



Kun for Børn

- En Fastaval Junior scenarieantologi til Fastaval 2023

Introduktion til spilleleder	3
Scenarie 1 - Inde i Sofies hjerte	4
Introduktion til spillederen	5
Spilmekaniske regler	6
Introduktion til spillerne	6
Struktur:	7
Scene 1 – Farvel Skat, vi ses på søndag!	7
Scene 2 – Skal vi lege?	7
Scene 3 – Vandflasken	7
Scene 4 – Far og Mille skændes igen	7
Scene 5 – Far putter Sofie.	8
Scenarie 2 - Ole og de magiske hækdyr	14
Introduktion til spillederen	15
Introduktion til spillerne	15
Prolog	16
Akt 1 Hækdyrenes råd	16
Akt 2 Fedronningens valg	17
Akt 3 Havernes Dag	18
Epilog	19
Scenarie 3 - Labyrint	24
Introduktion til spillederen	25
Introduktion spillerne	25
Prolog	26
Scene 1 – Ædekonkurrencen	26
Scene 2 – Dødens forhindringsbane	27
Scene 3 – Festen	27
Scene 4 – Igennem mørket	28
Scene 5 – Midten af labyrinten - Vogteren	29
Scene 6 – Midten af labyrinten – Vidskommens kilde og valget	29

Skrevet af Stefan Skrivers Lægteskov

Illustrationer af My Lægteskov

Tak til de mange børn der har spillet scenarierne på Fastaval junior.

Tak til Danny for at give kant.

Tak til Marie for korrektur og sproglig hjælp.

Tak til Kristian for layout.

Introduktion til spilleleder

Kære spilleleder, tak fordi du har valgt at køre mit scenarie på Fastaval. Som spilleleder kommer du til at facilitere en del, men omvendt er der ikke meget læsestof, mange plots eller mekanikker du skal holde styr på.

Din primære rolle er at beskrive oplæggene til de tre små scenarier, sætte scener, klippe (både i overført betydning og bogstaveligt) og hjælpe spillerne med at ramme den rette stemning.

Der er tre scenarier, I behøver ikke spille dem alle sammen, eller i den rækkefølge de står. De har forskellige tematikker:

- **Inde i Sofies hjerte** - handler om at håndtere sine følelser
 - * Skilsmisse, hverdagsproblemer og modgang
- **Ole og de magiske hækdyr** - handler om at miste en af sine nære
 - * Døden, faderfigurer og at sige farvel
- **Labyrint** - handler om føle sig forkert
 - * Identitet, at mangle kærlighed og blive for tidligt voksen

De tre scenarier er alle sammen skrevet til og spillet på Fastaval junior af børn i aldersgruppen 6-8. Derfor er der også nogle designelementer møntet på den aldersgruppe og til, at de måske ikke har specielt meget erfaring med at spille rollespil. Derfor er strukturen ret ens i scenarierne ligesom der er en del scener hvor det kun er en spiller og spillelederen der er aktive.

Hvert scenarie tog imellem en time, til halvanden at spille, da de blev kørt med børnene til Fastaval Junior. Det er meget muligt at jeres gruppe bruger mere tid end det, da det nok er nemmere for voksne mennesker at holde fokus, improvisere og blive i scenerne end for 6 til 8årige.

Det kan også være at I går igennem dele af scenarier noget hurtigere, fordi I ikke behøver forklare tingene og kan tage scenerne mere effektivt. Begge dele er helt i orden. I har tiden i spillblokken at lege med scenarierne på den måde der giver mening for jer. Hvor meget eller lidt I når er helt op til jer i gruppen.

Det er vigtigt at sige overfor spillerne, at det ikke er meningen man skal spille som børn. Derimod er det vigtigt at spille scenarierne oprigtigt. Lad være med at bruge humor, ironi eller small talk rundt om bordet til at løsne stemningen, bliv i følelserne, bliv i scenerne, tag dem alvorligt.

Scenarie 1

Inde I Sofies Hjerte

Introduktion til spillederen

Scenariet er et take på ”Inside Out” og ”Arken”, kombineret med tidsleg.

Scenariet handler om Sofie. Hun har det lidt svært for tiden. Hendes forældre er blevet skilt for ca. et halvt år siden, og det er hun ret ked af. Samtidigt er der begyndt at ske noget henne i klassen, hvor folk er begyndt at bryde op i de grupper der har været og hendes bedste veninde er begyndt at lege mere med nogle andre i klassen. Der er så også den nye dreng i klassen der er superirriterende og driller alle. Hankan ikke sidde stille og snakker mens læreren forklarer. Sidst men ikke mindst er der hendes lillesøster, som også er rigtig ked af det over mor og far. Hun er bare så sur, tvær og umulig hele tiden, at hun ikke er til at holde ud at være sammen med. Hun gør også mor og far rigtig vrede, så det ikke er rart at være derhjemme.

Det lægger op til at blive en rigtig dårlig fredag, men så sker der noget magisk. Sofie får en gave fra et mystisk væsen. Muligheden for tre om’ere hun kan bruge i løbet af dagen, hvor hun kan spole tiden tilbage og prøve igen.

Spillet handler om, at der inde i Sofies hjerte sidder fire følelser; Vrede, Glæde, Kærlighed, og Sorg.

Spillerne er hver især en af følelserne og skal spille med hinanden i scener, hvor de skal beslutte hvem af dem der skal styre Sofie.

Hver scene er et tidspunkt i løbet af en fredag, hvor Sofie står i en svær situation, hun skal forholde sig til:

- Det er skiftedag, men hun har ikke lyst til at tage hjem til far og vil høre mor om hun ikke kan slippe.
- Hendes veninde vil ikke lege med hende i skolen.
- Plageånden provokerer hende helt vildt i et frikvarter.
- Hjemme ved far kommer Lillesøsteren og ham op og skændes og siger begge to nogle meget grimme ting til hinanden.
- Far putter Sofie, og Sofie vil have ham til at finde sammen med mor igen.

Hver scene starter med et setup til situationen, beskrevet af spillederen. Spillerne skal så diskutere med hinanden om hvilken af følelserne der skal styre Sofie i scenen.

Det er noget de skal være enige om, men det er meningen det skal skifte, så det ikke er den samme følelse der bliver brugt hver gang. Scenen bliver så spillet mellem spilleder og den følelsversion af Sofie de besluttede sig for skulle styre.

Efter scenen er sluttet kan den følelse der har styret så vælge at bruge en om’er. Det betyder, at en anden af følelserne skal tage over og scenen bliver så taget igen, med den nye følelse der styrer og nok et andet resultat.

Husk de kun kan bruge tre om’ere.

