar.

Effektivt är att sedan arbeta med improviserade scener där eleverna som agerar publik får ropa ut när händelsen ska eskalera eller trappas upp. Se nedan för exempel.

Pröva att spela flera parallella improviserade scener i samma rum och låt dessa ha möjlighet att interagera med varandra.

Förslagsvis: gruppen enas om att rummet är ett rymdskepp. Ett av rummets hörn kan vara en scen på kommandobryggan, ett annat kan vara maskinrummet, ett hörn får vara sjukstuga och ett fjärde hörn är rymdskeppets utsida. Där har deltagarna rymddräkt på sig.

Parallella handlingar av det slaget är vanliga i lajv. När man sedan bygger narrativet ska det finnas en övergripande handling men även flera skeenden för olika grupper och karaktärer.

Låt dem skriva ner både "sin handling" och den övergripande, så de kan ha texten som stöd i sitt fortsatta arbete. Det nedskrivna blir också lättare att komma ihåg.

TRÄFF 8



Skriv handlingen

Nu är det dags att skriva fram lajvet. Påminn eleverna om att lajv bygger på samskapande. Detta innebär att gruppen tillsammans skriver handlingens början och etablerar konflikten/konflikter och avslut. Därefter skapas situationer som kan läggas till om handlingen stannar av. Viktigt att tänka ut flera slut, till exempel: vi kommer att sluta med att eleverna håller en ritual, med att mördaren avslöjas eller med att kungligheten anländer.

Ett klassiskt avslut är att spelarna på något sätt hittar en skattkista. När de väl får upp locket är kistan fylld med godis eller fika och markerar ett tydligt men roligt avslut.

Kom överens om vad som får er att bryta lajvet och när och hur ni (eller du som ledare) ska avsluta. Det är även viktigt att förbereda eleverna på tecken som ska få dem att komma och samlas hos dig för detta avslut.

Skriv handlingen i form av tankar om vad eleverna ska göra och anledningar för karaktärerna att engagera sig. Det är viktigt att tänka på att det man skriver ska locka till handling, till skillnad från att bara skriva information. Se också till att varje roll har något att göra – det behöver inte vara en egen handling, men rollerna bör vara involverade i det som händer.

Det är bra att då och då kunna gå tillbaka till de anteckningar som gjorts i skrivboken under de tidigare träffarna.

Checklista:

- Hur börjar lajvet, vilken är första scenen?
- Vad ska hända under lajvet?
- Vad tror vi att spelarna kommer att göra?
- Vilket/vilka slut strävar vi mot?

TRÄFF 9

Lajvregler

Skriv en regellista för ert lajv i ett gemensamt dokument som alla kan ha tillgång till. Om fler ska delta på lajvet utöver gruppen behöver ni bestämma ett sätt att informera om reglerna, till exempel ett brev eller mail och genomgång på plats. Försök att minimera antalet regler och fundera över vilka som verkligen behövs eftersom varje regel påverkar spelet. Ju fler regler, desto lättare är det att de glöms bort eller helt enkelt ignoreras.



Reglerna bör ge svar på dessa frågor:

- Hur startar och slutar lajvet?
- Vilket är lajvets område rent rumsligt? Finns det utsatta gränser?
- Hur gör deltagaren om hen behöver bryta sin roll, alltså gå offlajv? Är det via kodord eller en gest, till exempel handen över huvudet?
- Hur hanteras konflikter? Ska deltagarna tillåtas ha fysiska konflikter eller spelar de sten, sax påse i stället för att slåss? Finns det vapen med, och är de i så fall mjuka eller autentiska?
- Vad symboliserar saker och ting som inte finns i verkligheten, som magi eller framtidsteknologi? Vilka regler och begränsningar finns?

Att läsa om andra lajv eller lajvsystem som Vampire the Masquerade kan ge tips om hur andra valt att lösa frågorna ovan.

”Lajv är skönt för att jag kan va skum där och ingen ifrågasätter.”

*Elev på
Kungälvskulturskola*

TRÄFF 10

Pepp, prepp och trams

Nu prövar gruppen att vara i sina roller. Improvisera och spela upp enklare scener som visar vad som skett före lajvstarten. Det kan ge en bra förståelse. Ett tips är att göra detta som ett bordsrollspel.

