

SJÆLESTENEN

Midt i Pangaea er en hulesal, hvori der står en forunderlig sten - Sjælestenen. De, der rører ved den, får en sjæl og får et mæle. Løve, Ugle og Slange har alle rørt ved den, og nu diskuterer de, hvem der ellers skal begaves med en sjæl.

Dette scenarie er et novellescenarie uden spilleleder – scenariet bruger derfor konvolutter pakket inden i hinanden til løbende af give de næste instruktioner. Herunder er en forklaring på, hvordan scenariet printes og samles. Hvis du ikke kan skaffe konvolutter, kan du folde papirerne på midten og skrive på bagsiden.

Du skal helst bruge følgende (foruden en printer):

1. En saks og en pen, der skriver pænt
2. 1 C4 konvolut
3. 1 C5 konvolut – gerne i sort
4. 4 C6 konvolutter
5. Evt 3 ark karton til nogle af udprintningerne
6. Evt en kuglepen/filtpen til at lægge i scenariet

Udprintning

1. Side1, denne side, behøves ikke printes ud
2. Side 2-4 må gerne printes på karton
3. Resten, fra side5, skal printes på almindeligt papir

Samling

1. Side 2 med de fire små tekster, skal klippes på midten på begge leder, så du ender med 4 A6 ark (med hver sin tekst). De skal pakkes i hver sin C6 konvolut, og uden på skal der skrives følgende (husk også at skrive tallet):
 - a. 1, Hvem var mest naiv?
 - b. 2, Hem var mest snu?
 - c. 3, Hvem var mest forræderisk?
 - d. 4, Hvem var mest dramatisk?
2. Disse fire konvolutter skal lægges ind i den (helst sorte) C5 konvolut, hvorpå der skrives "Når I har introduceret 2 dyr hver". Derudover skal nederste del (A5) af side 8 (den, der ikke har 🦁symbol) lægges i den sorte konvolut.
3. Side 3 og 4 (markeret med 📖), deles til A5 ark
4. Side 5 og 6 (markeret med 🦋) skal være hele (A4), mens resten af siderne (markeret med 🦁), deles til A5 ark (herunder den del på side 8, der skulle i den sorte konvolut).
5. Den sorte konvolut lægges nederst i C4 konvolutten, og de andre A5 ark lægges ind enten ved siden af eller oven på så det passer (fordel dem). Derefter lægges siderne (markeret med 🦋) ind ovenpå, og så kan konvolutten lukkes. Skriv gerne Sjælestenen uden på.

1

Du skal vælge et af dyrearkene og fortælle om dengang de foreslog Abe som næste dyr.

Der er ikke nogen, der skal opponere dig, så du vælger selv forløbet frem til, at Abe skal røre Sjælestenen - du stopper lige inden og overlader det til den næste.

2

Du skal fortælle om det øjeblik, hvor Abe rører Sjælestenen - men denne gang er der et lille twist. Abe får fat i den lille stjerne fra stenen, som repræsenterer dens sjæl. Det er dig, der skal finde på hvordan. Fortæl de andre hele scenen. Derefter er det tredje fortæller.

3

Nu, hvor Abe har noget, de andre ikke har, så gør den noget meget skæbnsvangert. Abe får på en eller anden måde ødelagt Sjælestenen, og det er op til dig, at fortælle, hvordan det sker, til de andre. Du stopper lige som stenen ødelægges og sender opgaven videre til den sidste.

4

Du skal fortælle, hvordan stjernerne i Sjælestenen flyver ud - hvad bliver der af dem? Alle dyrene mister deres sjæl og deres stemme. Den eneste, der beholder sin sjæl og stemme er Abe. Hvad gør Abe bagefter?

DET ER SLUTNINGEN PÅ SCENARIET.
TAK, FORDI I VILLE SPILLE DET.



FØRSTEFORTÆLLER

Du skal vælge det næste dyr, der skal gives en sjæl - du må dog ikke vælge Abe. Først skal du overveje et par punkter:

- Hvilket af de allerede etablerede dyr foreslår det nye dyr?
- Hvad er deres motivation?
- Tør de sige det lige ud, hvorfor de vil vælge det dyr?

Nu går du på talerstolen som det dyr. Du skal give en tale, der foreslår det nye dyr til Rådet. Herefter er det andenfortællers tur.

Efterfølgende skal du tage et af de tomme dyreark og skrive det nye dyrs navn som overskrift. Under Begrundelse skal du skrive begrundelsen for at vælge dette dyr.

Derefter sender du dyrearket videre til andenfortælleren.

Når fortællingen har været hele vejen rundt, skal du kort fortælle, hvordan valget af dette dyr ikke levede op til forslagsstillerens forventninger - eller måske endda gav bagslag.

Til sidst sender du dit fortællerkort videre med uret (mod venstre) og du bliver så fjerdefortæller.



