



Hlutverkaleikur

– Að biðja Jón og Gunnu um aðstoð

Tilgangur

Hlutverk þessa leiks er að gefa foringjum og ungum skátum tækifæri til að þjálfa upp hæfni í að óska eftir aðstoð frá fullorðnum einstaklingi.

Efni og aðstæður

- Skipuleggjandi leiksins er í hlutverki stjórnanda.
- Þrír þátttakendur eru í hlutverki leikara.
- Leikurinn er settur upp í kringum varðeld eða kerti.
- Þátttakendur þurfa að vera að lágmarki 10 og sitja þeir þægilega í kringum varðeldinn.
- Einfaldir búningar á leikarana þrjá, til samræmis við persónu þeirra. Dæmi eru hattar, sjöl, gleraugu, stafir eða annað sem tengist persónunni og er augljóslega ekki úr fataskáp skátans sjálfs.

Undirbúningur

Stjórnandi býr til lýsingu á þremur mjög ólíkum persónum. Ein þeirra getur t.d. verið frökk og frek og gengur alltaf yfir strikið, ein getur verið óframfærin og hlédræg og vill helst ekki að neinn taki eftir sér og ein getur verið kurteis og gerir alltaf allt eftir bókinni.

Persónulýsingarnar gefa að lágmarki upp nafn og aldur, lýsingu á persónueinkennum og gildum persónanna og einnig upplýsingar um aðstæður þeirra: nám, fjölskyldur, áhugamál, störf o.s.frv.

Nokkrum klukkustundum fyrir varðeldinn fær stjórnandinn þrjá þátttakendur úr hópnum til að vera leikara. Hver fær eina persónulýsingu, útskýringu á því til hvers er ætlast og lýsingu á því hvernig leikurinn gengur fyrir sig. Einstaklingunum sem eru valdir þarf að líða vel að tala fyrir fram hóp og vera fljótir að hugsa og spinna persónuna sína.

Leikurinn

1. Þátttakendurnir koma sér fyrir í kringum varðeldinn en leikararnir þrír bíða úr augsýn.
2. Stjórnandinn tilkynnir að það komi þrír gestir og fyrirkomulagið verði þannig að hver þeirra muni byrja á að kynna sig og svo gefist þátttakendunum færi á að spyrja þá spurninga um þá sjálfa. Þeim er einnig kynnt að viðfangsefni heimsóknanna sé að komast að því hvernig fólk fari að því að biðja aðra um aðstoð. Stjórnandinn kallar að því loknu á fyrsta leikarann sem kemur sér fyrir í miðjum varðeldahringnum.
3. Leikarinn heldur sér í hlutverki allan tímann sem hann er í hringnum og sýnir í orði og hegðun þau persónueinkenni sem honum



voru gefin í lýsingunni. Hann kynnir sjálfan sig, segir fólkinu við varðeldinn hver hann er og aðeins um bakgrunn sinn og hagi. Síðan talar hann um aðstæður sem hann hafi verið í þar sem hann þurfti að leita aðstoðar, hvernig hann hafi farið að og brugðist við. Leikarinn tekur hámark 5-7 mínútur í þetta allt.

4. Þegar leikarinn hefur lokið sér af, býður stjórnandinn þátttakendum að spyrja leikarann um hann sjálfan, þær aðstæður sem hann lenti í og lýsti eða hvernig hann myndi bregast við öðrum aðstæðum. Ef á þarf að halda hjálpar stjórnandinn spurningunum af stað. Leikarinn heldur sér í hlutverki persónunnar og svarar til samræmis við persónulýsinguna. Spurningar og svör ganga svona á milli í hámark 10 mínútur.
5. Að því loknu yfirgefur leikarinn svæðið og stjórnandinn leiðir þátttakendur í söng.
6. Að söngnum loknum býður stjórnandinn næsta leikara að fara í hringinn og endurteka ferlið.
7. Að því loknu er þriðja leikaranum boðið í hringinn og ferlið endurtekið í þriðja sinn.
8. Þegar þriðji leikarinn hefur lokið sér af og yfirgefið svæðið, leiðir stjórnandinn umræðu milli þátttakendanna um það hvað þeir hafi áttað sig á eða uppgötvað á meðan á leiknum stóð. Sáu þeir eitthvað sem þeir héldu að myndi virka vel þegar biðja þarf um aðstoð, eða jafnvel illa? Hvað lærðu þeir af þessum leik?
9. Þegar þátttakendur hafa ekki fleira að segja er leiknum lokið.