Spilmekaniske regler

- Når en scene starter, laver spillederen først en beskrivelse af hvad der sker, så skal spillerne i fællesskab finde ud af hvem der skal styre i scenen og sidde i førersædet.

- Der er et konkret førersæde. Det bruges af den følelse der styrer scenen, og det er den person der sidder der, som er Sofie. Rent fysisk skal der være en central stol som står separat i rummet. Spillederen har en stol overfor den. Når spilleren sætter sig i førersædet starter scenen sammen med spillederen.

- Scenen stopper enten hvis den i førersædet siger ”Stop”. Eller når GM siger ”Klip”.

- De andre følelser må gerne snakke stille med hinanden, men de må ikke forstyrre den i førersædet..

- Hvis scenen ikke går som føreren synes den skulle kan de sige om’er og få en anden til at tage den igen.

- Alle skal have lov så man må ikke tage to scener i træk med den samme følelse.

- Man må kun bruge 1 ”om’er” i en scene.

- Der kan kun bruges 3 ”om’ere” i det hele. Efter hver scene stopper gruppen og snakker om hvordan den gik og hvorfor. Hvad det var der fungerede eller ikke fungerede og hvilke følelser der måske kunne fungere bedre.

Eks. Hvis man bliver vred på Ronaldo og gør noget imod ham, ender man måske begge to med at blive straffet, men hvad nu hvis man bruger glæde imod hans vrede? Så kan han ikke ramme en, og det ender med at han prøver flere ting, hvor det ender med at det kun er ham der får ballade og skældud, og det er jo bedre. (eksemplet fra en kørsel af scenariet på fastaval 2018).

Introduktion til spillerne

Læs det nedenstående højt for spillerne:

Dette er historien om Sofie. Hun er en pige på 8 år og der er sket mange rigtig trølse ting for hende her på det sidste. Hendes forældre er blevet skilt for ca. et halvt år siden, og det er hun ret ked af.

Samtidigt er der begyndt at ske noget henne i klassen. Folk er begyndt at bryde op i de grupper der har været der tidligere, og hendes bedste veninde er begyndt at lege mere med nogle andre i klassen.

Der er også kommet en ny dreng i klassen. Han er superirriterende og driller alle. Han kan ikke sidde stille og snakker mens læreren forklarer ting.

Sidst men ikke mindst er der hendes lillesøster der også er rigtig ked af det over mor og far. Hun er bare er så sur, tvær og umulig hele tiden, at hun ikke er til at være sammen med. Hun gør også mor og far rigtig vrede, så det ikke er rart at være derhjemme.

Den historie du skal spille, handler netop om Sofie, der har en rigtig dårlig dag. Du skal spille en af hendes følelser, ligesom i filmen ”Inderst Inde”. Du og de andre spillere skal hjælpe hende til at få lavet hendes dårlige dag om til en meget bedre en.

Heldigvis har Sofie fået en gave at et mystisk magisk væsen, der gør det muligt at lave tre om’ere. De kan bruges hvis det er gået specielt dårligt for hende, og så kan hun få lov til at prøve igen, men kun tre gange, så det er med at bruge dem rigtigt.

Struktur:

Scene 1 – Farvel Skat, vi ses på søndag!

Sofie skal sige farvel til sin mor, det er fars weekend så hun skal med ham hjem i dag.

Sofie har ikke lyst til at være hjemme hos far i denne weekend, hun vil hellere blive hos mor, også selv om hun ved det ikke kan lade sig gøre. Måske kunne mor overtales til at lade hende blive, eller i det mindste gøre at dagen ikke føles helt så dum.

Scenen starter med at Sofie skal til at sige farvel til sin mor.

Scenen slutter når mor går.

Scene 2 – Skal vi lege?

Det er blevet frikvarter og Sofie løber hen til Olivia i skolegården for at høre om hun vil lege, lige som de altid gør. Olivia kigger over på en gruppe af de andre piger fra klassen, og hun siger til Sofie at hun hellere vil lege med dem.

Scenen starter med at Olivia lige har sagt hun hellere vil de andre.

Scenen slutter når Olivia, enten går over til de andre piger, eller beslutter sig for at lege med Sofie i stedet.

Scene 3 – Vandflasken.

Sofie kommer ind til sidste time og ser Ronaldo stå henne ved hendes bord. Han griner smørret og har åbnet hendes taske. Så hælder han en flaske med vand direkte ned i den, mens han kigger på hende.

Scenen starter der hvor vandet i flasken plasker ned i tasken.

Scenen slutter når læreren Annita kommer ind og skælder ud.

Scene 4 – Far og Mille skændes igen.

Sofie er kommet hjem til far sammen med lillesøster Mille. Mille er sur og gør alt hvad hun kan for at være på tværs. Hun vil ikke tage sin flyverdragt af, hun vil ikke lægge iPaden og komme ud af værelset for at spise, og hun vil i hvert fald ikke have tarteletter, selvom det plejer at være hende livret. Til sidst skubber hun til et glas, så der er mælk over hele bordet.

Far bliver rigtig sur og rejser sig op og råber at Mille skal holde op med at opføre sig som sådan en dum, lille møgunge. Mille rejser sig også op og siger, at far selv kan være en dum møgfar.

Scenen starter da Far og Mille står op og er sure.

Scenen slutter når Mille løber ind og græder på sit værelse og far sætter sig ved bordet med hænderne i hovedet og ikke vil snakke, ELLER ved at de får løst situationen.

Scene 5 – Far putter Sofie.

Sofie skal til at sove og far putter hende. Hun vil gerne snakke med ham om skilsmissem. Hun vil jo gerne have at far og mor holder op med at være sure på hinanden og finder sammen igen.

Scenen starter da Far sidder ved Sofies seng og siger godnat.

Scenen slutter når Far svarer på, om han vil forsøge at finde sammen med mor igen.

Navne på karakterer

- Lars - Far
- Andrea – Mor
- Annita – Læreren
- Ronaldo – Drillepinden
- Olivia – Veninden
- Klara – Bestemmerpigen i den anden gruppe
- Viggja – Bestemmerpigens ene veninde
- Selma – Bestemmerpigens anden veninde
- Mille – lillesøster

Roller

Sorg

Du er Sorg. Det lyder måske ikke som en særlig sjov ting at skulle spille. For det er jo ikke rart at være trist, vel?

MEN

Det er godt at være Sorg, for når man er ked af det kan man fortælle andre hvad det er man er ked af. I stedet for at gå med det inde i maven.

Det er godt at være Sorg, for at være ked af det er den helt rigtige følelse at have, når der er ting i verden der gør ondt og man gerne vil have hjælp.

Måden du skal spille når du er Sorg, er at forsøge at fortælle folk HVORFOR du er trist.

For eksempel: Jeg er rigtig ked af at du kalder mig dum, for du siger det kun for at være led.

