

Att läsa och dela berättelser

Film och digitala spel i skolan



Filmpedagog Figge Heurlin från Film i Skånes nätverk, Barnkultursekreterare Tine Billing från Eslövs kommun, Talent Developer Måns Billing från Game Habitat vid ett workshoptillfälle..

Fotograf: Carolina Falk

Film och digitala spel är redan en självklar del av barns vardag – men ger det dem digital kompetens? I projektet *Att läsa och dela berättelser* utforskar vi hur samtal om medieupplevelser kan stärka både elevernas medie- och informationskunnighet och deras förmåga att reflektera och kommunicera.

“Eleverna i årskurs 4 i Eslöv är de första i världen att prova på detta!”

– Carolina Falk, utvecklare Barn & Unga på Film i Skåne

Pilotprojektet *Att läsa och dela berättelser – film och digitala spel*

I *Att läsa och dela berättelser – film och digitala spel* arbetade Tine Billing barnkultursekreterare i Eslövs kommun, tillsammans med Carolina Falk utvecklare barn och unga på Film i Skåne, Måns Billing Talangutvecklare på Game Habitat samt frilansande filmpedagog Figge Heurlin med att utveckla samtalsmetoder för skolan som utgick från film och digitala spel. Metoden byggde på beprövade film- och mediepedagogiska arbetssätt i kombination med Shared Reading. Piloten testkördes i Eslövs kommun med 3 klasser i åk 4. Tillsammans med Måns och Figge fick eleverna analysera och fördjupa sina upplevelser av de digitala spel och filmer som valts ut till lektionerna.

Elevernas och lärarnas tankar och åsikter formade metodens fortsatta utveckling och de lärarhandledningar som piloten resulterade i. Målet var att stärka elevernas medie- och informationskunnighet (MIK) och att ge lärarna verktyg framåt för att knyta film och spel till skolans ämnen. Vi kontaktade även Maria Söderling, lektor och forskare för att se hur vårt arbete eventuellt kunde förankras i hennes forskningsresultat. Resultatet blev ett webinarium som ska användas för att förmedla och fördjupa arbetet med kultur i skolan. I utvärderingen framkom att eleverna var mycket nöjda med undervisningen och tyckte det var kul att få vara med och utforma samtalsmetoden – men allra bäst tyckte de det var att få träffa kulturaktörerna, Måns, Figge och även filmpedagog Karen Helene Haugaard som var med vid ett tillfälle.

Sammanfattning:

Hösten 2024

- Måns Billing och Carolina Falk blir läsledare i Shared reading
- Tine Billing söker det nya stödet ”Kulturesidens för lärande”

Våren 2025

- Lärarhandledningar utformas av Måns Billing och Figge Heurlin
- Testkör koncepten på 2 klasser i åk 4 Norrevångsskolan, Eslöv
- 1 klass i åk 4 Ölyckeskolan i Löberöd, gör ett förbesök innan
- Utvärderingar med elever och lärare
- Maria Söderling spelar in ett webinarium

Hösten 2025

- Shared Gaming & Film Stories – Måns och Carolina lär ut koncepten vid en workshop
- Konferens Kulturesidens för lärande

Våren 2026

- Fortbildning för pedagoger i Eslövs kommun med Maria Söderling

Tine Billing har ordet

I den regionala kulturplanen för Skåne 2025–2028 står: ”Barns och ungas rätt att delta i kulturlivet förutsätter samarbete mellan olika politikområden och stöd på nationell, regional och kommunal nivå. I förskolan och skolan kan alla barn och unga, oavsett bakgrund och individuella förutsättningar, möta professionella kulturskapare och olika typer av kultur.”

Och i Skolverket finns en formulering om att ”kultur är ett medel för och en del av lärandet”

Från kommunalt håll kan jag tillägga att det också behövs en stabil och hållbar organisation för kultur i skolan så att eleverna kontinuerligt kan ta del av kultur som en naturlig del av lärandet och inte som engångsföreteelse.

De kulturella uttrycken ska kunna användas dagligen för att just vara ”en del av ett värdeskapande pedagogiskt lärande” som Region Skåne skriver.

Och vill vi arbeta med fungerande integration, kunskapshöjning, empatiförstärkning, språkutveckling med mera så finns kulturen där som en självklar huvudperson att bjuda med.

Därför kändes det extra fint att kunna vara med och utveckla dessa metoder som vi tänker oss ska kunna stanna kvar i skolan hos elever och lärare även när kulturaktörerna har lämnat skolan. I Eslövs kommun har vi testkört Shared Reading för film och Shared Gaming på två skolor i årskurs 4, Norrevångsskolan, en skola som finns i staden och Ölyckeskolan som ligger i Löberöd, utanför centralorten.

I slutet av detta kompendium finner du två bilagor med resultatet av vårt pilotprojekt. Det är två lärarhandledningar, *Shared Reading för film* och *Shared Gaming*, redo att användas om ni prövar denna metod som vi kallar ”Att läsa och dela berättelser – film och digitala spel i skolan”.

Tine Billing

numera pensionerad barnkultursekreterare, Eslövs kommun

Kontakt Eslövs kommun, Åsa K Persson, asa.persson@eslov.se

Att arbeta med film och spel i undervisningen

Barn och unga möter berättelser varje dag – i böcker, på film och i digitala spel. Men även om deras skärmtid kan vara omfattande innebär det inte alltid att de utvecklar digital kompetens. För mig har frågan länge varit: hur kan vi ge elever verktyg att förstå, analysera och prata om de rörliga bilder och berättelser de tar del av, både i skolan och på fritiden? Och hur möts vi? Hur kan jag omfamna de världar barn och unga möter i sina film- och spelupplevelser?

Inspirationen till projektet *Att läsa och dela berättelser – film och digitala spel* kommer dels från metoden *Shared Reading*, där en grupp samlas kring en text och samtalar under ledning av en läsledare. Jag mötte metoden under en kurs i ”Konst, kultur och hälsa” vid Lunds universitet och insåg direkt att den kunde anpassas till film och spel. Syftet med *Shared Reading* är att sänka trösklarna så att vem som helst ska kunna ta del av den goda litteraturen.

En annan inspirationskälla har varit Maria Söderling som i arbetet med sin avhandling *Elever erfar och representerar världen visuellt* upptäcker hur mer av elevernas livsvärld utanför skolan lyfts in i klassrummet när de jobbar med bildberättande och fotografi på lektionerna.

Måns och jag utbildade oss till läsledare i *Shared Reading* och arbetade sedan tillsammans med filmpedagog Figge och Tine i Eslövs kommun med att ta fram det här materialet du nu håller i din hand. Lärarhandledningarna finns även på Film i Skånes hemsida.

