

Artikel til Håndarbejde i Skolen, september 2007

Dragten til liverollespil

Tekst: Merete Bach

Rollespil har for længst vundet indpas i SFO'er landet over. Der laves våben, sys dragter og leges enkle rollespilslege som pædagogisk aktivitet. Hvad med skolen? Har rollespilsaktiviteterne sin berettigelse i en hverdag med fokus på øget faglighed, trinmål, tests og evaluering? Ja, det mener vi faktisk!

For håndarbejds læreren går vejen til rollespilsdragterne ikke nødvendigvis gennem et længerevarende tværfagligt forløb. I de timer, hvor eleverne kan vælge at fremstille et produkt efter egen idé og eget design, kan liverollespil være den fritidsinteresse, der bringer fornøjelse og glæde ved syning med ind i undervisningslokalet. Drengene på mellemtrinnet er hovedmålgruppen i rollespilsforeningerne og de har ikke altid nål og tråd i hovedet. Det skulle da lige være, hvis der kommer en ridderkofte ud af det! Med enkle virkemidler og med inspiration fra nettet og diverse rollespilsbøger kan klassens rollespillere i gruppe eller individuelt skabe fantasifulde dragter af stor anvendelighed.

Når 10-14 årige går til liverollespil i deres fritid, spiller de fantasy. Ringenes Herre i alle mulige afskygninger, og her har fantasien og opfindsomheden næsten frit slag. Der er ingen snæver facitliste til udformning og udsmykning af dragten. Kulissen, som legen udspiller sig i, er en egen forestilling om middelalder, - krydret med vikingetid og renæssance. Inspirationen kommer således mange steder fra, og lægger op til en spændende snak om dragternes evne til at kommunikere.

Håndarbejde kan altså 'gå selv' i arbejdet med kostumerne, når en enkelt eller en gruppe elever således udvider deres rollespilsgarderobe. Håndarbejde kan *også* indgå i et tværfagligt forløb, hvor selve rollespillet benyttes som metode i undervisningen. Her vil fremstillingen af produkterne foregå i et samarbejde med de øvrige fag. Håndarbejde vil støtte op om spillet ved at medvirke til skabelsen af den fysiske rolle og samtidig være spilskabende, fordi design og detaljer påvirker interaktionen.

Vi har fokuseret på detaljen og på forskellige afvigelser fra en fælles grundmodel **tunikaen**. Den er således udgangspunktet for 5 af de roller, vi almindeligvis støder på i fantasyuniverset.

Ridderen

Tunikaen uden ærmer forvandles til en ridderkofte, - ridderens vartegn og mulighed for at vise sit våbenskjold frem. Han tilhører eventuelt en ridderorden, hvor alle bærer samme farver og symbol, og disse kan gå igen i både banner og på skjoldene. Riddere er ofte af adelig byrd og har således råd til stof i en lækker kvalitet. De er professionelle krigere og bærer derfor altid sværd, her i en sværdskede i bæltet. Længden på koften kan variere. Cowboybukserne under koften kan på enkel vis dækkes med et stykke kvadratisk stof, der derefter vikles snore omkring, i stil med vikingernes såkaldte bendyller.

Frøkenen

Ved at forlænge tunikaen på både ærmer og i længden får vi en kjole. En kile foran og bagpå giver kjolen svaj og der kan suppleres med et meget enkelt forklæde, der også kan fungere som lomme ved at den nederste kant sættes op i bæltet/snoren i livet. Afhængigt af rollen (bonde eller adel) pyntes med kantborder, og der kan sættes en kile i ærmet, hvis frøkenen er af den finere slags. Som hovedbeklædning til bondekonen vikles et langt stykke stof rundt. Til adelskvinden sys et lille slør på 'pølsen' rundt om hovedet.

Elveren

Elvere er meget yndefulde og lever i pagt med naturen. Det præger deres dragt og den grønne tunika, der prydes med smukke borter på ærmerne og i halsudskæringen, klippes i et 'organisk snit' med bladformede spidser forned. Tunikaen sidder forholdsvis tæt til kroppen, så grene ikke hager sig fast, når elveren bevæger sig hurtigt og lydløst gennem skoven. I taljen sidder læderbæltet, der - som alt andet elveren ejer - er smukt og gedigent håndværk. Da det foretrukne våben er buen, vikles læderstykker om håndleddene.

Sortelveren

Sortelvere lever i et matriakat, der dog er meget maskulint i sit udtryk og levevis. Fyrstindens ord er lov og hun styrer med hård hånd sine undersåtter. Hun og hendes folk er klædt helt i sort. Fyrstindens tunika er lang med kiler i et kantet snit, nærmest insektagtigt. På tunikaen monteres fæle skuldre, der demonstrerer fyrstindens overlegenhed. Da hun altid har folk til sin rådighed, skal dragten ikke være praktisk. Hun er pyntesyg og bærer derfor et diadem, der evt. laves i kraftig ståltråd og perler.

Orken

Tunikaen er flænset, revet, tilsværtet, krøllet, hullet og blodig, hvis den tilhører en ork! Orker interesserer sig kun for to ting, - mad og kamp. Deres dragt skal have et brutalt look og det opnås ved at hærge tunikaen med stålbørste, navsværte og kunstigt blod. Forskellige andre materialer som læder, skind, pels og metal kan påsættes tunikaen og kan ligeledes syes sammen til en slags arm- og benbeskyttelse. Det er en god idé med ekstra polstring i form af en sweater under tunikaen, for at give orken mere volumen.

Rollespilsdragten giver rig mulighed for at arbejde med farver og symboler og der kan hentes inspiration fra mange forskellige kilder. Lad eleverne dykke ned i emnet og finde deres helt unikke design.

Litteratur og undervisningsmateriale:

Elver og Sortelver af Jesper Eising og Thomas Greve, forlag: Sesam.

Tyv og Ridder af Jesper Eising og Thomas Greve, forlag: Sesam.

Ork og Goblin af Jesper Eising og Thomas Greve, forlag: Sesam.

De tre små bøger er en serie med beskrivelser af de mest kendte figurer fra rollespilsverdenen samt forslag til mønstre og vejledninger til deres udstyr. De henvender sig også til den mere erfarne syer.

Alt om liverollespil af Jesper Eising, forlag: Sesam.

Bogen indeholder vedlagte mønstre og vejledninger til tøj, der også kan syes af den mindre erfarne syer.

Rollespilsværkstedet af Lars Andersen, forlag: Frydenlund.

Her er den – indtil videre - komplette våbenguide til mange forskellige våben, såsom...

Liverollespil – regler og rammer af Mads Simbold Knudsen, forlag: ...

Bogen indeholder beskrivelser af racer og deres guder samt enkle regler til selve rollespillet.

Dunkelskovens Hemmeligheder, Rollespil & Læring af Ragnerok, forlag: Ragnerok.

Undervisningsmaterialet består af 2 dvd'er og et hæfte, som indeholder opgaver, vejledninger og filmklip til fagene dansk, matematik, idræt samt natur/teknik på 5. og 6. klassetrin i et emneugeforløb. Enkelte idéer til fagene håndarbejde og sløjd indgår.

Litteratur og undervisningsmateriale kan lånes på biblioteket eller købes hos www.ragnerok.dk