På den måde kan Sorg faktisk få andre mennesker til at lytte til Sofie og måske hjælpe hende med at få det bedre.





Vrede

Du er Vrede. Det er en af de meget stærke følelser, og derfor kan det også være meget sjovt at spille MEGET vred hele tiden. Det kan bare være lidt farligt af og til.

MEN

Det er godt at være Vrede, for det er den helt rigtige følelse at vise, når folk er onde eller uretfærdige overfor en, eller overfor folk man godt kan lide.

Det er godt at være Vrede, for når man er vred kan man være stærk overfor dem der prøver at gøre en lille og svag.

Måden du skal spille Vrede på er, at du hjælper Sofie med ikke at lade andre såre hende, eller gøre hende ondt. Du er den der får Sofie til at gøre ting hun ellers ville være bange for.

Desværre med Vrede er det sådan, at nogle gange så bliver man så vred at kommer til selv at være ond.

Og nogle gange bliver man vred over ting der er fjollede og ikke betyder noget.

Glæde

Det er godt at være glæde, for glæde er den helt rigtige følelse når Sofie har brug for at finde en god måde at løse sine problemer på.

Glæde kan være den rigtige følelse hvis Sofie skal vende noget dårligt til noget godt i stedet for.

Måden du skal spille Glæde på er ved at se det bedste i alle situationer. For der er altid NOGET der er godt, ikke?

Man kan grine af ting der er fjollede, være sød ved nogen der har det svært eller bare forsøge at få andre til at grine.





Kærlighed

Du skal spille Kærlighed. Det er en følelse der handler om andre. At vise kærlighed er, når man forsøger at se tingene fra den andens synspunkt.

Måden du spiller kærlighed på er ved at forsøge at nå den anden person du snakker med i en scene og finde ud af hvorfor de har det som de har det, så du måske kan hjælpe dem.

Hvis de er triste forsøger man at finde ud af hvad der gør dem trist, hvis de er vrede eller ubehagelige imod en, forsøger man at få dem til at fortælle hvorfor.

Kærlighed forsøger at hjælpe andre selv når de ikke er søde eller rare.

Scenarie 2

Ole og de magiske Hækdyr

Introduktion til spillederen

Scenariet starter med at spillederen lægger de forskellige hækdyrsslilletter ud på bordet, og spillerne får lov at vælge hver deres. Hvis flere gerne vil have det samme så lad dem bare få lov til det, der kan godt være to af det samme. Der bliver printet så der er nok til det.

Til scenariet kommer rollerne til at være papirsilletterne der skal klippes ud. Der kommer til at være sakse til folk. Du som spilleleder kommer til at skulle klippe spillernes silletter til, og senere i scenariet også klippe dem lidt i stykker.

Introduktion til spillerne

Læs nedenstående op for spillerne:

Der var engang en have.

En af den slags hvor der gror alle mulige slags planter, som næsten står så tæt at det føles som en jungle at gå igennem den snoede havegang.

Haven tilhørte en gartner der hed Ole. Ole var gammel og havde brugt hele sit liv på at passe og pleje haven. Det gav ham stor lykke at gå ud i den hver dag i sine overalls med sin rosensaks i baglommen.

Hans kæreste eje var den samling af buske, som han havde klippet i forskellige former, så de lignede eksotiske dyr. Der var en der var klippet som en giraf, en som en løve, en som en elefant og en som en zebra.

Hvert år til Havernes Dag gik byens fornemmeste plantekyndige rundt i byens haver for at kåre den fineste, og hvert år i 29 år havde Ole vundet prisen for sine fantastiske hækdyr.

Hvad Ole ikke vidste var, at der igennem årene var sket noget magisk i haven. Om natten når alle folk var gået i seng, blev dyrene levende. Så kunne de lege og more sig med hinanden, gå rundt og udforske haven og snakke sammen.

Det var sket en skærsommernat da fedronningen havde danset rundt og var endt i Ole have, og hun var blevet så imponeret og benøvet over de smukke buske at hun havde tryllet dem levende. Dyrene elskede deres have og deres milde gartner Ole. Men Ole var blevet gammel. Sidste vinter var han syg flere gange, de kunne høre ham hoste inde i huset, hvor han lå i sengen, og hans kone kom med varm te til ham.

Nu var det blevet forår og sommer igen og Ole gik i haven som han plejede, men dyrene kunne se at han rystede på hånden, der altid havde været så fast og præcis når den skulle trimme deres blade. Og han var nødt til at stå meget tæt på for at se hvad han skulle klippe.

Faktisk kunne dyrene se, at han nu var begyndt at klippe lidt forkert. Så de ikke længere stod helt så flot som de engang gjorde.

Og Oles kone kom nogle gange ud om aftenen alene og kiggede på hækdyrene og sukede, inden hun gik tilbage til Ole.

Prolog

Når spillerne har valgt deres dyr, skal de tage en saks og klippe dyret ud. Mens de klipper er der så en række fortælle-scener hvor de og deres have bliver defineret.

I denne del af scenariet skiftes spillerne til at fortælle om haven, beskrive hvordan den ser ud, og hvilke planter og dyr der er i den, såsom:

Der er en række af ribsbuske langs den ene væg af haven der står meget tæt, og som altid har mange ribs om sommeren.

Kør gerne flere runder for at skabe så levende et billede af haven som muligt:

For at hjælpe spillerne i gang kan du starte med eksemplet nedenfor og så lade den første spiller sige noget om haven:

Et stort vandgrantræ, et bed med jordbær, vinranker op ad gavlen på huset, en række grantræer ud mod vejen der skygger så man ikke kan se ind, ribs- stikkelsbær og brombærbuske. Æble og pæretræer, spanske kæmpetidsler, en kompostkasse der er ved at gå fra hinanden, duft af syrener, hybenbuske med hyben der kradser.

Derefter tager de en runde, hvor de hver især beskriver dem selv og hvordan de er som hækdyr. Hvad kan de lide at lege om natten? Hvordan opfører de sig? Såsom:

Jeg kan godt lide at lege gemmeleg blandt ribsbuskene. Eller Jeg er lidt genert, og kan bedst lide at sidde under pæretræet og kigge på stjerner.

Til sidst tager de en runde hvor de skal beskrive en ting Ole gør i haven når han passer og plejer dem. Det kan enten være en handling eller en følelse, såsom:

Det første Ole gør om morgenen er at tage vandslangen og fylde en stor grøn vandkande, så vi kan få noget at drikke.

Første gang der blev sat en førstepræmie på mig, blev jeg bare så stolt, jeg var det flotteste hækdyr i hele byen og Ole smilede til mig, som om jeg var det allerflotteste i hele verden.

Når de alle har sagt noget en eller flere gange, og alle har fået klippet deres dyr ud, starter scenariet med akt 1.

Akt 1 Hækdyrenes råd

Det er meget snart Havernes Dag og Ole er i haven for at sørge for, at dyrene står så flot som muligt. MEN han ryster så meget på hånden, at han kommer til at klippe forkert på dem alle sammen.

Spillederen tager saksen og klipper et enkelt klip i hver af spillernes hækdyrssilhuetter. Ikke helt igennem, men så det er tydeligt.

Efter han er gået i seng, og det er blevet nat bliver I levende. I skal snakke sammen om I vil prøve at rette på fejlene eller bare lade dem være som de er, selvom det måske betyder at Ole taber konkurrencen.

Hvis spillerne beslutter sig for at forsøge at rette op på fejlene, så giv dem saksen så de kan forsøge at klippe deres silhuetter lidt pænere.

Næste dag kommer Ole ud i haven igen. Denne gang ryster han endnu mere på hånden. Spørg spillerne, hvem af hækdyrene Ole først går hen til.

Spilleleder tager hækdyrssilhuetten fra den spiller og klipper en del af, fx et ben.

Ole kommer til at klippe HELT forkert. Da han opdager hvad han har gjort, stiller han sig op og kigger forfærdet på dig. Det må du undskylde. Det er jeg meget ked af. Han vender sig om og går ind i huset igen og kommer ikke ud mere den dag.

Som spilleleder må du gerne spille Ole ulykkelig og brødebetynget her. Det bliver nat igen.

Spørg spillerne om de vil prøve at gøre skaden god igen, om de måske kan finde en måde at få det til at se godt ud, eller i det mindste reparere det en smule. Lad dem sidde og diskutere det og evt. hvordan det skulle gøres.

Når de er nået frem til enten det ene eller det andet så lad dem enten klippe med saksen eller gå videre til næste akt.

Akt 2 Fedronningens valg

Ole kommer ikke ud i haven hele dagen. I stedet kommer en bil forbi, og en mand med en lægetaske går indenfor i huset. Der går lang tid før han kommer ud og kører sin vej igen.

Om natten åbner en port fra Feernes rige og ud træder feernes dronning Mab - Natfeernes øverste hersker. Hun træder hen til hækdyrene og tiltaler dem:

Mine kære smukke dyr, jeg har holdt øje med jer siden jeg gjorde jer levende, og I har altid fyldt mit hjerte med glæde og stolthed. Jeg er ked af at skulle give jer dårlige nyheder, men det er snart tid til at Ole går bort. Han er gammel og hans hjerte er blevet svagt. Jeg ved også, at det der bringer ham allermest glæde og stolthed er at vinde konkurrencen til Havernes Dag.

Men for jer mine smukke skabninger betyder det at når Ole går bort, så er der ikke længere nogen der kan sørge for at I står flot og smukt længere. Som tiden går, vil I blive mere og mere til vildtvoksende buske igen. Og når det sker, vil I ikke længere være jer. I vil ikke kunne vækkes til live om natten og lege i haven.

Derfor vil jeg give jer en gave. Hvis I ønsker det, så vil jeg lade jer gå ind i feernes rige i morgen aften, hvor I vil blive og aldrig vende tilbage til denne verden igen. Der vil I for evigt kunne lege og bo.

Men I skal vide, at hvis I gør det, så vil I ikke være i Oles have til Havernes Dag.

Ole vil ikke kunne vinde konkurrencen, men til gengæld vil I ikke forsvinde og blive til ganske almindelige buske igen. Jeg kommer tilbage i morgen og hører hvad I har valgt, men I skal vide at I alle er nødt til at vælge det samme.

Lad spillerne nu sidde og diskutere hvad de har tænkt sig at gøre. Det vigtige er ikke, hvad de ender med at beslutte. Det vigtige er hvorfor de vælger som de gør. Det er også vigtigt, at de prøver at kigge på begge muligheder og snakker dem igennem for at diskutere hvad det betyder at vælge både den ene og den anden. Husk at alle skal vælge det samme.

Når de har diskuteret færdigt, er blevet enige og har valgt, går de videre til akt 3.

Akt 3 – Havernes Dag

Det er dagen før Havernes dag. Ole kommer ud i haven. Han har svært ved at gå og trækker vejret anstrengt. Han lægger hånden på det af dyrene han klippede forkert.

Jeg ved godt, at I bare er planter jeg har formet. Men I er alligevel meget vigtige for mig. Af alle de ting jeg har gjort så er I det, jeg er allermest stolt af. Det at vinde år efter år har været dejligt, men det har aldrig været det der var grunden til at jeg gjorde mig sådan umage med at I skulle være helt perfekte. Jeg gjorde mig umage fordi I fortjente det. I skulle være så smukke og perfekte så jeg hver dag kunne gå ud i min have her og arbejde og vide at jeg havde gjort noget godt. Jeg kan nok ikke klippe jer på den måde I fortjener mere. Og det er jeg ked af, men jeg er glad for, at I har prydet min have i alle disse år. Så må vi se om det er nok til at vinde i morgen.

Han klapper jer kort og går ind i huset igen.

Det er natten før Havernes dag. Dronning Mab kommer igen frem og står foran jer.

Kære venner. Det er ved at være tid. I har et valg at træffe.

Dog vil jeg sige dette: hvis I vælger at tage med mig ind i feernes rige, så vil jeg lade jer vække Ole og give jer mulighed for at sige farvel. Men. Det kan ske at han vil blive meget så overrasket over at se jer i levende live, at hans hjerte ikke kan holde til det.

I kan også vælge at blive. I så fald, vil jeg sørge for, at I i morgen står så flotte og smukke som nogensinde før, så I er helt sikre på at vinde konkurrencen og på den måde give Ole mulighed for en sidste gang at se jer som helt perfekte.

I må gerne snakke sammen nu, for det er ikke et let valg at træffe. Bare husk at I skal være enige om det I vil gøre.

Giv her mulighed for at spillerne diskuterer deres valg en sidste gang. Giv dem gerne god tid, og sørg for at lade dem vide at ingen af valgene er dårlige, bare forskellige.

Epilog

Når rollerne har valgt slutter scenariet af med at de enten skal sige farvel til Ole, eller vælger at blive.

Hvis de siger farvel til Ole, må de selv bestemme hvorvidt de vil sige noget hver især eller samlet, hvad de gerne vil sige og hvor lang tid det skal tage.

Ole bliver selvfølgelig meget overrasket, men er ikke bange på nogen måde. Han bliver virkelig rørt over deres afsked og er glad og taknemmelig for deres farvel, ligesom han godt kan forstå at de tager ind i den anden verden for ikke at forsvinde bort. Lad til sidst lad rollerne beskrive hvordan de tager ind i feernes rige, og hvad de bruger resten af deres liv derinde på.

