

# Lektionsexempel ur DRACON i skolan

Lektionen inleds med en runda där alla får ordet en i taget. Efter uppvärmningsövning följer:

## Föränderlig staty

I varje grupp på tre elever fördelar man siffrorna 1, 2 och 3 emellan sig. Det går också att ha grupper med fyra personer.

- Nummer 1 börjar bygga en abstrakt staty med sig själv som material och intar en position som ska kunna hållas stilla en stund.
- Nummer 2 bygger vidare på statyn liksom nummer 3 (och ev. nr 4).
- 

Det ska finnas någon form av fysisk kontakt, men det räcker t.ex. med en fingertopp mot en axel. Alla uppmanas att spontant placera sig själva i statyn och att snabbt se hur ens egen kropp kan anpassas till befintlig form. När nummer 3 intagit sin position, tar sig nummer 1 försiktigt ut ur statyn utan att rubba de andras positioner. Därefter går hon/han in i statyn på ett nytt sätt. Nummer 2 gör det samma liksom nummer 3. Det hela pågår tills ledaren säger stopp.

## Tredje parts staty

Ta upp begreppet tredje part och förklara det. Låt eleverna stanna kvar i samma grupper som ovan. Övningen sker i två steg:

**Steg 1.** Nummer 1 ska inta en *fryst* position (protagonist) som markerar att hon/han befinner sig i konflikt med en annan.

Nummer 2 (antagonist) intar en position som *svar* på ettans kroppsuttryck.

Nummer 3 gör två fysiska *förändringar* av kroppsuttrycken för att hjälpa parterna att börja trappa ner konflikten.

Därefter byter man roller i två omgångar till, så att alla får prova alla tre rollerna. Om gruppen består av fyra personer, så agerar två av dem som tredje part och gör var sin fysisk förändring av kroppsuttrycken.

När alla provat de tre rollerna, väljer gruppen ett exempel att *visa* för de andra

grupperna. Organisera det så att visningen får estetiska kvaliteter. D.v.s. att grupperna är placerade i rummet, så att alla kan se väl och att demonstrationen genomförs långsamt steg för steg och med stor koncentration både i den aktiva gruppen och i publiken. Spela gärna in på video.

**Steg 2.** Be grupperna att fundera över tänkbar *miljö* för den konfliktsituation de visat. De ska tänka ut vilka personerna skulle kunna vara och vad konflikten skulle kunna handla om. De ska ge varje person minst en replik som kan ge åskådarna en uppfattning om vilken slags konflikt det är, och på vilket sätt tredje part med ord (och kroppsspråk) påverkar huvudaktörerna. Situationen visas återigen för de andra – nu med repliker. Samtala med åskådarna efter varje uppspel. Undersök vilka parterna var, var den skulle kunna ske, vad konflikten handlade om och vem tredje part var och vad hon/han gjorde för att trappa ner konflikten.

### **Inventering av konflikter för dramatisering**

Grupper om 3-5 deltagare berättar nya exempel på konflikter för varandra. De kan berätta om konflikter som de själva varit inblandade i eller som de har sett andra personer ha.

### **Konstruktion av rollspel**

När alla har berättat om en eller flera konflikter, ska gruppen välja en av situationerna eller kombinera element från flera berättelser till en situation. De får i uppgift att konstruera ett spel där konflikten trappas upp, så att man kan följa stegen från *motsättning* i en sakfråga via negativa *attityder* till negativa *handlingar* och att stanna spelet när konflikten är som värst.

Spelet ska illustrera upptrappning i tre steg (Galtungs ABC-modell). Ingen ska spela sig själv och namnen ska bytas ut så att situationen blir allmängiltig. I gruppen ska de fördela roller så att alla får en uppgift. Det är bra att ordna intervjuer, så att varje rollperson blir intervjuad av de andra i gruppen om ålder, familjerelationer, yrke, intresse etc. Man kan börja med att göra en demonstrationsintervju inför hela klassen med någon frivillig. Grupperna bör få tid att repetera sitt spel och att samla rekvisita.

### **Första föreställningen med feedback**

Medan eleverna repeterar, ordnar man spelplats och stolar för åskådarna. Repetera reglerna för uppspel. De som ska spela upp behöver ha en uppmärksam publik. De som ska agera behöver vara koncentrerade på sina roller. Starta gärna varje uppspel med några fraser som: Tystnad. Koncentration. Var så goda börja spela! Efter varje uppspel ställs frågor:

- Var utspelade sig situationen?
- Vilka var parterna?
- Vad handlade konflikten om?
- Vad hände? Hur trappades konflikten upp?
- Vad kan spelande grupp förtydliga i sin presentation av konflikten?

### **Repetition av första föreställningen**

Grupperna repeterar själva men kan vid behov få hjälp av ledaren att ta vara på de råd som publiken gett för att förtydliga spelet. Det behövs i allmänhet inte mer än 10 minuter för denna repetition.

### **Videoinspelning av konfliktspelen**

Andra uppspelet genomförs med samma noggrannhet som det första, när det gäller ramarna.

### **Lektionspasset avslutas med individuell dagbok och runda**

I det följande lektionspasset bearbetas spelen ungefär som i forumteater men med skillnaden att elever gör rollbyten med personer som rimligen skulle kunna ha rollen som tredje part. Rollbytena filmas och analyseras (se detaljerad beskrivning i *DRACON i skolan. Drama, konflikthantering och medling*).

### **Referens**

Grünbaum, Anita & Lepp, Margret (2005). *DRACON i skolan. Drama, konflikthantering och medling*. Lund: Studentlitteratur.