ANDENFORTÆLLER

Du skal agere som et af de besjælede dyr, der sidder i Rådet. En af de andre repræsentanter har lige foreslået et nyt dyr, og du er imod.

- Vælg et af dyrene blandt jeres dyrekort
- Hvad har de imod det nye dyr?
- Er det noget man kan sige på en talerstol eller skal det pakkes ind?

Efter førstefortælleren har præsenteret det nye dyr, skal du give en tale som et af de eksisterende dyr, om hvorfor det ikke er en god ide (mellem dig og tredjefortæller, bliver dyret godkendt alligevel - uanset dine indvendinger).

På dyrekortet for det nye dyr, skal du under Modstand skrive, hvorfor det var en dårlig ide at vælge det nye dyr. Herefter er det tredjefortællers tur.

Du kan godt begynde at overveje, hvilket dyr du vil foreslå (dog ikke Abe), for du bliver førstefortæller næste gang.



TREDJEFORTÆLLER

Du skal beskrive, hvad der sker, da det nye dyr bliver besjælet.

- Beskriv kort scenen hvor dyret rører stenen - og husk den lille stjerne inde i stenen
- Hvilke værdier har det nye dyr? F.eks. sætter en gepard måske pris på fart...
- Hvordan har det nye dyr det med at få en sjæl?

Du kan bruge en alvidende fortæller - altså en der svæver ovenover det hele og fortæller hvad der sker.

Bagefter skal du skrive dyrets værdier ind på dyrearket under Værdier. Herefter er det fjerdefortællers tur.



FJERDEFORTÆLLER

Du skal fortælle, hvordan det nye dyr kommer til at indgå i Rådet blandt de andre dyr.

- Vælg et af de tilbageværende dyr
- Hvordan indgår de i en uventet alliance med det nye dyr?
- Hvad får de ud af det, og hvad får det nye dyr ud af det?

Du kan fortælle som en alvidende fortæller, der svæver over det hele. Når du er færdig, skriver du lidt om alliancen på dyrearket under Allieret. Herefter skal førstefortælleren runde af.

SJÆLESTENEN

[EN AF JER LÆSER DET FØLGENDE OP FOR ALLE]

I skal nu til at spille et fortælle spil om dyr, der giver hinanden en sjæl og alle de etiske og politiske skærmydsler, det kan give. Historierne finder sted i et mytisk Pangaea - alle verdens dyr fra løver over pingviner til kænguruer kan optræde, og de kan alle komme til savannen, hvor Sjælestenen står.

I dette spil er der ikke roller, men fortæller-opgaver, der går på tur. I skiftes til at fortælle hver jeres del af en historie om et dyr, der får en sjæl. Når en historie er afsluttet, sender I jeres fortællerkort rundt om bordet, og en ny historie begynder. Alle får dermed mulighed for at introducere et dyr og alle fortæller de forskellige dele af historien. Prøv at inkorporere dele fra de tidligere historier for at skabe en større fortælling. Fortællingerne må være korte som lange. I kommer til at improvisere to beretninger hver, og det ligger i improvisationens natur, at det kan ende som både lange som korte fortællinger. Når I har fortalt 8 historier, skal I åbne den sorte konvolut og følge dens instruktioner for at afslutte spillet.

Først skal I lave en lille opvarmningsøvelse. I skiftes til at læse en tekst op, der er med til at skabe rammen, og efter lidt tekst, skal oplæseren selv fylde lidt på ud fra et par spørgsmål. Lige nu, skal den der læser dette, give disse ark videre til en anden.

[LÆS FØLGENDE HØJT. SVAR PÅ SPØRGSMÅLENE]

Det er varmt - solen bager på savannen. De få dyr, der bevæger sig her, gør det af nød, sult eller tørst. Midt på savannen er der en hule med en enkelt indgang. Hulen er stor og hvælvet som en sal - her er masser af plads. Her er også skygge og køligt. Gulvet er plant på nær i midten, hvor en forunderlig sten stikker op af gulvet. Den har en omkreds som en underkop og ville nå et menneske til omkring brystet.

- *Stenen er let gennemsigtig, men hvilken farve har den?*
- *Hvordan føles den at røre ved?*
- *Føj gerne andre detaljer til om salen og stenen...*

[GIV VIDERE TIL DEN NÆSTE. LÆS HØJT OG SVAR PÅ SPØRGSMÅLENE]

Varmen har drevet et dyr ind i hulen. Det er en løve. Den driver lidt dovent rundt, for der er ikke rigtigt noget at lave her. Det store kattedyr snuser med sin næse til stenen i midten af salen. Pludselig sker det. Et knurhår rører ved stenen, og der går et ryk igennem den. Dens øjne bliver store og små på samme tid, idet en sjæl pludselig fylder dens krop, og den får en stemme og et sprog.

Hvad er det første - og eneste - ord, som Løve udbryder i dette øjeblik?

Kort efter forlader Løve hulen. Bag den ser vi en lille stjerne, et lille glimt, der nu lyser inde fra den forunderlige sten.