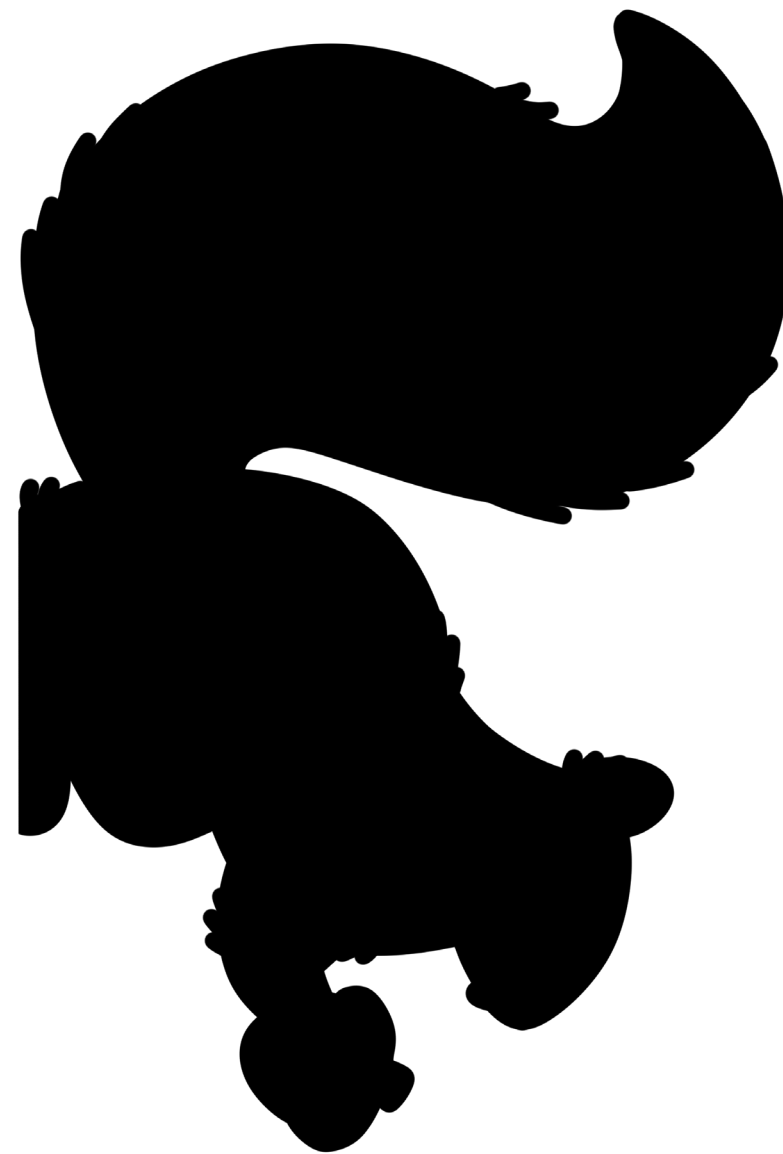
Hvis de vælger at blive, så oprinder dagen for konkurrencen, men som morgenlyset rammer dem bliver de nye og strålende igen. Lad dem gerne beskrive hvordan de ser ud nu, hvor dronning Mab har fortryllet dem.

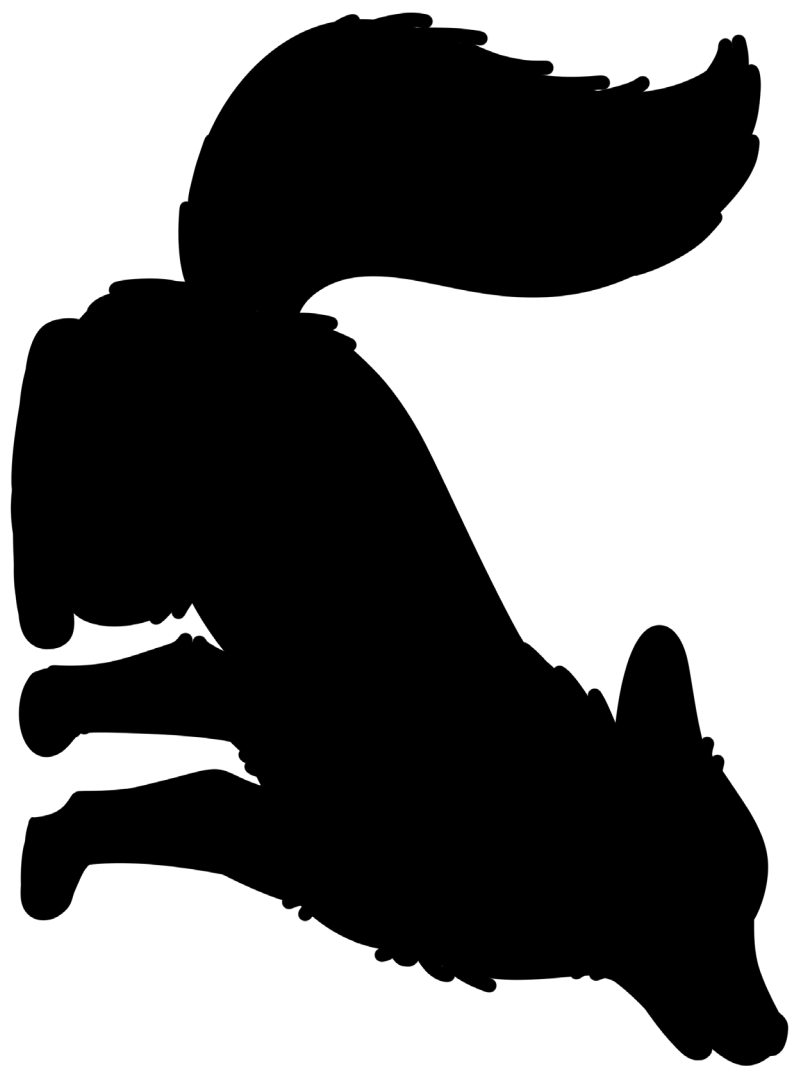
Dommerne kommer til haven og Ole stavrer ud. Da de kommer hen og ser dyrene bliver de helt målløse og kan slet ikke komme på noget at sige. Ole selv kigger op på dyrene, og han virker stolt og lykkelig som aldrig før. De giver ham førstepræmien og han smiler og tager imod den. Så går han ind i huset igen. Næste dag kommer han ikke ud, til gengæld kommer der en ambulance og kører ham væk.

Beskriv hvordan dagene går og hækdyrene langsomt bliver mere og mere vildtvoksende. Hvordan de til sidst bare er hække der har lidt underlige former og at ikke længere bliver levende om natten.