Vi hoppas att vi lyckats ta fram två metoder som är så enkla att du direkt kan komma igång och arbeta med film och spel i din undervisning. När ni kommit en bit på vägen tycker jag det hade varit spännande att vidareutveckla koncepten och låta eleverna välja film och spel som de vill jobba med.

Kanske kan du rentav låta eleverna hålla i egna lektioner i *Shared Reading för film* eller *Shared Gaming*?

Lycka till i ditt viktiga arbete!

Carolina Falk
Utvecklare Barn & Unga, Film i Skåne

carolina@filmiskane.se



Att läsa och dela berättelser – film och digitala spel

Intresset för digitala spel är stort. För många barn och unga utgör spelandet ett stående inslag i tillvaron. Samtidigt är det inte alltid som vuxenvärlden är närvarande eller vet hur dessa intressen kan fångas upp. Vi har inte heller samma vana att samtala om det vi upplever i spelen, åtminstone inte på det sätt som vi oftare gör med andra kulturuttryck. Visst pratas det om spel och visst möts vänner i sina gemensamma spelupplevelser men många gånger tar dessa upplevelser inte plats i det bredare samhället. Trots att människor - oavsett ålder, kön och bakgrund - spelar, så lever spelen fortfarande i sin egen värld. Vad händer om vi öppnar upp för fler sätt, sammanhang och platser där vi får berätta och tänka och känna om spelen som vi spelar och där ungas upplevelser står i centrum?

Inspirationen kom från metoden Shared Reading, där en grupp samlas kring en text och samtalar under ledning av en läsledare. Jag fick prova på metoden under en kurs som arrangerades av Region Skåne och blev omedelbart nyfiken på hur metoden skulle kunna inspirera till sätt att samtala om spel.

Projektet *Att läsa och dela berättelser – film och digitala spel* tog form och har utvecklats i samarbete mellan Eslövs kommun, Game Habitat och Film i Skåne, med stöd från Region Skåne. Vårt mål är att utveckla en enkel och hållbar metod som gör film och spel till en självklar del av skolans arbete med språk, kultur och lärande – och att samtidigt ge elevernas egna erfarenheter och röster en central plats.

Måns Billing
Talangutvecklare, Game Habitat
mans@gamehabitat.se

Film och spel i klassrummet

Att plocka in spel och film i undervisningen kan vara både skrämmande och spännande. Våra elever har på fritiden tillgång till ett nästan oändligt bibliotek av båda och vi vuxna tar nog ofta för givet att de använder sig av dem utan någon större reflektion.

Efter att ha använt mig av Shared Reading i undervisningen tidigare, var steget inte stort att applicera samma tankar och upplägg på spel och film. Utmaningen ligger i att hitta filmklipp och spelsekvenser som är lämpliga att använda. Då eleverna var bekant med samtalsupplägget sedan tidigare, blev också samtalen djupare där både egenupplevda erfarenheter och funderingar kring omvärlden lyftes som i sin tur ledde vidare till nya tankar.

Att genomföra samtal som dessa blir absolut bäst om grupperna är små, samtalsledaren (läraren) känner eleverna och att stämningen är positiv i rummet från början. En liten fika hjälper alltid till att skapa en bra grund för samtalet.

Jag kommer definitivt att använda mig av både film och spel fortsättningsvis i min svenskundervisning på mellanstadiet.

Una Mether

Leg. Lärare, Ölyckeskolan, Eslövs kommun

Fotografi som mötesplats och tankerum

Vilka röster hörs när elever ritar serier? Vems erfarenheter synliggörs när elever skriver berättelser om tomrum i film? Vad hamnar i fokus i en lärandeprocess när lärare uppmanar elever att svara genom fotografi?

Maria Söderling arbetar som lektor med fokus på literacyutveckling i Burlövs kommun. Som lärare och forskare intresserar hon sig särskilt för uttryckets betydelse för elevers möjligheter att kunna och vilja lära. För att förstå denna fråga djupare valde Maria att undersöka hur elever läser film i sin licentiatstudie och hur elever kan skapa mening och lära när de fotograferar, redigerar och samtalar om fotografier i sin avhandlingsstudie.

I projektet *Att läsa och dela berättelser – film och digitala spel* bidrar Maria med ett webinarium. Målet med webinariet är att det ska bidra med ökad förståelse för och medvetenhet om betydelsen av val av uttryckssätt i undervisning, argument för valet att arbeta med fotografi och filmklipp och med metoder som kan utforskas i arbete med estetiskt lärande. I webinariet ger Maria exempel från avhandlingsarbetet på hur lärare valt att ställa frågor till elever som de har besvarat genom fotografier. Elever har exempelvis fotograferat svar på frågor som ”Vad gör dig glad?”, ”Vad är makt?” och ”Vad vill du förändra på din skola?”. Maria presenterar också en samtalsmetod som lärarna använde när eleverna samtalade om fotografier och visar hur den kan kombineras med metoden *Shared Reading*.

I sin avhandlingsstudie visar Maria att de medverkande eleverna både ville se andras och visa egna fotografier men att det var först när lärarna medvetet arbetade med samtalsfrågor som fotografierna blev den mötesplats och det tankerum som de har potential att vara. Dessutom framträdde samtal om fotografier som en kraftfull undervisningshandling när det handlar om att ge elever möjligheter att både förändra sin förståelse och bli medvetna om att människor har olika erfarenheter och därmed ser och förstår från olika perspektiv.

Shared Reading för film

eller

Delade filmupplevelser

en handledning för filmpedagoger och lärare



**FILM /
SKÅNE**

Handledning framtagen av Figge Heurlin för Film i Skåne

©filmiskane 2025

Innehållsförteckning

Shared Reading för film	1
Innehållsförteckning	2
Introduktion	3
Vad är Shared Reading?	3
Vem vänder sig handledningen till?	3
De fem grundpelarna	4
Var vänlig	4
Bry dig om filmen	4
Knyt an till verkligheten	4
Var uthållig	4
Var djärv	4
Att välja film	5
Visning och samtal	5
Det praktiska genomförandet	6
Förberedelser	6
På dagen	6
Efteråt	7
Så kan Shared Reading presenteras för eleverna	8
Ett sätt att läsa tillsammans	8
Hur funkar det?	8
Kravlöst och tryggt och tillsammans	8
Exempel på filmer och filmhandledningar	9
Spelregler	10
Flaskhals	12
Billy Elliot	14
Cykeltjuven	16

Introduktion

Vad är Shared Reading?

Shared Reading är från början en slags läsecirkel som utformats för att människor, oavsett bakgrund och kunskaper ska ges tillfälle att närma sig litteratur. Texter, eller utdrag ur texter, läses högt och en läsledare stannar vid olika givna tillfällen i texten upp och öppnar upp för samtal om upplevelse och innehåll. Det handlar inte om att analysera texter eller att veta saker som texter, utan att relatera till dem.

