

Sådan håndterer du et forumspil!

En praktisk vejledning i hvordan du leder en gruppe
igennem forumspil - beregnet til:

- Studerende
- Undervisere
- HR-ansvarlige
- Proceskonsulenter

Peter Frandsen, Forumkonsulent

www.forumteatret.dk



En praktisk vejledning i at håndtere forumspil

Indledning

Denne vejledning er tænkt til dig, der er nysgerrig i at udforske forholdene imellem andre mennesker. Især hvordan man reagerer, tænker og gør, når noget er udfordrende eller vanskeligt. Det er en praktisk beskrivelse af metoden forumspil. Med denne vejledning ved hånden kan du få hjælp til, hvordan man kan få deltagerne til at engagere sig i spillet.

Hvad er Forumspil?

Det er et spil eller små scenarier, hvis emne lægger sig tæt op ad virkeligheden. Det opbygges og udføres af personer i en gruppe. Det udspilles indenfor fem minutter, og spillet skal ende med en konflikt - det skal slutte "dårligt". Det første spil kaldes for grundspillet. Dernæst ser man det samme spil igen, og anden gang spillet vises, skal publikum ændre spillets handling.

Grundspil og forumdelen

Efter man har vist et grundspil, lader man publikum snakke sammen om, hvad de har set, og de vælger en hovedperson. Vi kalder det, at vi "opbygger et forum", eller bare "forumdelen". Det er meningen, at publikum frit kan tale om det de ser og oplever ved at se spillet.

Jokerinstruktør

Det er i den situation at der er brug for en ordstyrer eller, sagt med andre ord, en proceskonsulent, til at sørge for at deltagerne får mest muligt ud af arrangementet. I første omgang er opgaven at sætte det samme spil, grundspillet, i gang igen, og indføre en metode, vi kalder for "stop-metoden". Stop-metoden går ud på, at den, der siger stop, ændrer på handlingsgangen i stykket.

Denne form for proceskonsulent, hvor man også inviterer publikum til at afprøve deres idé, kalder vi også for at være jokerinstruktør. Det gælder for jokerinstruktøren om at få de tanker der opstår, eller det der siges, til at blive vist i forumspillet.

Hvor kan forumspil bruges?

Forumspil kan bruges alle vegne, hvor der er en gruppe mennesker, fx: på dit arbejde, i undervisning, i dit arbejde som konsulent, i coaching sammenhænge, i familiesituationer for at nævne nogle eksempler. Hvor der blot er 2 mennesker er der i princippet grundlag for forumspil. Når du har prøvet metoden et par gange kan du hurtigere og bedre se hvordan personer "skaber" konflikter, små som store. Det gør det hen ad vejen nemmere for dig at forklare andre om metoden og hvad man kan anvende den til.

Hvad kan forumspil bruges til?

Det er en mulighed for at blive klogere på nogle ting, at lære noget på en sjov og nogle gange nem måde. Det er især en god metode, når det drejer sig om at blive bedre til at forstå menneskers relationer til hinanden, og få indsigt i hvordan de nogle gange forhindrer sig selv og hinanden i at tænke i muligheder.

Situationer hvor det kan være særligt nyttigt, kan være hvordan man:

- *tackler situationer der kan udvikle sig til vold*
- *reagerer overfor en "vanskelig kunde"*
- *forholder sig når nogen bliver mobbet*
- *står ved sig selv når andre har en anden mening end en selv*

Hvordan kommer du i gang?

Du samler en gruppe og præsenterer "rammen" for arrangementet. I den ramme kan du beskrive formålet og hvad der skal ske i overskrifter. Fortæl hele gruppen om de erfaringer eller oplevelser du har med metoden, og hvorfor du synes, man kan have glæde af den. Fortæl også hvad forumspil går ud på, til dem der ikke ved det.

Dernæst kan du igangsætte en enkelt opvarmningsøvelse eller to. Det kan være en dramaøvelse, en icebreaker, eller en leg. Det kan også være en øvelse, hvor man skal tale sammen 2 og 2. Inden du forklarer hvad øvelsen går ud på, er det en god ide at sige, hvorfor du har valgt, at I skal lave netop den øvelse.

Valg af emner

En god måde at vælge emner på er at I, sammen i hele gruppen, taler om hvad der er vigtigt i hverdagen og hvilke udfordringer eller konflikter I støder på. Ideen med forumspil er, at man undersøger hvordan relationer kan forbedres. I kan brainstorme sammen og finde emner. Hvis deltagerne går i stå i brainstormingen, kan du hjælpe dem videre, ved at dele relationerne ind i forskellige kategorier. Det kan være:

- relationer i arbejdslivet/studielivet
- relationer mellem venner
- relationer i et parforhold

Du kan nævne disse kategorier, og eventuelt give et eksempel på en situation, hvor det ikke fungerer i en relation. Det kan fx være en situation, hvor man har en aftale med en kollega om en fælles arbejdsopgave. Kollegaen tager sig ikke ordentligt af arbejdsopgaven, samtidigt siger kollegaen at han har travlt med en anden opgave. Du hører tilfældigt kollegaen muntre sig i kantinen med privat snak langt ud over frokosttiden. Det betyder at du må arbejde over for at få opgaven færdig. Du får sagt til kollegaen at det ikke er rimeligt at han holder så lang tid frokost. Han bliver sur og taler vredt og nedladende til dig hver gang han ser dig. Arbejdsopgaverne som I har fælles hober sig op, ingen af jer går i gang med opgaverne.

Det vigtigste at deltagerne selv finder emner fra deres hverdag!

Den videre fremgangsmåde er at skrive alle situationer ned på A4 papir. En situation på hvert papir. Skriv stikord til en situation under overskriften på hvert papir og læg dem spredt ud over hele gulvet. Derefter kan deltagerne i ro og mag gå rundt og se hvilke situationer der interesserer dem for derefter at vælge. Man har valgt situation når man står ved et A4 papir.

Opbygning af et spil

Når de har valgt emner skal de opbygge et spil, som de skal vise for den øvrige gruppe. Du kan sige, at det spil, de skal til at opbygge er en situation fra hverdagen, som de bagefter viser. Du kan samtidigt tilføje, at I stedet for at tale om situationen skal de vise den. Ved at vise den taler historien til flere af vores sanser – vi både ser, hører og ”gør”. Det giver os flere muligheder på med hensyn til hvordan vi tænker og hvordan vi handler. Et gammelt kinesisk ordsprog siger:

”Vis mig og jeg ser.
Fortæl mig og jeg husker.
Involver mig og jeg forstår.”

Giv dem 30 minutter til at opbygge et spil. De kan følge ”Kreativmodellen”, som du gennemgår med deltagerne inden de går ud i små grupper.

K R E A T I V m o d e l l e n

Forberedelse til et spil:

1. *K*ort om emnet:
Hver især fortæller kort om sine **tanker og ideer** i forhold til emnet.
2. *R*ealistisk spil:
Kom hurtigt i gang med at **afprøve nogle af ideerne** til et realistisk spil som muligt.
3. *E*tabler roller:
Fordel rollerne og aftal konkrete ting I skal sige og gøre:
 - Giv spillerne **andre navne** end deres egne.
 - Man spiller **ikke sig selv**.
4. *A*fprøv spillet:
 - Find i fællesskab **få**, men tydelige **nøglesætninger**, der er velegnet til at **fremhæve** gruppens problem.
 - **Spil situationen igennem før** I præsenterer det!
5. *T*ydelig uoverensstemmelse:
Forumspillet skal have:
 - Et **indlysende** dilemma eller en uenighed.
6. *I*ndenfor 5 minutter:
 - Max. 5 minutters spilletid.
7. *V*is en ”**dårlig**” slutning!

Kom godt i gang med forumdelen

Når deltagerne kommer tilbage og har opbygget spil, vises det første spil fra start til slut. Vi kalder det for grundspillet. Når spillet er vist, går vi i gang med forumdelen eller den interaktive del. Altså: deltagerne opfordres til at blande sig og forsøge at ændre eller rette op på handlingen.

En fremgangsmåde er, at du spørger publikum, hvad de har set. Sørg for at spørge flere personer, for de ser altid noget forskelligt. Derefter kan du spørge, hvem der har det sværest eller er mest udsat i spillet. Du kan også spørge, hvem de bedst kan identificere sig med. Den, de taler om vælges til at være hovedperson i spillet.

En anden fremgangsmåde er, at du sætter publikum til at tale sammen 2 og 2 i fx 2 minutter, om det de har set. På den måde "sikrer" du dig at alle får taget stilling. Dette er især godt hvis publikum er generte. Derefter "tør" tilskuerne bedre sige deres mening.

Forstærk forumprocessen: giv karaktererne 80 % modstand mod forandring!

Mens publikum taler sammen 2 og 2 (som var den "anden fremgangsmåde", se ovenfor) har du mulighed for at tale med spillerne, der lige har vist deres spil. Du kan anerkende dem for deres spil, der har sat en vigtig kreativ proces i gang blandt publikum. En lille, men vigtig detalje du kan forklare, er, at de skal være tro mod deres rolle og spille med "80 % modstand mod forandring". De skal kun være "positiv" overfor nye forslag, hvis det føles "naturligt" for personen de spiller. Det gør spillet troværdigt når karaktererne har en træghed mod forandring. Tilskuerne får derved en større "udfordringsgrad" og skal være mere kreative når de skal byde ind med forslag til forandringer, når de stopper spillet i 2. gennemspilning

Indfør stopmetoden i 2. gennemspilning

Det samme spil, grundspillet, vises igen. Denne gang skal publikum markere og sige stop, når de mener, at hovedpersonen bør handle anderledes. Den tilskuer, der stopper spillet, fortæller hvad hovedpersonen kan gøre, eller går selv op og afprøver sit forslag, mens den oprindelige hovedperson sætter sig på tilskuerens plads. Spillet improviseres, mens den nye hovedperson afprøver sit forslag. De øvrige spillere forbliver i deres rolle så godt som muligt, for at gøre situationen troværdig og realistisk.

Den nye hovedperson

Du stopper den nye hovedperson, når du synes forslaget er afprøvet. Vedkommende sætter sig derefter på sin plads igen. Du kan høre om tilskueren fik afprøvet det, der var tænkt. Dernæst får du den øvrige gruppe til at tage stilling til hvordan forslaget påvirkede relationen. Du kan fx spørge publikum hvilke forandringer de så i forholdet spillerne imellem.

Grundspillet er ligesom en videofilm

Derefter arbejder I videre med grundspillet. Enten ved at starte forfra igen eller tale med publikum, om de vil se spillet videre fra hvor det stoppede. Du kan sammenligne grundspillet med en video film, som kan spoles frem og tilbage, alt efter hvad publikum ønsker at se og undersøge for nye muligheder. Når stopmetoden har været i brug et par gange, begynder alle at forstå hvad forumspil går ud på. Opfordre dem jævnligt til at tænke anderledes end de plejer, for her kan de frit afprøve nye muligheder og bygge videre på hinandens forslag.

En oversigt over hvordan du kommer i gang lige efter grundspillet

Nedenunder kan du se i en matrix, der viser hvordan du kan skabe tydelige retningslinjer lige efter grundspillet. Men det vigtigste er at du er nysgerrig, stiller spørgsmål og indimellem relaterer situationen til det formål der er aftalt.

Hvem har ordet:	Hvad gør tilskuerne:	Spørgsmål du kan stille:	Formål:
Tilskuerne taler 2 og 2 om grundspillet	Beskriv spillet (max 2 min)	Hvad så I?	Finde ud af hvad publikum har set eller fortolket. Finde ud af hvor enige publikum er og høre hvor åbne deltagerne er overfor hinandens synsvinkler.
I plenum tales der om grundspillet	Find tema /emne (hvis det ikke er fastlagt på forhånd): (max 3 min. snak !)	Hvilket tema eller emne er tydeligt i dette spil?	Finde ud af hvad der relevant for deltagerne. Hvis muligt: afgrænse et formål om hvad man vil undersøge
I plenum tales der om hovedpersonen	Vælg hovedperson:	Hvem har det vanskeligst? Hvem er mest udsat i spillet? Hvem kan I identificere jer med?	Få deltagerne til at tage ansvar.
Den enkelte stopper spillet	Indfør stopmetoden Start spillet forfra	I siger stop når hovedpersonen skal gøre noget andet?	At åbne for ideer og dialog.

Afslutning

Du kan afslutte et forumspil ved at nævne nogle af de forslag, der har været nyttifulde. Få deltagerne til selv at nævne, hvad der har været værdifuldt for dem. Det kan være konklusioner, som du skriver på tavlen. I kan også i forumet tale om, hvordan man fremover kan bruge det, der har været vigtigt i forumarrangementet.

En oversigt over et 2½ timers arrangement

For mellem 5 - 25 deltagere der i løbet af 2½ time gennemgår et forløb med forumspil

5 min	Introduktion af metoden forumspil Skab åbenhed og tillid
10 min	Opvarmning "icebreakers" Fokus på "kreativitet" og kroppen som et redskab til at skabe en historie
20 min	Valg af emner på stedet Få konkrete cases frem der er vedkommende for deltagerne
25 min	Opbygning af spil Kreativmodellen: kort tidsfrist og en præcis instruktion i at konstruere en case
30 min	1. Forumspil <ul style="list-style-type: none">• Gennemspilning af grundspil• Indførelse af stopmetoden• Forumarbejde og interaktivitet• Opsummering
30 min	2. Forumspil <ul style="list-style-type: none">• Gennemspilning af grundspil• Indførelse af stopmetoden• Forumarbejde og interaktivitet• Opsummering
30 min	3. Forumspil <ul style="list-style-type: none">• Gennemspilning af grundspil• Indførelse af stopmetoden• Forumarbejde og interaktivitet• Opsummering

God fornøjelse!

Du kan læse mere om forumspil og uddannelse til jokerinstruktør på

www.forumteatret.dk

© Peter Frandsen
Nov. 2010
Vers. 1.2