Roller







Scenarie 3

Labyrint

Introduktion til spillederen

Scenariet handler om, at Sofie skal have hjælp til at komme igennem en farlig og svær labyrint. Sofie skal finde ind til midten for at få sit største ønske opfyldt; at hun kan finde ud af at være den rigtige datter, så mor vil være glad og stolt af hende.

Spillerne har rollerne som hendes tøjdyrsbamses der tager med hende ind i hendes drømmes labyrint for at hjælpe hende igennem dens prøvelser.

Scenariet har en række scener hvor de forskellige bamses skal hjælpe Sofie i nogle svære udfordringer for at få hende videre ind imod midten. Hver udfordring kan kun klares med hjælp fra en enkelt bamse ad gangen, og hver bamse kan kun hjælpe med en enkelt udfordring på vejen ind.

Hver scene har et anslag som bliver læst op. Derefter diskuterer karaktererne hvem der skal hjælpe i scenen indtil de er enige om hvem det skal være. Den bamse der bliver valgt spiller scenen med udfordringen. Scenen slutter når udfordringen er blevet overvundet, men det er op til spilleren at bestemme præcis hvordan udfordringen overvindes.

I scenerne spiller spillederen NPC-roller.

De fire bamses har forskellige roller og personligheder og har hver deres unikke evne de kan bruge.

Heks – Forandre og ændre, drikke og urter, stille og snu

Drage – Brænde og flå, vrede og vildskab, ægte og ærlig

Ridder – Beskytte og bevæbne, sværd og skjold, ædel og modig

Prinsesse – Bestemme og kommandere, smuk sang, klog og dygtig

Introduktion spillerne

Læs nedenstående højt for spillerne:

Sofie var blevet lagt i seng. Hun lå på ryggen i sengen og var stille. I aften var der ingen tårer, hun kiggede bare op i loftet. Mor var gået ud af værelset uden at sige noget. Det behøvede hun ikke. Sofie lå og tænkte, før hun til sidst gled ind i Drømmenes Labyrint. Hun tænkte det samme, hun altid gjorde. Hvorfor kan jeg ikke finde ud af at gøre det rigtige? Hvad skulle jeg have gjort? Hvad skulle jeg ikke have gjort? Hvad skulle jeg have gjort anderledes? Så mor ikke havde fået det udtryk i øjnene. I morgen ville hun gøre det anderledes, gøre det bedre. I morgen ville mor smile til hende. I morgen ville mor give Sofie et kram. Hun skulle bare finde ud af, hvordan hun skulle gøre det hele helt rigtigt.

Fra sengens fire sider sad Sofies fire bamses og kiggede på, at hun faldt i søvn. Først da hendes øjenlåg lukkede sig i, hendes åndedræt blev roligt og jævnt og hendes krop endelig slap spændingerne, kiggede de på hinanden. Vi må hjælpe hende, sagde heksen. Hvordan spurgte dragen? Ind igennem labyrinten, sagde Ridderen. Ja, hjælpe hende ind til midten, sagde Prinsessen, og fortsatte, så hun endelig kan finde vejen ind til sin mors hjerte.

Prolog

Spillelederen skal lægge de forskellige tegninger ud på bordet og præsenterer rollernes egenskaber. Herefter skal spillerne vælge den de har lyst til at spille.

Derefter tager spillelederen tusserne frem så folk kan begynde at farvelægge deres tegninger.

Imens folk farvelægger, tager spillelederen først en runde, hvor hver spiller får lov til at forklare noget om deres karakter. Hvad de hedder, hvilke farver de kan lide, og lignende.

Derefter en runde hvor hver spiller fortæller om hvornår Sofie fik dem som bamse, hvem der gav den til hende og hvorfor.

Derefter en runde hvor hver spiller beskriver hvordan Sofie leger med dem og hvilke evner, kvaliteter eller egenskaber de har i legen.

Til sidste læser spillelederen nedenstående højt for spillerne og starter første scene:

I står på en bakke og kigger ned over en enorm slette. Midt på sletten strækker der sig en labyrint ud, med høje mure og snørklede mørke gange imellem dem. Det er et virvar af mønstre og snoninger der gør næsten ondt at forsøge at fokusere på. Sammen med jer står Sofie.

Hun ser lille og fortabt ud foran den næsten uendelige opgave foran sig. Heldigvis har hun jer ved sin side. For der, langt i det fjerne, kan I se noget glimte svagt dybt inde i midten af labyrinten. Visdommens Kilde. I bevæger jer ned mod den store grå indgangsport, der står med dørene åbne, klar til at lukke jer ind i de mørke gange med deres mange udfordringer.

I skal hjælpe Sofie igennem de prøvelser der venter hende inde i labyrinten. Når I kommer til en udfordring, vil I få beskrivelsen af den, og så skal I beslutte hvem af jer, der bedst kan hjælpe hende.

Der er kun en ad jer, der kan hjælpe Sofie af gangen. Den der tager udfordringen, får lov til at beskrive hvordan spillerens rollesevner og kræfter bruges til at få Sofie sikkert igennem den. Det er helt op til jer at bruge jeres fantasi til at fortælle, hvad der sker. I bestemmer, så gør det så sejt og vildt som I har lyst til.

Scenen slutter når I har klaret udfordringen og hjulpet Sofie.

Scene 1 - Ædekonkurrencen

Scenebeskrivelse:

I bevæger jer ind gennem labyrintens mørke gange. Hurtigt mister I overblikket over de mange forgreninger og drej den laver. I går i lang tid, men til sidst står I foran en gammel, slidt trædør. Den har et tungt metalhåndtag af vredet jern. Sofie tager fat i det, åbner døren og går ind. Bag døren er et stort rum med stenvægge og gulve. I midten står et langt, langt bord dækket op med alskens retter af mad. For den ene ende af bordet er der en gigantisk slidt og simpel stol, hvor der sidder en foroverbøjet trold med langt, fedtet, sort hår ned over ansigtet. Troldens grågrønne, tykke hud er gennemsyret af dybe, krogede furer og fyldt med store vorter. Dens sure mund er fuld af gule rådne tænder, og dens røde stikkende øjne stirrer olmt på Sofie. ”Du kommer for sent! Gå hen og sæt dig!” Kommanderer trolden og peger på stolen i den anden ende. Sofie sætter sig i den alt for store stol. Foran hende på bordet er der hundrede tallerkener med retter på, hundrede glas og kopper og hundrede knive gafler og skeer. ”Nu skal vi have en ædekonkurrence, og hvis du taber, SÅ ÆDER JEG DIG! Hvis du ikke spiser det hele op, så ÆDER JEG DIG,

Hvis du spilder så meget som en dråbe, vælter en kop, bruger en forkert ske eller gaffel... SÅ ÆDER JEG DIG!" brøler trolden.