Vem vänder sig handledningen till?

Denna handledning är framtagen efter försök som gjorts att tillämpa tankarna bakom Shared Reading för att samtala om andra berättande kulturyttringar, som text, film och spel, och vänder sig framför allt till dig som vill arbeta med Shared Reading-metoden för film, i projekt riktade till grundskolan.

De fem grundpelarna

Var vänlig

Skapa ett tillåtande klimat där alla känner sig välkomna och lyssnade på.

Bry dig om filmen

Knyt an till ditt eget intresse. Visa film som berör dig eller som du har förtroende för att det ska vara relevant för de du träffar.

Knyt an till verkligheten

Det viktiga i diskussionen är var och ens personliga respons på filmupplevelsen, hur tankar och erfarenheter möter och berör upplevelsen. Delade filmupplevelser handlar inte om analys eller vad någon vet om filmen. Risken finns att deltagare vill berätta för andra vad filmen ”egentligen” handlar om, vem som är med, när den är gjord etc, då är det din uppgift som ledare att ta tillbaka diskussionen till att handla om upplevelsen (och naturligtvis att inte själv framstå som någon som sitter på facit).

Var uthållig

Vem du än möter, hur det än går, vilken miljö du än är i, försök att fortsätta att hålla diskussionen till upplevelsen. Håll det öppet. Lämna plats för deltagarna att hitta nya tankar och samband. Uppmärksamma de som vågar öppna sig. Spola tillbaka och titta om, om det behövs. Stanna upp. Syftet är att gruppen ska skapa mening och att de som är med ska kunna växa.

Var djärv

Delade filmupplevelser handlar om att öppna upp för stora filmupplevelser hos var och en. Var djärv när det gäller val av film, i hur du håller samman din grupp och låter deltagarna växa och i hur du delar med dig av dig själv.

Att välja film

Försök att sätta dig in i vad den grupp du ska möta skulle kunna intressera sig för för ämnen och fundera på vilken typ av film de skulle kunna vara mottagliga för. Vilka ämnen tror du kan väcka intresse? Vi vill gärna att det ska komma upp diskussioner som vi inte kunnat föreställa oss, samtidigt vill vi att samtalen ska komma igång. Kanske kan det vara bra att det är filmer som de inte redan har en relation till, där upplevelsen är ny för alla (utom dig som ledare). Det får gärna vara scener som väcker frågor och som får deltagarna att vilja gå djupare in i berättelsen. Det behöver inte vara hela filmer som ni tar del av, det kan vara scener, episoder osv. Det behöver inte heller vara spelfilmer, det kan också vara dokumentärer, kortfilmer, konstfilmer osv. I de försöken som vi har gjort har vi upplevt att det har varit bra att titta på hela kortfilmer. Vi har då kunnat gå tillbaka och titta på filmen i sin helhet efter diskussionerna och även kunnat prata om budskap i filmen som helhet. (Mer om de filmer som vi provat att titta på och prata om och handledningar till dessa hittar du sist i detta dokument.)

Visning och samtal

Planera var du ska pausa visningen. Var väcks det frågor? Var bjuder berättelsen in? Var utmanar eller överraskar den? Pauser ger möjlighet för deltagarna att dela sina tankar. Ingen ska dock känna att man måste dela med sig. Uppmuntra dina deltagare att lägga märke till sina reaktioner på det som händer i filmen. Händer det saker i din egen kropp när du tittar på filmen? Vad? Kanske kan en reflektion kring det vara ett sätt att bjuda in till samtal? Delade filmupplevelser handlar lika mycket om känslor som om tankar, låt därför kropp och hjärta vara med, lika mycket som intellektet. Se till att deltagarna inte får känslan av att det finns ett ”rätt svar” på något som du sitter inne på. Genom att lyssna och respondera på det som kommer upp på ett adekvat sätt hjälper du till att göra samtalet meningsfullt. Kolla av att alla är med i vad som händer genom att ställa de frågor du själv fick när du först tog del av scenen. Försök att göra det så lätt som möjligt för deltagarna att dela med sig genom att ställa frågor och uppmaningar. Det är ett sätt att få igång diskussionen, men det allra viktigaste är sedan att lyssna noga och uppmärksamma det som sägs. Uppmärksamma alla bidrag som görs i samtalet och var särskilt vaken för det som kan leda deltagarna framåt mot djupare förståelse för upplevelsen och varandra, det personliga, det som relaterar till känslorna, det som ser samband i berättelsen men också mellan berättelsen och det egna livet, det som väcker nyfikenhet hos dig och de andra, det som ni vill veta mer om. Lyssna aktivt och visa även med ditt kroppsspråk att du lyssnar och bryr dig om det som sägs. Bolla vidare det som kommer upp med resten av gruppen, uppmärksamma samband och förhållanden mellan olika tankar och känslor som delats. Se till att alla som är redo att dela med sig får möjlighet att göra det.

Det finns tre aspekter som hela tiden behöver balanseras i samtalet: **Filmen. Individ. Gruppen.** Ibland behöver vi stanna upp och lyssna på en individ för att samtalet ska bli intressant. Ibland behöver vi påminna om relationen till filmupplevelsen. Ibland behöver vi låta gruppen och det som händer mellan deltagarna stå i centrum. Och det är ditt ansvar som samtalsledare att se till att det skapas en fokuserad balans.

Det praktiska genomförandet*

Förberedelser

Boka in ett möte med ansvarig lärare. Detta kan vara digitalt. Berätta om syftet med Shared Reading och lyssna in förväntningar, tankar och önskemål.

Kom överens med läraren om ett schema. Anpassa om möjligt schemat efter klassens ordinarie tider för rast. Planera för ca 20 min intro i helklass, 2 lektioner à 45-60 på förmiddagen (för den ena halvklassen), 2 lektioner à 45-60 på eftermiddagen (för den andra halvklassen) och ca 20 min outro i helklass. Be läraren att förbereda halvklassgrupper om max 15 elever. Informera läraren om att det är viktigt att hen eller om detta inte är möjligt, annan pedagog på skolan, är med på lektionen.

Välj två filmer, eller utdrag ur filmer, att titta på, max ca 12 minuter vardera. Om du väljer en kortfilm på tex 3 minuter så kommer ni att kunna gå in mer i detalj och stanna upp oftare, medan med en längre film eller utdrag så kanske ni tittar på lite längre stycken. Tänk att varje filmpass med samtal ska vara 45-60 minuter.

När du valt filmer, titta igenom dessa fler gånger. Tänk på var du tror att det kommer väckas intressanta tankar och diskussioner. Förbered var du ska stoppa och vilka frågor du ska ställa.

