

## Spelet Your Move, senare kallat Our Move, av Andrea Hvistendahl

Vi använder här beteckningen "Your Move" därför att vi har ett videoklipp från spelets användning i Irak: <https://vimeo.com/92772626>.

Your Move är ett gruppdynamiskt spel, en metod och ett interaktivt konstverk som kan användas för att tydliggöra och **analysera problem/konflikter ur olika perspektiv**. Senare i spelet söker gruppdeltagarna i en process **möjligheter och lösningar** på situationen. Därför använder jag, Karin Utas Carlsson i Fredens Hus Göteborg, spelet för träning i god konflikt-hantering.

Deltagarna kan genom spelet visualisera hur grupper av människor påverkar och blir påverkade i olika situationer, skeenden, tider och på olika platser beroende på vilken problemställning som deltagarna valt.

Under spelets gång genereras samtal och reflektioner mellan deltagarna när de definierar människornas olika villkor, relationer, värderingar, känslor och behov. Spelet ger möjligheter att förstå mänskligt beteende, komplexa system och händelser.

En mindre grupp människor spelar spelet, säg 5-8 stycken. En spelledare fungerar som underlättare utan att själv delta. (Detta behövs när det är en ny grupp som ska spela.)

Spelet består av en spelplan, plattor att skriva på och symboler för många saker: murar, broar, kunskap, verktyg, konflikt, miljö, resurser, synligt/osynligt, rädsla eller osäkerhet, makt eller påverkan, tilltro, hållbarhet, social status, lycka, dialog, hot eller våld, empati, självkänsla..... Symbolerna kan användas för att visa sin motsats: förekomst av/brist på. Deltagarna kan hitta på nya symboler.

**Ett problemområde (konflikt) väljs av deltagarna.** Det skrivs på en symbol avsedd för detta. På plattorna skrivs **de grupper** av personer (ev. bara en person) **som är involverade i problemet** (t ex, rektor, elever i klass 3, elever i klass 4, föräldrar...). Gruppen deltagare fattar alla beslut tillsammans genom samtal: problemområde, involverade grupper och sedan vilken symbol som ska placeras på spelbrädet och vad det betyder i problemet etc, etc. På så vis **byggs en problemvärld upp där mångas perspektiv kommer fram. Problemet ska sedan i en process hanteras på ett konstruktivt sätt.** Deltagarna fortsätter med att flytta runt symboler och ta till nya som kan behövas.

Tidsåtgången är flytandet och beror på deltagarnas ålder, problemets natur och tidsramen. Redan analysen är viktig genom att den kan öppna ögonen för olika perspektiv och bakomliggande känslor och behov.

Spelet kan fotograferas men det blir svårt att ställa upp symbolerna likadant vid ett senare tillfälle. (En möjlighet är att fotografera upprepade gånger vartefter spelet växer fram på spelplanen.) Deltagarna efter spelet fortsätter problemlösningen på sätt som de gemensamt väljer.

Det problemområde gruppen väljer behöver vara ett **gemensamt problem som alla har en relation till** (utom spelledaren/underlättaren som står neutral). Det har visat sig att deltagarnas åldersspridning kan behöva begränsas, t ex att nedre gränsen för en grupp är 13 år eller att deltagarna är mellan 7 och 12 år. Detta är något man får pröva sig fram till. Blir det för stor spridning i åldrarna kan deltagarnas världar vara alltför skilda. Skolklasser fungerar men de behöver delas upp för att gruppen inte ska bli för stor. På sikt planerar vi i Fredens Hus Göteborg att köpa in flera spel så att flera grupper kan spela samtidigt.

Göteborg, den 17 maj 2019

Karin Utas Carlsson

Ordförande Fredens Hus Göteborg, [www.fredenshusgoteborg.se](http://www.fredenshusgoteborg.se)

0760 30 86 00 [karin.utas.carlsson@telia.com](mailto:karin.utas.carlsson@telia.com)