



Så hatten passer

Klæder skaber folk, siger man. I hverdagen klæder vi os på, så det passer til vores identitet, og det udtryk og indtryk vi gerne vil give, samt det økonomiske råderum vi har. Men hvad sker der, hvis vi prøver et helt anderledes outfit, og følger det op med en adfærd, som matcher vores tøj?

Dette mærke handler om at eksperimentere med nye udtryk og nye roller for at blive klogere på jer selv, hinanden, og om vores udtryk har betydning for vores identitet.

Gren: Senior

Klanen skal:

Sørge for, at hvert medlem får et nyt udtryk (fx ved besøg i en genbrugsbutik)

- Opbygge en historie/et brand omkring den 'nye' person, man er dresset som.
- Udspille minimum tre situationer, hvor de 'nye' personer mødes og forholder sig til deres adfærd i den givne situation.
- Deltage i et arrangement (fx i gruppen, divisionen eller på torvet i byen) i det nye outfit og forsøge at fastholde 'rollen'.
- Forholde sig til, hvordan man bliver opfattet af fremmede, når man pludselig har et helt andet udtryk.

Varighed:

Mærket kan tages over 3-4 møder og et arrangement, eller over et møde og en tur.

Feedback/videreudvikling af mærket:

Har du en velegnet aktivitet eller en idé til, hvordan mærket kunne tilpasses/videreudvikles? Så skriv til program@dds.dk.

Forslag til forløb:

Møde 1 Planlægning	Møde 2 Indkøb	Møde 3: Fælles historie/situationer	Møde 4: Arrangement
Aftal de overordnede rammer for forløbet (fx budget for indkøb af tøj).	Besøg en genbrugsforretning eller lignende, og find egnede outfits.	Forbered og fortæl hver især livshistorien om jeres nye jeg (rollen).	Deltag i et arrangement/gå ud i byen, hvor I er jeres 'nye jeg'

Brainstorm forskellige roller	Tjek hinandens outfit og giv et fælles 'go', inden der købes.	Spil 3-4 situationer, hvor personerne mødes.	
Aftal i overordnede linjer, hvilken rolle og hvilket udtryk den enkelte skal have.	Find tre standard-replikker til hver person, som skal indgå i deres 'rolle'.		Evaluering af forløbet

Ideer til de enkelte møder

Møde 1: Ramme og roller

På dette møde skal I lægge den overordnede ramme for forløbet og finde på de personer/roller, I skal være.

- **Tag først en kort snak om, hvad I tænker, tøj har af betydning for ens image og ens identitet.** Passer det, at klæder skaber folk? Er det andres opfattelse af en, eller er det ens selvopfattelse, der ændrer sig? Hvad tænker I om, at man som spejder har ens kendetegn som tørklæde og uniform?
- **Aftal, hvordan I vil finde nye outfits.** Kender I en god (og billig) genbrugsbutik? Eller har I en bunke udklædningsstøj eller en mor med en stor kælder?
- **Find på overordnet idé for jeres nye roller.** Dette kan gøres på flere måder. Én mulighed er at starte med en brainstorm og få nogle idéer skrevet ned.
- **Hvilket outfit passer til de enkelte roller?** Tal om, hvilket tøj rollen ville gå i. I kan også tegne rollerne, som I forestiller jer, de ser ud
- **Fordel rollerne.** I kan enten hver især vælge en rolle, som I gerne vil prøve at være, eller I kan finde ud af en god fordeling i fællesskab. Det er sjovest, hvis rollen ligger et stykke fra jeres normale identitet.

Møde 2: Det rigtige outfit

Dette møde handler om at finde det rigtige outfit til jeres rolle. Her er det oplagt, at I fx mødes i en genbrugsbutik. Sørg for at have aftalt en økonomisk ramme for udklædningen inden – fx 100 kr. pr. person. (aftal evt. et budget med gruppens kasserer)

- Hjælp hinanden med at sammensætte outfits, der passer til jeres roller.
- Tjek hinandens outfit før evt. køb, og giv et fælles "go", inden I køber.
- Find på mindst to replikker, som det ville give mening at personen ofte bruger – og én replik, som slet ikke passer til outfittet.

Møde 3: Lær jeres roller at kende!

På dette møde skal I først blive skarpere på, hvem jeres person er, ved at finde på deres livshistorie. Det er en metode, som også bliver brugt af skuespillere, der skal blive klogere på deres rolle: Hvordan var personen som barn? Hvilke hobbyer har vedkommende? Hvor bor personen?

Derefter skal I udspille tre situationer, hvor jeres roller mødes. Her er der tale om improvisation – I ved altså ikke præcis, hvad der kommer til at ske. Det eneste I ved, er hvordan jeres roller er.

- **Find på overordnet ramme om livshistorien for jeres person.** Kom fx omkring alder, baggrund, uddannelse, arbejde og status.
- **Nu skal I hver især fremføre jeres livshistorie.** Brug først 10 minutter på at skrive stikord ned til sin livshistorie. Derefter får hver enkelt 5 minutter til at præsentere livshistorien. Livshistorien skal selvfølgelig leveres 'in character' – så det er rollen selv, der forklarer.
- **Udspil 3-4 situationer, hvor personerne mødes.** Find på de situationer, I vil improvisere sammen (ud fra jeres rolle). Det kunne fx være 'Man mødes i foyeren på et hotel, hvor alle er til hver deres arrangement'. 'Man sidder fast i samme elevator i 7 minutter og 22 sekunder'. Find selv på andre – eller se ideer i links.

Møde 4: Prøv livet som jeres nye jeg!

Dette møde lægges på et møde, en tur, et arrangement eller lignende. En mulighed er også at tage i en butik, en tur på det lokale pizzeria eller tage en tur i toget eller bussen til nabobyen. Her skal alle være i deres nye outfit og forsøge at fastholde deres rolle – også selvom der er andre personer med end klanen.

Det gælder om at blive 'in character'. Mærk efter, hvornår det er let/svært at fastholde sin rolle?

Evaluering:

Sørg for at lave en evaluering af forløbet. Start med det overordnede i forløbet.

Kom så nærmere ind på jeres forhold til jeres 'rolle':

- Hvad har været let/svært ved at skulle spille en rolle?
- Hvornår har det været udfordrende at blive i rollen?
- Hvordan har det været at have 'en anden' persons outfit på?
- Tænker I, man bliver en anden af at tage andet tøj på?
- Er der dele af personen/rollen, du godt kunne tænke dig at tage med dig videre?
- Er der dele af personen, som du ikke har brudt dig om – og hvorfor?

Idé:

Har I mod på mere, så kan I fx bytte outfit eller roller, eller udvikle nye replikker.

Aktiviteter - kan findes på <https://dds.dk/aktiviteter>:

[Frys](#)

[Gå sammen med en som](#)

[Gæt og grimasser](#)

[Klæd dig som din rollemodel](#)

[Improvisationsøvelse](#)

[Mærket](#)

[Udklædning og ledertyper](#)