Förbered en kort presentation om dig själv som du ska hålla för eleverna, där du berättar om varför du jobbar med det du gör och vilka dina erfarenheter är som relaterar till film i allmänhet och till de filmer ni ska prata om i synnerhet (om det är relevant i ditt fall).

På dagen

Kom i god tid innan ditt Intro ska börja, prova att koppla upp teknik, med bild och ljud, i det rum ni ska vara med i halvklassen. Skjut undan bänkar och sätt stolar i en halvmåne framför skärm, så att alla kan se både varandra och filmduken/skärmen.

Intro. Presentera dig för eleverna och låt dem presentera sig. Berätta om syftet med Shared Reading och om dagens upplägg.

Genomför filmpassen med samtal.

Samla eleverna i helklass på eftermiddagen för outro med reflektioner kring dagen från både dig, lärare och elever.

Efteråt

Shared Reading är egentligen tänkt att utformas så att man arbetar med en grupp återkommande under en längre tid. Om möjligt, försök att utforma projektet så att du kan träffa eleverna flera gånger. Om detta inte är möjligt bör du sikta på att lämna över verktyg och inspiration till ordinarie lärare så att dessa ska kunna arbeta vidare med metoden eller med inspiration av metoden. Våra lektionspass var 45-60 minuter men kortare pass kan säkert fungera lika väl.

*Följande förslag på förberedelser och praktiskt genomförande utgår ifrån våra erfarenheter av att genomföra Shared Reading för film och Shared Gaming tillsammans med grundskolan i årskurs 4. Givetvis kommer en del av detta att behöva justeras vid genomförande i andra sammanhang och med andra målgrupper.

Vid vårt genomförande så kombinerade vi film och spel, på så vis att klassen delades upp i halvklass där den ena halvan inledde med att titta på och samtala om spel, medan den andra gjorde samma sak fast med film. Efter halva dagen så bytte grupperna från spel till film och vice versa. Under dagen fanns det två tillfällen då vi var i helklass, dels under introduktionen på morgonen samt vid den gemensamma avslutningen och reflektionen.

Förutom film-/spelpedagogen var vi även minst en vuxen till med i klassrummet i varje halvklass. Det är viktigt att klassläraren eller annan personal på skolan som känner och har en relation till eleverna, är med inne i klassrummet och hjälper till att hålla samtalet levande och fokuserat. Det är en stor fördel om de även har sett filmklippen du ska använda. Skolans pedagoger spelar en nyckelroll i att skapa ett tryggt rum där eleverna ska känna att de vågar dela med sig av sina tankar och reflektioner kring det ni ser och samtalar om.

Så kan Shared Reading presenteras för eleverna

Ett sätt att läsa tillsammans

- Används framförallt för att läsa “vanliga” texter, men vi vill prova att använda oss av det för att uppleva och prata om film.

Hur funkar det?

- Tillsammans, på en projektor, kommer ni (i halvklass) att titta på en del av en (kort)film. Efter en stund kommer vi att pausa och då pratar vi om det som vi har upplevt. T.ex.:

- Var det något speciellt ni tänkte på?
- Var det något ni inte riktigt förstod?
- Vilka känslor fick ni av filmen?
- Kan ni känna igen er i något som hände?

Kravlöst och tryggt och tillsammans

- Vi delar med oss av det vi vill dela med oss av och vi lyssnar på varandra.
- Det handlar inte om att säga smarta saker eller att kunna mest.
- Det handlar om att utgå från sig själv och - om man vill - dela med sig av vad man känner, tycker eller tänker.
- Man deltar på det sätt som man vill. Det är okej att inte säga något.

Exempel på filmer och filmhandledningar

Spelregler

Kortfilm av Christian Zetterberg (12 min)

[Kontakta Film i Skåne](#) för titllänk.

PAUS 00:08

Svartruta. Skrik

Frågor till barnen:

- Vad är det för slags skrik?
- Vad känner den som skriker?

PAUS 01:00

Ser sig storögt omkring

Frågor till barnen:

- Vad är det som händer här?
- Hur känner personen sig?
- Har ni varit med om något ting där ni känt så (tex "Wow!" "Det här blir stort!")?

PAUS 01:51

"Kan vi inte spela som vi brukar?"

Frågor till barnen:

- Vad är det de ska anpassa sig till?
- Varför vill de göra som de brukar?
- Hur känner sig personen?

PAUS 02:17

"Njut av spelet - Hem, hem - Fan!"

Frågor till barnen:

- Vad har tränaren för inställning till spelet?
- Vad känner han?
- Vad skulle hända om han blir för taggad?

PAUS 03:12

"De spanar in dig"

Frågor till barnen:

- Vad hände här? (Theo? Olika som tittar på Theo. Vad vill de?) ev spola tillbaka
- Vad känner han när de tittar på honom och pratar om honom?

PAUS 05:05

De väntar på avkast

Frågor till barnen:

- Varför får de inte börja spela, tror ni?
- Hur känner Theo sig?

PAUS 06:57

"Jag kan bara gå av plan istället"

Frågor till barnen:

- Har ni varit med om att någon pratar om när ni står precis bredvid?
- Hur känns det i så fall?
- Vad skulle du gjort om du var Theo?

PAUS 07:38

Allt stannar av

Frågor till barnen:

- Vad tror ni det var som hände nu?

PAUS 09:41

Barnen går

Frågor till barnen:

- Varför går de?
- Vilka är "de här reglerna"?
- Hur hade du känt om du var Theo?

TILL SLUTET

Om allt det vi sett:

- Ordet är fritt
- Vad tänker ni nu?
- Vad tycker ni är filmens budskap?
- Vad tror att de som gjort den vill att vi ska tänka på?

Flaskhals

Animerad kortfilm av Pella Olsson (3
<https://www.svtplay.se/video/j16nNGL/flaskhals>
(tom 8 okt 2026)

PAUS 00:09

Flaska på löpande band (Första bilden)

Frågor till barnen:

- Vad är det vi ser här?
- Vad hör vi?
- Vad får man för känsla?

PAUS 00:18

Flaskor med röda kapsyler

Frågor till barnen:

- Vad är det för skillnad på flaskorna?
- Vad låter det som att de gör?
- Vad tror ni nästa bild kommer att bli?

PAUS 00:49

Rummet bakifrån

Frågor till barnen:

- Vad får ni för känsla när ni tittar på detta?
- Hur känns det för den som sitter där?

PAUS 00:58

Ansiktet

Frågor till barnen:

- Vad tänker ni när ni ser ansiktet?

PAUS 01:08

Flaskorna

Frågor till barnen:

- Kommer hela filmen bara fortsätta så här?
- Eller vad tror ni kommer att hända?

PAUS 01:22

Ansiktet

Frågor till barnen:

- Vad tänker hon nu?
- (Hur kan det redan sitta en kapsyl på?)