Løve er stolt og ærekær, så hvor går den hen efter hulen?

[GIV VIDERE TIL DEN NÆSTE. LÆS HØJT OG SVAR PÅ SPØRGSMÅLENE]

Alle løver er nu Løve og samtidig er der kun den. Sådan er det i myter og legender. Og derfor bliver Løve også ensom på et tidspunkt. Hvad er en sjæl og et mæle, hvis man ikke har nogen at snakke med?

Hvilket projekt sætter Løve i gang, som ikke bliver afsluttet?

Ensomheden bliver til sidst for tung, og Løve søger tilbage til hulen. Her har en ugle søgt tilflugt, og det giver Løve en ide.

Prøv at beskrive, hvor besværligt det er for Løve at indfange uglen.

Til sidst trækker Løve uglen hen til stenen og tvinger den til at røre ved den. Der går også et ryk igennem fuglen og dens hoved er ved at dreje hele vejen rundt, men så får den styr på sig selv. Snart forlader Løve og Ugle hulen fordybet i snak. Bag dem ser vi, at endnu en lille stjerne er tændt i stenen.

[GIV VIDERE TIL DEN NÆSTE. LÆS HØJT OG SVAR PÅ SPØRGSMÅLENE]

Ugle og Løve ser ikke ens på alt, men de er enige om mange ting - deriblandt at Sjælestenen er en særlig og magtfuld ting, som ikke må bruges letsindigt. Det vil være op til dem at bedømme, hvilke andre dyr, der vil være værdige til at få en sjæl. Ugle er specielt forsigtig - den værdsætter indsigt og eftertænksomhed, og den har svært ved at istemme Løves forslag, der ellers har mange ideer til mulige alliancer. Ubekendt for Løve og Ugle, er der et helt andet dyr, der har kurs mod hulen. En slange, der hverken har hørt om æbler eller træer i særlige haver, men som på en eller anden måde har fået farten af, at stenen i hulen er noget, den vil være en del af.

Hvordan slipper slangen uset ind i hulen?

Inde i hulen kryber den direkte mod Sjælestenen, og da den rører ved stenen, bliver den et øjeblik stiv som en stok, hvorefter Slange rejser sig i sin fulde højde med et mægtigt hvæs. En tredje stjerne er tændt i Sjælestenen.

Hvad er det første Slange gør, som gør Løve og Ugle sure?

Da der endelig falder ro på gemytterne, beslutter de tre dyr sig for at danne et Råd, der kan mødes i hulen og beslutte, hvilke dyr der ellers skal gives en sjæl.

[GIV VIDERE TIL DEN NÆSTE. LÆS FØLGENDE HØJT]

Nu er I klar til at komme i gang med spillet. I skal vælge en blandt jer til at være første-fortæller, og de andre skal sætte sig som anden-, tredje- og fjerdefortæller rundt om bordet. Læg dyrekortene for Løve, Ugle og Slange ud midt på bordet og tag så det fortællerkort, der passer til jeres position omkring bordet. Læs herefter jeres fortællerkort og så er I klar til at fortælle. Førstefortæller lægger nu ud med det første dyr.

Det er historietid. Nyd fortællingerne og scenariet. God fornøjelse!

Løve



BEGRUNDELSE: Skæbnens tilfældighed

MODSTAND: Ingen

VAERDIER: Mod, Styrke, Støthed

ALLIERET: Ugle

Ugle



BEGRUNDELSE: Nogen at snakke med

MODSTAND: Ingen

VAERDIER: Eftertænkksomhed, Kløgskab,
Sendrægtighed

ALLIERET: Løve

Slange



BEGRUNDELSE: Egen fremdrift

MODSTAND: Løve og Ugle

VAERDIER: Udspekuleret, kølig, mistrøisk

ALLIERET: Ingen

FORDEL DE FIRE KONVOLUTTER IMELLEM JER

UD FRA SPØRGSMÅLENE PÅ DEM.

DEREFTER SKAL DEN, DER HAR FÅET KUVERT 1, ÅBNE

DEN OG UDFØRE OPGAVEN, DER STÅR DER I.

FØRST DEREFTER ÅBNES KUVERT 2 OG SÅ FREMDELES.



BEGRUNDELSE:

MODSTAND:

VAERDIER:

ALLIERET:



BEGRUNDELSE:

MODSTAND:

VAERDIER:

ALLIERET:



BEGRUNDELSE:

MODSTAND:

VAERDIER:

ALLIERET:



BEGRUNDELSE:

MODSTAND:

VAERDIER:

ALLIERET:



BEGRUNDELSE:

MODSTAND:

VAERDIER:

ALLIERET:



BEGRUNDELSE:

MODSTAND:

VAERDIER:

ALLIERET:



BEGRUNDELSE:

MODSTAND:

VAERDIER:

ALLIERET:



BEGRUNDELSE:

MODSTAND:

VAERDIER:

ALLIERET: