Nøglen til at være en God Rollespiller

Det er meget let at overvurdere dig selv eller undervurderer dine mål.

Dine mål er lettere at nå med andres ved din side. Dine medspillere kan ofte ting, du ikke selv kan, som dine mål kan bruge. Men husk at hvis du ikke støtter andre med at nå deres mål, så vil de heller ikke hjælpe dig med at opnå dine mål senere.

Du kan altid inviterer eller overtale din gruppe til at gøre dine mål, til gruppens mål. Men hvis du ikke er villig til at ændre dine mål så de passer godt med fællesskabet, så vil du heller aldrig få den støtte som du ønsker.

Hvis du ikke støtter andre når de er uheldige, så vil de heller ikke støtte dig når du er uheldig. Men lad være med at bebrejde andre for at være uheldig med terningerne. Det kan de ikke selv gøre for, så det kunne ligeså vel have været dig som var den uheldige.

Dine ulykker er lettere at rede med andre spillere ved din side. Hver 10. slag er en fumle. Specielt i farlige situationer bør man ikke være alene om sine mål. Ingen kan rede dig hvis du ikke har brugt tid på finde nogen at samarbejde med.

Find nogle fællesmål og fællesregler for gruppen. Det er nemmere at samarbejde hvis man aftaler hvad gruppen handler om og hvad gruppen bør gøre og ikke gøre.

Der er plads til at lave sine egne mål i rollespil, uden at involvere andre. Men hvis dine mål ødelægger andres mål så ødelægger du også fællesskabet. Det er ikke sjovt at spille med egoister og du skal kunne genkende når din sjov ødelægger de andres sjov.

Bliv enige om hvad i vil sammen og skab plads for at i kan lave flere mål, ved at splitte mål mellem jer, uden at i står i vejen eller trække tov om hvem som får mest plads i spillet. Alle kan få deres mål opfyldt hvis i blot kan vælge hvilken rækkefølge i tager målene i og er tålmodige med hinanden, når jeres mål ikke er det første på dagsordnen.

Storm ikke til målet selv, men aftal med gruppen hvornår det er bedst at gå mod målet.

Hvis du er utålmodig, på at det blive din tur, og keder dig når de andre laver ting, så har du misforstået noget vigtigt omkring et rollespils fællesskab. Når du ikke selv er på, skal du lytte og være interesseret i hvad dine medspillere laver. Hvis du ikke synes at det de andre laver er vigtigt nok til at lytte på, så bliver det også svært at samarbejde med dem. Får når du så senere laver dine egne spændende mål, så ved du ikke hvordan at dine mål vil påvirker resten af gruppens mål, hvilket ofte kan føre til konflikter og vrede i fællesskabet når du, uden at vide det, påvirker og ændre på de andres mål, fordi at du ikke lyttede og tænke over hvad der var vigtigt resten af gruppen.

Nøglen til at være en God eller Pædagogisk Rollemester?

En god rollemester skaber udfordringer på spillernes vej mod deres mål. En rollemester skaber kaos og ondskab, hvis rollespillerne spiller helte. En rollemester skaber orden og tryghed, hvis rollespillene spiller skurke.

En pædagogisk rollemester kender sine spilleres personligheder og udfordre dem til at samarbejde og løse dilemmaer med mere end deres personlige foretrukne vej til målet. Hvis en spiller kun kan løse ting med vold, så skaber rollemester situationer hvor man taber hvis man bruger vold. Hvis en spiller er bange og tryghedssøgende, så skaber rollemester situationer hvor man må tage chancer for at opnå succes. Hvis en spiller er egoistisk, så skaber rollemester situationer hvor man taber hvis der ikke samarbejdes. En god rollemester tvinger aldrig spillerne til at gøre noget i rollespil. Men spillerne risikerer at tabe, hvis de ikke er fleksible, kreative, samarbejdende og tolerante i deres valg og handlinger.

En god rollemester ønsker ikke at spillerne dør, men en god rollemester gør også sit spil spændende fordi døden kan vente på spillerne, når de leger i en verden som ikke rækker spillerne deres mål på et sølvfad.

En pædagogiks rollemester udfordre sine spillere til at forbedre deres interaktioner og strategier. Pædagogisk Rollespil er ikke et rum hvor at spillerne skal finder tryghed i deres foretrukne valg. Rollespil er stedet hvor at spillernes fiktive rigdomme, familer og dyr kan risikerer det værste, hvis spillerne ikke tænker sig godt om og ballancere deres handlinger og med potentielle konsekvenser. Rollespil tester spillernes drømme og fantasier. Og ultimativt så kan rollemester også ende med at dræbe spillernes karakterer, hvis de ikke finder en fælles balance for at opnå de mål som søges i spillet.

Pointen er at det både skal være sjovt såvel som udfordrene at spille rollespil. Spillerne får lov at jagte skatten, men den er ikke let at få fat på. Pointen er at sejeren er sødere når den er fortjent. Pointen er ikke nødvendigvis at spillerne vinder, selvom at en god rollemester typisk sørger for at målet er opnåeligt. Pointen er at en pædagogiske rollemester giver spillerne mulighed for at prøve kræfter med at være ansvarsfulde voksne med vigtige valg, såvel som store konsekvenser.

Velkommen til Rollespil