PAUS 01:57

Knuffar undan tanten

Frågor till barnen:

- Vad var det som hände nu?
- Var tror ni att hon kommer att komma?

PAUS 02:16

Tittar på kapsylen

Frågor till barnen:

- Vad tänker hon nu?
- Vad tror att hon ska göra?
- Vad hade ni gjort?

PAUS 02:40

Svart/Slut

Frågor till barnen:

- Hur känner hon sig nu?
- Hur hade ni känt er?

(Om möjligt tittar vi på hela filmen igen.)

- Vad tror ni att den som har gjort filmen tänkte?
- Vad tror ni hen vill att ni ska tänka?

Billy Elliot

Utdrag ur långfilmen av Stephen Daldry
(där Billy upptäcker ballett och förnekar sitt intresse för dansen)

BÖRJA SPELA UPP FRÅN 06:35
Billy går in i boxningslokalen

PAUS 07:15
"Stå inte bara där, Elliot!"

Frågor till barnen:

- Är det någon som vill börja med att berätta vad ni tänker på eller känner när ni ser det här?
- Hur tror ni att det känns för Billy?
- Var utspelar det sig?
- Hur hade det känts för er att vara där?

PAUS 07:29
Ballettjejen tittar på Billy

Frågor till barnen:

- Vad tror ni att Billy tycker om att boxas?
- Varför tittar flickan på Billy?
- Vad tänker hon?
-

PAUS 09:02
Billy kramar säcken

Frågor till barnen:

- Vad tror ni att Billy skulle vilja göra?
- Varför?

PAUS 09:49
"Fat chans!"

Frågor till barnen:

- Hur är läraren?
- Vad tycker hon om eleverna?

PAUS 11:28
Billy slår i gräset

Frågor till barnen:

- Hur känner han sig nu?
- Vad tyckte han om att dansa?
- Och den stränga läraren, vad tyckte hon om Billys dans?

PAUS 12:16
Billy tittar efter balettlärarens bil

Frågor till barnen:

- Om han tyckte det var roligt, varför vill han inte säga det?
- Vad hade andra tyckt om han sa att han gick på balett?
- Vad hade ni gjort om ni var Billy?
- Är det någon av er som har varit med om något där ni velat göra något, man kanske inte vågat?
- För att det är pinsamt?
- Eller för att nån annan tycker att man inte ska göra det?
- Hur tror ni att slutar för Billy?

(Känslor och deras funktion: <https://www.snorkel.se/vad-ar/kanslor/>)

Cykeltjuven

Utdrag ur långfilmen av Vittorio De Sica
(pappan ger pojken en örfil, tror att han drunknat, bjuder på pizza)

Börja med ryggen till och bara lyssna på den första 1,5 minuten

BÖRJA SPELA UPP FRÅN 48:00

De går in i kyrkan

PAUS 49:27

"Jag vet inte vad du pratar om."

Frågor till barnen:

- Vad hör vi för något?
- Var utspelar sig den här filmen?
- Vad får ni för känsla när ni lyssnar på detta?
- Vad pratar de får språk?
- Varför viskar de?

Vi spolar tillbaka och tittar på samma scen

48:00

De går in i kyrkan

PAUS 49:27

"Jag vet inte vad du pratar om."

Frågor till barnen:

- Hur förändras upplevelsen när ni ser scenen?
- Fanns det något i hur det kändes, som förändrades?
- Vad är det för människor som är där?
- Vad vill pappan?
- Hur ska han kunna övertala den äldre mannen?
- Vad tror ni att han kommer göra?
- Hur tror ni att det kommer att gå för honom?

PAUS 52:54

Kommer inte ut genom dörren.

Frågor till barnen:

- Vad känner pappan nu?
- Hur viktigt är det för honom att hitta gubben?
- Vad tror ni att pojken tänker och känner?
- Och han som jobbar i kyrkan?

PAUS 54:23

Örfilen/pojken

Frågor till barnen:

- Hur känner sig pojken?
- Vad tror ni att han kommer att göra?

PAUS 54:25

Örfilen/pappan

Frågor till barnen:

- Hur känner sig pappan?
- Vad tror ni att han kommer att göra?

PAUS 55:08

Gräl

Frågor till barnen:

- Om han ångrade sig, varför säger han inte förlåt?
- Varför är det svårt att säga förlåt?
- Vad tror ni att han kommer att göra nu?

PAUS 56:08

"Han drunknar!"

Frågor till barnen:

- Vad tänker pappan på nu?
- Vad känner han då?

PAUS 56:59

Det är inte Bruno

Frågor till barnen:

- Vad känner pappan nu?
- Vad tror ni att han kommer att göra nu?

PAUS 57:51

De ser på varandra.

Frågor till barnen:

- Vad känner pojken?
- Vad tänker han på?
- Vad tror ni han skulle vilja hände?
- Vad känner pappan?
- Vad tänker han på?
- Vad tror ni han skulle vilja hände?

PAUS 58:59

Går mot pizzeria

Frågor till barnen:

- Vad känner Bruno nu?
- Vad känner pappan?
- Vad var det som gjorde att det förändrades?

Om allt det vi sett:

- Vad får man för känsla av den här staden?
- Vad är det för människor som bor här?
- Hur skulle det kännas för er/dig om du bodde där?
- Den som har gjort den här filmen, vad vill hen berätta?
- Vad tror att de ville att vi skulle tänka på?

Shared Gaming
eller
Delade spelupplevelser

en handledning

Innehållsförteckning

Introduktion	1
Vad är Shared Reading?	1
Vad är Shared Gaming?	1
Vem vänder sig handledningen till?	1
De fem grundpelarna	2
Spelande och samtal	3
Att välja spel	3
Planera spelet	4
Samtalet	4
Det praktiska genomförandet	6
Förberedelser	6
Träffa eleverna i förväg	6
På dagen	6
Efteråt	7
Så kan Shared Reading presenteras för eleverna	8
Ett sätt att läsa tillsammans	8
Hur funkar det?	8
Kravlöst och tryggt tillsammans	8
Exempel på spel och spelhandledningar	9
Planet of Lana	10
TOEM	12

Introduktion

Vad är Shared Reading?

Shared Reading är från början en slags läsecirkel som utformats för att människor, oavsett bakgrund och kunskaper ska ges tillfälle att närma sig litteratur. Texter, eller utdrag ur texter, läses högt och en läsledare stannar vid olika givna tillfällen i texten och öppnar upp för samtal om upplevelse samt innehåll. Det handlar inte om att analysera texter eller att veta saker om texterna, utan att relatera till dem.

Vad är Shared Gaming?