Enkelt upplägg för bordsrollspel:

Du som pedagog är själv spelledare. Du beskriver världen och alla personer och varelser i den. Du improviserar fram ett scenario som deltagarna agerar utifrån. Deltagarna beskriver vad deras karaktärer gör och kan spela ut dialoger med varandra eller med personer du beskriver och spelar. I vanliga bordsrollspel finns ett stort fokus på regler, om svåra handlingar ska lyckas måste spelarna slå tärningar utifrån ett visst system. I detta fall kan du som spelledare strunta i regler. Det gör det lättare att styra berättelse så att alla kan vara aktiva. Däremot kan det vara bra att eleverna i tur och ordning får berätta vad deras karaktärer gör.

”Det bästa med lajv är att det känns så fritt. Jag behöver inte komma ihåg några repliker och tänka på att det är ett uppspel som andra som inte vet vad vi gör ska kolla på.”

*Elev på
Kungälvskulturskola*

Så här kan det gå till:

Du: Ni befinner er i en mörk skog där det rinner en bäck, du och du och du befinner er på den norra sidan om bäcken och jagas av hungriga vargar. Ni andra är på den södra sidan. Bäcken är för bred för att hoppa över. Vad gör ni?

Elev 1: Min karaktär bli rädd och gömmer sig bakom en buske.

Elev 2: Jag försöker fälla ett träd med min yxa så att de andra kan komma över bäcken.

Elev 3: Jag tar upp en gren och gör mig beredd att slåss. Och så vidare.

Du: Den första vargen som kommer fram får en hård gren på nosen och ryggar tillbaka. Bakom er hör ni en trädstam som knäcks. Vad gör ni?

Elev 2: Jag ropar åt de andra att springa över.

Elev 1: Min karaktär är för rädd för att lämna busken själv.

Elev 3: Jag tar [Elev 1:s karaktär] i handen och balanserar över stocken.

En bonusövning som kan hjälpa eleverna att förstå sina roller mer på djupet är att pröva att låta rollerna misslyckas. Improvisera och spela små scener där de får testa att göra fel.

Lajv handlar om samspel och inte om att vinna, men vi behöver alla träna på att släppa ”vinnarskallen” och bara delta.

TRÄFF 11

Slutfix och praktisk information

Denna träff innebär en möjlighet att ta igen och hinna slutföra det man tänkt sig före det stora lajvet. Håller gruppen planeringen finns här tillfälle att utvärdera processen. Det är ofta som lajvplaneringen inte följer tidsplanen helt och hållet.

Låt eleverna ta del av och läsa de tankar de inledningsvis skrev ner i sin egen skrivbok. Prata om de förväntningar de hade i början och jämför med hur det sen blev. Kunde något gjorts annorlunda, och så vidare? Fundera även över vilka

drömmar och önskningar som finns inför nästa termin.

Det kan säkert behövas en del prep-pande och peppande för lajvet, samt genomgång av regler, kläder, rekvisita och annan praktisk information. Har ni packat plåster, toapapper och vatten? Hur löser ni det med mat under lajvdagen?

Lajvet

Nu är det dags för gruppen att uppleva och genomföra det lajv som de skapat!

Ett tips är att ta fotografier av deltagarna offlajv som dokumentation att titta på i efterhand.

Lycka till!



TRÄFF 12

Efterträff

Den här träffen är till för att gruppen ska prata ihop sig och smälta den gemensamma upplevelsen. Börja träffen med en kort runda där eleverna får berätta hur de upplevde lajvet. Kanske finns det en speciell händelse ni behöver prata lite extra om eller ett missförstånd/konflikt som behöver redas ut.

Skrivövning:

Eleverna ska beskriva en scen eller ett händelseförlopp från lajvet sett ur deras

”Lajv är roligt för allt kan hända och allt kan vända.”

*Elev på
Kungälvskulturskola*

karaktärs perspektiv. Texten får gärna vara i tredjeperson. På så vis lär sig eleverna att deras karaktärer bidrog till en större upplevelse.

Tänk på att redan nu börja planera tillsammans för hur nästa lajv skulle kunna se ut. Skriv ner elevernas förslag.



9