Sofie kigger helt fortvivlet på det store bord, og de mange ting foran hende. Halvdelen af dem kan hun ikke engang nå.

Lad spillerne diskutere hvem af dem der skal tage udfordringen op, og hjælpe Sofie her.

Når de har valgt så kør scenen, hvor spilleder spiller trolden der truer og er farlig og grim. Men det er meningen, at spilleren vinder over den på den måde, de nu finder på.

Hvis de har svært ved at finde på eller komme i gang, så giv dem tid og plads og lad de andre spillere komme med forslag.

Scenen slutter når trolden er besejret og Sofie kan komme videre.

Scene 2 - Dødens Forhindringsbane

Scenebeskrivelse:

I skynder jer videre fra troldens spisesal. Videre igennem gangene, mens I søger efter den rette vej mod midten. Som I bevæger jer afsted åbner væggene pludseligt op så I befinder jer i udkanten af hvad der ligner en slags stadion. Der er en masse opstillede forhindringer inde på en bane inde på midten. Vægge med reb hængende ned fra, tårne med rebstiger, pæle der står i søer af lava med små platforme på toppen man kan stå på. Ringe omsluttet af flammer der kan springes igennem. Bomme i zigzag former til at løbe henover med kanoner på begge sider, der skyder grøn syre imod enhver der forsøger det. "Der er du lille gnalling!" lyder den dybe stemme fra en skikkelse formet som et menneske, men lavet

af sten og klipper. Han går hen og tager hårdt fat i armen på Sofie. "Jeg håber du er klar til at gennemføre Dødens Forhindringsbane." Siger han, mens han stiller hende på en plads i den ene ende af stadionet, foran de mange umulige forhindringer. "Men det tror jeg ikke du er. Du er en ynkelig lille pige og det ved hun godt." Han nikker imod publikumsrækkerne langs siderne. De er helt tomme, men langt væk helt ovre i et hjørne er der en skygge, der virker som om den stirrer hen mod Sofie. Som om en der bare venter på hun fejler. "Så hvad har du tænkt dig at gøre? Hva?!" Hvæser stenmanden. "Du kommer helt sikkert til at fejle og falde i døden. Men hvis du ikke prøver, så er du virkelig bare den ynkelige lille pige der ikke kan finde ud af noget. Som skuffer. Som sætter sig ned og tuder, som ingen kan lide og som ingen kan bruge til noget. Så hvad vil du gøre lille Sofie?"

Sofie står på pladsen og kigger fra banen over imod skyggen på tilskuerpladserne. Hun ser meget lille ud i forhold til de meget store og frygteligt farlige forhindringer.

Ligesom i første scene, skal spillerne diskutere hvem der skal hjælpe Sofie denne gang. **Scenen slutter, når en af bamserne har hjulpet Sofie igennem forhindringsbanen.**

Scene 3 - Festen

Scenebeskrivelse:

Efter I er kommet forbi forhindringsbanen, er det næsten en lettelse at komme ind i gangene igen. I ved ikke hvor længe I har gået, for det er som om der hverken er dag eller nat her. Gangene skifter også udseende. Nu er det som om det er en hel masse forskellige mure der er bygget sammen på en eller anden måde. Pludseligt høres der lyden af latter. Den virker til at komme inde bag en lille grøn dør med en rød dørkarm

og et sirligt gyldent håndtag. Sofie går hen til døren, trækker ned i håndtaget så døren går op og fører ind i et forunderligt lokale pyntet op med papirguirlander og blomster og lys. Lyden af latter kommer fra en masse goblinbørn med grøn hud og krogede næser, der løber rundt og leger med hinanden, iført sjove hatte af karton i strålende farver.

De er dækket af mudder og deres tøj er beskidte laser. ”Kom! Du skal lege med os.” siger de og kommer hen til Sofie. ”Vi leger Muddersvin! Hvis man bliver fanget skal man smides ned i mudderhullet.” Sofie griner, ”Det lyder sjovt, det vil jeg gerne.” Men lige så snart hun har sagt det, så lyder der en anden stemme ovre fra et hjørne i rummet. ”DU KAN LIGE VÅGE AT FÅ PLETTER PÅ DIT TØJ!” Stemmen er kold og får Sofie til at stivne. ”HVIS DER KOMMER SÅ MEGET SOM DEN MINDSTE PLET PÅ DIT TØJ, SÅ BLIVER DET VÆRST FOR DIG SELV. GØR DU DET RYGER DU I HULLET, OG DER KAN DU RÅDNE OP FOR EVIGT. DYBT NEDE I MØRKET.” Sofie ser pludselig meget bange ud. Imens stimler goblinbørnene rundt om hende og presser sig tættere og tættere på.

Sofie ser ked af det og bange ud. ”Jeg vil gerne lege med jer, men jeg må ikke blive beskidt!” ”Hvis du ikke leger med os, så river vi dig bare fra hinanden og smider dig i hullet alligevel. Du SKAL være med.” Lyder det vredt i kor fra goblinbørnene. Sofie står inde midt i gruppen, der kommer tættere på med deres krogede fingre med lange beskidte negle, der ligner kløer rakt frem imod hende.

Brug fremgangsmåden fra de tidligere scener. **Scenen slutter når Sofie har fundet ud af at slippe uden om både goblinbørnene og stemmen i hjørnet.**

Scene 4 - Igennem mørket

Scenebeskrivelse:

Efter I er kommet ud fra festen, skynder I jer videre og afsted igen. Det er som om I har gået rundt i gangene for altid. En ting er dog helt tydeligt. I er tæt på nu. Glimtet fra lyset fra labyrintens midte kan anes af og til mens I går. Måske har I klaret den igennem alle prøvelserne? I sætter farten op i håbet om snart at være nået i mål. Men så, bliver der pludseligt meget stille. Som om alle lyden er blevet suget ud af luften. Væggene buer ind imod hinanden som I går, og pludselig står I en mørk hulegang. Luften er helt stille og der lugter rigtigt dårligt. Sofie går langsomt fremad med hænderne oppe foran sig, fordi hun ikke kan se. Pludseligt rykker det i hende. Som om hun har rørt ved noget ulækkert. Hun trækker hænderne til sig, og I kan se de er fyldt med tykt edderkoppespind. Hun gisper og træder et skridt til siden hvor der lyder en høj knasen. Strøet over hele gulvet i hulegangen er hvide skaller som fra æg. Der lyder en uhyggelig hvislende stemme fra mørket. Indsmigrende og lusket. ”Kom lille pige. Ind i mørket til mig. Lad mig få mine giftkroge ind i dig og sug al blod og væske ud af dig. Måske jeg ikke kan se dig i mørket, men jeg kan høre dig og dine fodtrin, jeg kan mærke dig i min lange tråde. Kom ind i mørket, træd et eneste skridt forkert, og så er du fanget. Kom lille pige, se om du kan komme forbi mig og mit giftige spind i det dybeste mørke.” Sofie kigger ind i det dunkle. Som hun står der i silhuet er der kun en vej videre og det er ind i mørket. Men hvordan skal hun finde vej uden at knase skaller under sine fødder, eller komme til at røre ved de usynlige edderkoppespind? Hvordan skal hun komme hele vejen igennem uden at blive fanget?