I all korthet så är Shared Gaming en metod som tar sin utgångspunkt i Shared Reading men som har anpassats för digitala spel. Formatet och metoden är i sig enkel: du som spelledare (motsvarigheten till Shared Readings läsledare) väljer ut ett spel - eller en del av ett spel - och planerar sessionen. Själva speltillfället går till så att du spelar spelet på storskärm medan deltagarna tittar på. Vid vissa tillfällen pausar du spelandet och öppnar upp för samtal och reflektioner.

Vem vänder sig handledningen till?

Denna handledning är framtagen efter försök som gjorts att tillämpa tankarna bakom Shared Reading för att samtala om andra berättande kulturyttringar, som tex film och spel, och vänder sig framförallt till dig som vill arbeta med Shared Reading-metoden för spel, i projekt riktade till grundskolan.

De fem grundpelarna

Var vänlig

Skapa ett tillåtande klimat där alla känner sig välkomna och lyssnade på.

Bry dig om spelet

Knyt an till ditt eget intresse. Visa spel som berör dig eller som du har förtroende för att det ska vara relevant för de du träffar.

Knyt an till verkligheten

Det viktiga i diskussionen är var och ens personliga respons på spelupplevelsen, hur tankar och erfarenheter möter och berör upplevelsen. Delade spelupplevelser handlar inte om analys eller vad någon vet om spelet. Risken finns att deltagare vill berätta för andra vad spelet "egentligen" handlar om. Då är det din uppgift som ledare att ta tillbaka diskussionen till att handla om upplevelsen (och naturligtvis att inte själv framstå som någon som sitter på facit).

Var uthållig

Vem du än möter, hur det än går, vilken miljö du än är i, försök att fortsätta att hålla diskussionen till upplevelsen. Håll det öppet. Lämna plats för deltagarna att hitta nya tankar och samband. Uppmärksamma de som vågar öppna sig. Stanna upp. Syftet är att gruppen ska skapa mening och att de som är med ska kunna växa.

Var djärv

Delade spelupplevelser handlar om att öppna upp för stora spelupplevelser hos var och en. Var djärv när det gäller val av spel, i hur du håller samman din grupp och låter deltagarna växa och i hur du delar med dig av dig själv.

Spelande och samtal

Att välja spel

Det finns ett par saker som är viktiga att tänka på vid val av spel och dessa val behöver fattas med hänsyn till målgruppen. Vilka teman och berättelser tror du hade passat gruppen som du ska träffa? Förhåll dig också till åldersmärkning, så att innehållet inte är för svårt eller obehagligt. Ofta finns det ett värde i att välja spel som deltagarna inte har en relation till. Det kan vara kul och spännande att få ta del av något nytt och det gör också att du kan introducera nya upplevelser för deltagarna, upplevelser som de kanske aldrig hade tagit del av annars. Vidare så innebär det också att deltagarna på det stora hela har samma förförståelse för spelet, annars finns risken att de som har spelat spelet sedan tidigare "tar över" samtalet. Givetvis går det inte alltid att säkerställa att ingen i gruppen har spelat spelet sedan tidigare, men om du väljer spel som ligger lite utanför "mainstream"-fåran så brukar sannolikheten sjunka markant.

Frågan om språk är viktig att tänka igenom. Det finns en avsaknad av spel på svenska, samtidigt är det inte givet att engelskakunskaperna är tillräckligt goda vid vissa åldrar. Vi vill inte att begränsade språkkunskaper står i vägen för att ta del av upplevelsen. I de fall då engelska inte är gångbart står valet mellan att antingen hitta spel på svenska eller att välja spel med fokus på audio-visuellt berättande och där mängden tal och text är begränsat. I de fall då spelet är på svenska kan det vara aktuellt att läsa dialoger och annan text högt. På så vis kan du säkerställa att alla tar del av vad som förmedlas och du behöver inte känna dig osäker på när du kan "gå vidare" i spelet.

En annan fråga att undersöka vid valet av spel handlar om hur snabbt vi "kommer in i" själva spelet. En del spel har långa introduktions-sekvenser. I vissa fall är dessa sekvenser inte spelbara, utan utgörs av filmer och andra former av berättande. Beroende på bl.a. målgrupp och längd på själva spel-sessionen så kan det vara relevant att välja spel med korta introduktioner och där ni kommer in i spelet relativt fort. Detsamma gäller frågan om mekanisk komplexitet och spelsystem. Spel som medieform varierar oerhört och medan vissa spel är väldigt enkla i hur de spelas så finns det andra spel som är komplexa och som bygger på avancerade spelsystem. Ofta måste dessa system förstås över tid. Det är inte alltid önskvärt att i ett Shared Gaming-sammanhang ge sig in i alltför mekaniskt "tunga" spel, även om detta så klart beror på målgruppen.

Överlag kan det vara bra att fundera kring om du vill välja ett spel som fokuserar mer på "traditionellt" berättande, på så vis att det finns en handling med karaktärer och platser, eller något mer abstrakt och mekaniskt. Samtalen kommer att skilja sig åt och för dig som vill prova på metoden skulle jag rekommendera att utgå från spel med tydliga inslag av berättande.

Det kan också vara värt att vara medveten om att de flesta spel är längre än vad man hinner med under en session, vilket gör att man inte hinner spela färdigt spelen. Om man letar så går det att hitta så pass korta spel att man eventuellt kan spela igenom hela under en session men vår erfarenhet är att det fungerar även med spel där man inte hinner ta sig igenom hela.

Planera spelandet

Det är viktigt att på förhand planera spelandet och var du ska pausa spelet. Var väcks det frågor? Var behöver vi stanna upp och fundera kring vad vi har tagit del av? Vilka händelser, platser och karaktärer bjuder in? Vänta inte för länge med att pausa spelet och öppna upp för samtal. Då är risken att vissa av de frågor och ämnen som deltagarna har funderat kring har glömts bort eller hamnat i skymundan av det som skedde senast.

Spel är kontinuerligt interaktiva, vilket präglar Shared Gaming på ett annat sätt än både film och text. Deltagarna kommer att reagera på hur du spelar spelet och kommer säkerligen att komma med förslag och önskemål på hur du ska spela. Inledningsvis kan det vara bra att beskriva hur spelet fungerar och förtydliga vilka handlingar som du gör som spelare. Förkunskaperna kring spel och hur de fungerar kommer att variera mellan deltagarna och det är en god idé att se till att alla får en grundförståelse för hur spelet fungerar.

Som spelledare har du också möjligheten att bjuda in deltagarna under tiden som du spelar: "Hur ska jag göra här?" eller "Ska jag prova att hoppa hit?". Vissa frågor kan handla om faktiska val i spelet medan andra snarare handlar om att "ladda" händelsen och synliggöra interaktiviteten, t.ex., "Tror ni att jag klarar det?" vid en viss utmaning. Denna interaktivitet tenderar att aktivera deltagarna men den kan också vara en utmaning att hantera. Det är viktigt att alla deltagare fortfarande kan ta del av det som händer i spelet och att det inte blir för stimmigt och oroligt i gruppen. Det är också viktigt att spelandet och samtalet inte flyter ihop för mycket. Se till att dina pauser är tydliga. Här kan det vara bra att pausa själva spelet och i vissa fall pausa bilden på projektorn, för att förflytta fokus till samtalet och varandra. Våra ögon tenderar att dras till skärmar.

Förbered frågor och funderingar i relation till dina planerade pauser. Dessa kan du ta till hjälp om samtalet inte kommer igång. Kom ihåg att dessa frågor inte ska handla om att ha "rätt" svar utan att de ska vara ett hjälpmedel för att få deltagarna att reflektera och samtala om sin upplevelse i relation till spelet. Fundera kring vilka "öppningar" eller "krokar" som den nyss spelade delen kan erbjuda.

Samtalet

Pauser ger möjlighet för deltagarna att dela sina tankar. Ingen ska dock känna att man måste dela med sig. Uppmuntra dina deltagare att lägga märke till sina reaktioner på det som händer i spelet. Händer det saker i din egen kropp när du tittar på spelet? Vad? Kanske kan en reflektion kring det vara ett sätt att bjuda in till samtal? Delade spelupplevelser handlar lika mycket om känslor som om tankar, låt därför kropp och hjärta vara med, lika mycket som intellektet. Se till att deltagarna inte får känslan av att det finns ett "rätt svar" på något som du sitter inne på. Genom att lyssna och svara på det som kommer upp på ett adekvat sätt hjälper du till att göra samtalet meningsfullt. Kolla av att alla är med i vad som händer genom att ställa de frågor du själv fick när du först tog del av scenen. Försök att göra det så lätt som möjligt för deltagarna att dela med sig genom att ställa frågor och uppmaningar. Det är ett sätt att få igång diskussionen, men det allra viktigaste är sedan att lyssna noga och uppmärksamma det som sägs. Uppmärksamma alla bidrag som görs i samtalet och var särskilt vaken för det som kan leda deltagarna framåt mot djupare

förståelse för upplevelsen och varandra, det personliga, det som relaterar till känslorna, det som ser samband i berättelsen men också mellan berättelsen och det egna livet, det som väcker nyfikenhet hos dig och de andra, det som ni vill veta mer om. Lyssna aktivt och visa även med ditt kroppsspråk att du lyssnar och bryr dig om det som sägs. Bolla vidare det som kommer upp med resten av gruppen, uppmärksamma samband och förhållanden mellan olika tankar och känslor som delats. Se till att alla som är redo att dela med sig får möjlighet att göra det.

Det finns tre aspekter som hela tiden behöver balanseras i samtalet: **Spelet. Individen. Gruppen.** Ibland behöver vi stanna upp och lyssna på en individ för att samtalet ska bli intressant. Ibland behöver vi påminna om relationen till spelupplevelsen. Ibland behöver vi låta gruppen och det som händer mellan deltagarna stå i centrum. Och det är ditt ansvar som samtalsledare att se till att det skapas en fokuserad balans.

Det praktiska genomförandet

Följande förslag på förberedelser och praktiskt genomförande utgår ifrån våra erfarenheter av att genomföra Shared Gaming och Delade filmupplevelser tillsammans med grundskolan (årskurs 4). Givetvis kommer en del av detta att behöva justeras vid genomförande i andra sammanhang och med andra målgrupper.

Vid vårt genomförande så kombinerade vi film och spel, på så vis att klassen delades upp i halvklass där den ena halvan inledde med att titta på och samtala om spel, medan den andra gjorde samma sak fast med film. Efter halva dagen så bytte grupperna från spel till film och vice versa. Under dagen fanns det två tillfällen då vi var i helklass, dels under introduktionen på morgonen samt vid den gemensamma avslutningen och reflektionen.

Förberedelser

Om sessionen genomförs i samarbete med en skola, se till att boka in ett möte med ansvarig lärare. Detta kan vara digitalt. Berätta om syftet med Shared Gaming och lyssna in förväntningar, tankar och önskemål. Kom överens med läraren om ett schema. Anpassa om möjligt schemat efter klassens ordinarie tider för rast. Planera för ca 20 min introduktion i helklass, 2 lektioner à 45-60 på förmiddagen (för den ena halvklassen), 2 lektioner à 45-60 på eftermiddagen (för den andra halvklassen) och ca 20 min outro i helklass. Be läraren att förbereda halvklassgrupper om max 15 elever. Informera läraren om att det är viktigt att hen eller om det inte är möjligt, annan ordinarie pedagog, är med i den grupp du ska hålla lektion för.

Välj två spel, ett till varje pass. Tänk på att varje spelpass med samtal ska vara 45-60 minuter. Spelen får gärna vara något olika i stil, tonalitet och spelmekanik. När du valt spel, spela igenom dessa fler gånger. Tänk på var du tror att det kommer väckas intressanta tankar och diskussioner. Förbered var du ska stoppa och vilka frågor du ska ställa. Förbered en kort presentation om dig själv som du ska hålla för eleverna, där du berättar om varför du jobbar med det du gör och vilka dina erfarenheter är som relaterar till spel i allmänhet och till de spel ni ska prata om i synnerhet (om det är relevant i ditt fall).

Träffa eleverna i förväg

Om möjligt kan det vara relevant att boka in en kortare (ca 1 timme) träff med klassen några dagar före själva huvudtillfället. Vid detta tillfälle kan du presentera dig själv och låta eleverna presentera sig. Därefter kan du berätta mer om vad Shared Reading är och även låta dem prova på detta. Välj ut en kort text, t.ex. en dikt, som passar för målgruppen. Dela ut dikten till varje elev och läs den sedan högt. Öppna upp för samtal kring texten. Du kan därefter komma in på att ni kommer att göra något liknande vid nästa tillfälle, fast då med spel. Vår erfarenhet är att en sådan inledande träff gör mycket för att bygga en relation med eleverna och förbereda dem på formatet och metoden.

På dagen

Kom i god tid innan ditt intro ska börja, prova att koppla upp teknik, med bild och ljud, i det rum ni ska vara med i halvklassen. Skjut undan bänkar och sätt stolar i en halvmåne

framför skärm, så att alla kan se både varandra och duken/skärmen. Presentera dig för eleverna och låt dem presentera sig. Berätta om syftet med Shared Reading och om dagens upplägg. Genomför spelpassen med samtal. Samla eleverna i helklass på eftermiddagen för outro med reflektioner kring dagen från både dig, lärare och elever.