Den bamse der endnu ikke har hjulpet Sofie, fortæller hvordan udfordringen klares. **Scenen slutter når Sofie er nået sikkert igennem edderkoppens mørke tunneller.**

Scene 5 - Midten af labyrinten - Døgtereren

Scenebeskrivelse:

Sofie kommer ud på den anden side af mørket. Hun ser bleg, træt og bange ud. Hun går videre uden at sige noget, stålsat på at nå helt ind, trods alle de strabadser hun har været igennem. Og der er den. Midten. I kan se den. Endelig. I midten af et stort rundt torv af smuk, hvid marmor, glimter Visdommens Kilde foran jer. Sofie lyser op og begynder at løbe hen imod den sidste port ind til torvet. Men så er der noget der bevæger sig glidende og lynende hurtigt ind foran hende. Noget der ligner en gigantisk lang, sort slange med otte ben langs den lange slanke og skællede krop. Dens hale ender i en dobbelt klosaks, og dens hoved ligner en nøgen rottes. Dens røde øjne er på størrelse med Sofies hoved. "Hvor tror du, du skal hen?" snerrer den, mens den stiller sig ind foran hende. "Du kommer aldrig til at lykkes, så du kan lige så godt give op. Der er intet for dig herinde i Midten. Dine prøvelser har været forgæves, og du bliver aldrig god nok." Den smælder med sin klosaksehale og slikker sig om munden med en lang, tvedelt, rød tunge. "Det eneste du kan bruges til er at være en lille lækkerbisker for mig." Den stryger frem imod Sofie for at æde hende i en mundfuld. I prøver at løbe frem for at hjælpe hende, men noget har fat om jeres fødder, så I ikke kan bevæge jer. I kigger ned og ser at sorte klosakse brudt frem fra jorden, har grebet fat om dem, og holder dem fast i et jerngreb. I ved, at hvis I fortæller hende hvordan, så kan hun få jeres evner og endeligt besejre vogteren ind til visdommens kilde. Hjælp hende ved at fortælle og beskrive hvordan hun kan bruge jeres evner.

Denne scene er anderledes end de andre. Alle spillerne er med, og de skal skiftes til at fortælle Sofie hvad hun skal gøre. Spillelederen beskriver hvordan det udspiller sig i kampen imod vogteren. Slaget er ikke overstået før vogteren er besejret, hvilket kræver at den er blevet "ramt" mindst 3 gange af spillernes forslag.

Kampen må gerne virke lang og episk, så skift imellem at den bliver ramt af et angreb der sårer den, og til den angriber Sofie, der skal forsvare sig imod angrebet. Beskriv kampen så den bølger frem og tilbage flere gange, **indtil Sofie til sidst vinder over den.**

Scene 6 - Midten af labyrinten - Visdommens Kilde og Valget

Scenebeskrivelse:

Sofie krydser pladsen. Vogteren bag hende er besejret og slået til jorden. Sofie går frem imod en fontæne, der står præcis midt i Labyrintens runde midte. Skinnende hvid alabast på marmorpladsen, med klart og springende vand, vælder fra en stråle i toppen og ned over dens sirlige skålfade til vandet løber ned i bassinet i bunden. Her rammer lyset overfladen, og får det til at ligne guld og diamanter der glimter i det glitrende, rene vand.

Fra vanddisen over fontænen materialiserer der sig en menneskelignende skikkelse. Skabt af fine dråber af vand i luften er den et billede på en kvinde med langt hår, der smyger sig om hendes ansigt med klare milde øjne der kigger på jer.

*"I har klaret den. I har hjulpet Sofie til at nå Labyrintens Midte igen. Endnu en gang har I givet Sofie evnerne og styrken til at besejre vogteren. Og nu står Sofie her igen, og skal træffe det sidste valg. For at hjælpe hende med at vælge, kan I bruge fontænen her. Visdommens Kilde. Den kan give hende svar på det spørgsmål, hun så desperat forsøger at få besvaret. **Hvad skal jeg gøre for at få mor til at elske mig?***

Den ene mulighed er, at få Sofie til at drikke af vandet fra Visdommens Kilde. Så vil hun få svaret. Der er intet hun KAN gøre Sofies mor kommer aldrig til at elske hende, lige meget hvad hun gør. Lige meget hvor meget hun anstrenger sig og forsøger. Mor kan ikke komme til at elske Sofie. Det er ikke et rart svar, men det kan hjælpe Sofie, så hun kommer til at vide at det ikke er hendes skyld. Det har intet med hende at gøre, det er bare sådan mor er og derfor behøver Sofie ikke kæmpe mere. Hvis hun drikker fra visdommens kilde, vil hun vågne op i morgen og vide lige præcis det.

Den anden mulighed, er at tage Sofie i hånden og følge hende tilbage, ud af Labyrinten igen og tilbage i seng. Så vågner Sofie i morgen på samme måde som hun plejer og livet går videre. Sådan som det nu er. Men hun beholder håbet, og når hun går i seng og drømmer igen, så er I der igen, til at hjælpe hende, til at gøre hende stærkere og dygtigere og modigere og i stand til at overvinde alle forhindringer hun møder på sin vej, hele vejen herind igen. Til midten af Labyrinten og til mig.

I skal hjælpe Sofie med at træffe dette valg. Det ved jeg I kan, for I elsker Sofie og I vil gøre alt hvad der står I jeres magt for at hjælpe hende. Det ved jeg, for det har jeg set, mange gange før.

Sofie står og kigger på jer. Hendes ansigt er hensunken, og hun ser udmattet ud.

”Hjælp mig.

Det er så svært.

Jeg ved ikke hvad jeg skal gøre?

Jeg føler mig så alene.”

Hun sætter sig ned på fontænnens brede kant, trækker knæene op til sig og krammer dem ind til sig. Så begynder hendes krop at ryste, imens tårerne begynder at løbe ned af hendes kinder.

I skal nu diskutere hvad Sofie skal vælge. Når I alle er enige beskriver I i fællesskab scenen, **der slutter med at Sofie slår øjnene op i sin seng, til en ny dag.**

Og her slutter scenariet.