Efteråt

Shared Reading är egentligen tänkt att utformas så att man arbetar med en grupp återkommande under en längre tid. Om möjligt, försök att utforma projektet så att du kan träffa eleverna flera gånger. Om detta inte är möjligt bör du sikta på att lämna över verktyg och inspiration till ordinarie lärare så att dessa ska kunna arbeta vidare med metoden eller med inspiration av metoden.

Så kan Shared Reading presenteras för eleverna

Ett sätt att läsa tillsammans

Shared Reading används framförallt för att läsa "vanliga" texter, men vi vill prova att använda oss av det för att uppleva och prata om spel.

Hur funkar det?

Tillsammans, på en projektor, kommer ni (i halvklass) att titta på ett spel som jag spelar. Efter en stund kommer vi att pausa och då pratar vi om det som vi har upplevt:

- Var det något speciellt ni tänkte på?
- Var det något som ni inte riktigt förstod?
- Vilka känslor fick ni av spelet?
- Kan ni känna igen er i något av det som hände?

(Det kan vara bra att poängtera att det är du som spelledare som kommer att spela medan deltagarna tittar på.)

Kravlöst och tryggt och tillsammans

- Vi delar med oss av det vi vill dela med oss av och vi lyssnar på varandra.
- Det handlar inte om att säga smarta saker eller att kunna mest.
- Det handlar om att utgå från sig själv och - om man vill - dela med sig av vad man känner, tycker eller tänker.
- Man deltar på det sätt som man vill. Det är okej att inte säga något.

Exempel på spel och spelhandledningar

Planet of Lana

Utvecklare: Wishfully

Planet of Lana tar ett par timmar att spela igenom, vilket gör att man enbart hinner ta sig an början under en session av Shared Gaming. Under våra 45-60-minuters pass så har vi i regel spelat del 1 och del 2 (se nedan).

Del 1

Start: Spelets början

Stopp: Fienderna kommer och systemen (Elo) blir kidnappad

- Visa på hur kontrollerna och spelet fungerar.
- Bjud in till att låta deltagarna bestämma en del. Om saker och platser väcker extra intresse, fånga upp detta och stanna kvar på platsen eller gå närmare saker ifråga.

Samtal

- Har vi några inledande tankar? Vad tyckte ni eller vad kände ni?
- Vem spelar vi som?
- Vad tänker ni om den andra personen som vi följde efter?
- Var bor vi? Har ni några tankar om byn?
- Vad tyckte ni om världen? Hur känns den?
- Vad tänker vi om språket som de pratar?
- Vad tänker ni om gravstenarna?
- Vad hände på slutet?
- Märker ni hur de skiftar stämning? [Beredd att spela om]
 - Musiken
 - Färgerna
 - Börjar det blåsa mer?

Del 2

Start: Invasionens början

Stopp: Lana somnar

- Visa på hur fienderna fungerar.

Samtal

- Någon som tänkte på något?
- Vad är det egentligen som händer?
- Några tankar om fienderna? Vad är de för något? Varför ser de ut som de gör?
- Jag tänkte på storleken på roboten i bakgrunden vid byn. Det var häftigt och hotfullt, tyckte jag.
- Jag tänkte också på kontrasten mellan naturen och fienderna, som är robotar.

Del 3

Start: Lana vaknar

Stopp: Lana har räddat Mui första gången och står vid en klippavsats

- Lös pusslen tillsammans.

Samtal

- Har vi några inledande tankar? Vad tyckte ni eller vad kände ni?
- Vad tänker vi om den här varelsen som vi har träffat?
- Här finns det fler "pussel", alltså, utmaningar som vi måste lösa. Vi behöver komma på lösningarna.
 - Finns det situationer i livet när man stöter på "pussel"?
- Tänkte ni på pusslet med den här gula "armen" som vi var tvungna att hoppa på? Hur man kan använda färg för att göra saker tydligt. Kan vi se det utanför spelens värld?

Avslutande tankar om spelet (oavsett var vi slutar)

- Vad tyckte ni om det här spelet?
- Om det var spännande: varför?
- Om det var tråkigt: varför?
- Har någon spelat detta tidigare, eller något liknande?

TOEM

Utvecklare: *Something We Made*

TOEM är mer öppet än Planet of Lana och bygger på utforskning av platser där diverse uppdrag ska lösas, ofta med kameran som verktyg. Många av dessa uppdrag kan lösas i valfri ordning. Det kan vara bra att som spelare har en tanke om vilka uppdrag som kan vara extra intressanta utifrån Shared Gaming och spelupplevelsen. I området Oaklville (del 2) finns det t.ex. ett uppdrag som handlar om att ta en bild på ett hotell, något som behöver göras från en viss utkiksplats. Deltagarna kommer säkert att ha olika uppfattningar om vilka uppdrag som ska göras och vart ni ska gå. Här gäller det att hitta en balans mellan att bjuda in deltagarna och att ha en viss riktning.

Del 1

Start: Spelets början

Stopp: När vi lämnar Homelanda

- Gör både farmorns och "gubbens" uppdrag..
- Bjud in till att låta deltagarna bestämma en del.
- Visa på hur kameran fungerar.
- Visa på att man kan samla bilder på djur.

Samtal

- Har vi några inledande tankar? Vad tyckte ni eller vad kände ni?
- Jag fastnade för en sak, det här med att ge sig ut och resa. Har någon varit med om det? Att ni ska iväg någonstans?
 - Hur kändes det?
 - Jag skulle vilja svara både nervös och spännande.
- Vad tänker vi om att spelet är svart-vitt? Det är ju inte så vanligt.
- Fenomenet som vi ska se, TOEM, vad tänker vi kring det? Vad tror vi det är?
- Vad tänker vi om världen? Hur känns den?
- Vad tänker vi om kameran och att vi kan ta bilder?

Del 2

Start: Anländer till Oaklville

Stopp: Efter ca 10 minuter (beroende på längd på sessionen)

- Visa på kassettspelaren.
- Bjud in till att låta deltagarna bestämma en del.

Samtal

- Har vi några inledande tankar? Vad tyckte ni eller vad kände ni?
- Hur är känslan på det här stället?
 - Varför?
 - Någon som håller med?

- En stor sak med det här spelet är att ta bilder. Brukar ni ta bilder?
 - Det är ju mycket enklare idag, med telefoner, än hur det var förr. Då hade man begränsat antal bilder man kunde ta. Vad tror ni det innebär?
 - Varför vill man ta bilder?
 - Finns det något att säga om att spelet börjar med att vi ska ut på en resa och att vi också har en kamera.

Avslutande tankar om spelet (oavsett var vi slutar)

- Hur vanligt är det att man får ta bilder i spel? Vad tänker vi kring det?
- Hur kändes det här spelet? Vilka känslor fick ni av det?
- Fanns det något som ni kände igen er i?