

Workshophæfte

TIL MEMORATORIET: DET RARE STED

Introduktion

Workshop

Afslutning

WORKSHOP

Introduktion

Indholdet af hæftet dækker den del af spillet, som finder sted før og efter Memoratoriet. Det vil sige alle

de ting, som ikke sker inde i spillokalet. Disse er en del af det samlede hele og må derfor ikke negligeres. Spillet ikke er begyndt inde til Workshoppen og det er slut, når man træder ud af lokalet, men oplevelsen ikke afsluttet. Som spilledere skal I sørge for at få rundet af. Her følger vores valgte metoder til at få spillerne ordentligt ind i legen og derefter ud af den igen.

Workshop

I varmer spillerne op ved via associationslegen og derefter udfører I drømmerejsen hvor overgangen til fiktionen markeres, da spillerne siger navnet på deres rolle. Derefter er de klar til at blive ført ind i selve Memoratoriet.

Da det kan være nødvendigt med ryge- og tissepause skal I lægge en pause ind i Workshoppen, så det forstyrrer spillet i Memoratoriet mindst muligt. Desuden er det her, at I giver spillerne muligheden for at melde fra scenariet.

FORLØB

– Workshop

1: Generel velkomst

2: Fordel rollerne mellem spillerne

Besvar evt. spørgsmål og giv spillerne mulighed for at fortryde

3: Pause

4: Omklædning

Spillerne må ikke have ure, mobiltelefoner, skrivegrej og lignende med ind. Spillerne skal efterlade sig deres sko og tage skifte til tøj, der ikke rummer skrift eller tilsvarende. Ingen deltagere må have nogen former for synlig skrift på sig, hverken spillere eller spilledere.

5: Associationsleg

Denne leg går i al sin simpelthed ud på at sige det første ord, man kommer til at tænke på. Det er en opvarmning til den leg med ord som selve scenariet er. Simpelt er fint, hurtigt og umiddelbart er målet.

- Spillerne placeres/stiller sig i en cirkel.
- Sig et tilfældigt ord til en spiller, som så siger sit associerede ord videre til den næste og videre og videre.

Lad ordet køre cirklen rundt omtrent en 10 gange. Prøv at få de ”spekulerende” spillere til at slappe lidt mere af. Det kan sagtens blive sjove associationer, og det er helt i orden. Det er fint at blive ved, til der er en tilvænnet og afslappet stemning.

6: Drømmerejse

7: Gå ind i Memoratoriet

Opstil spillerne på en række to og to. Marchér dem ind i Memoratoriet.

Husk, at de ikke må udsættes for nogen skrift undervejs. Sørg for at have dækket skilte til.

Inde i Memoratoriet går I til første gruppesamtale.

DRØMMEREJSEN

– Workshop

6: Drømmerejse

Spillerne lægger sig på bordene. Musikken tændes...

Lad der gå mindst otte takter, før du begynder at tale – ørerne skal vænne sig til musikken og stemningen. Det er vigtigt, at du giver hver sætning tid til at blive opfattet og efterlevet.

Slap af

Træk vejret helt ned i maven

Træk vejret ind og hold det (tæl til fem) og pust ud

(gentag tre gange)

Mærk din venstre fod fyldes med sand

Mærk hvordan den bliver tungere. Hvordan sandet

løber ud i hele foden

Op igennem det venstre skinneben

Fylder knæet og gør det tungt

Strømmer ind i låret

Gør hele benet tungt, mens sandet begynder at fylde

hofterne

Sandet begynder at strømme ind i den højre fod

Fylder den langsomt op

Mærk hvordan begge fødder nu er tunge

Sandet strømmer ind i skinnebenet

Først i bunden og så langsomt hele vejen op til knæet

Fylder knæet

Fylder det højre lår langsomt op

Mærk hvordan begge ben er tunge af følelsen af sand

Sandet fylder underlivet op

Strømmer ind via navlen og ned i kroppen

Fylder ballerne og gør dem tunge

Mærk hvordan hele underkroppen er tynget ned

Sandet strømmer ned langs ryggraden

Fylder overkroppen langsomt op

Flyder fra navlen og op i brystkassen

Træk vejret dybt

Mærk tyngden i overkroppen

Sandet flyder ud i skuldrene

Løber ned i venstre arm og ud i hånden

Mærk hvordan den venstre hånd fyldes op

Underarmen

Sandet strømmer op til albuen og fylder overarmen op

Mærk hvordan den højre hånd fyldes

Sandet stiger til underarmen

Derefter albuen

Mærk hvordan sandet fylder overarmen op og begge

arme nu er tunge

Træk vejret dybt

*Det er som om virkeligheden forrådte dine øjne
Men du startede med at tvivle på dig selv
Da byen blev til et uforudseeligt sted
Da hvert blink med øjnene medførte shock
Der er et hul i din hukommelse
Du har et hul indeni
Det er lidt som en altovervældende roketand
Du kan ikke lade være med at søge derhen i tankerne
Men angsten for hvad bullet er lavet af...
Skækkelsen for hvad der gemmer sig...
Forestil dig, at gå en tur igennem en storby
Kig dig omkring. Se på butiksfacader, vejskilte,
reklamer, selv t-shirts
Træk vejret dybt
Forestil dig, hvordan det vil være kaos nu
Hvordan alle ordene trænger sig på som billeder
Alting bliver skræmmende, fordi det ikke giver mening
De fandt dig
De fandt jer alle hurtigt
Nu er du her. Et sted uden overraskelser. Uden
uregelmæssigheder
Rød er køkken. Grøn er værelser
Ingen navneskilte. Ingen malerier. Ingen spejle
Her er ro, og de siger, du nok skal blive rask
Det skræmmer dig
Alt, der pejer mod det sorte hul, skræmmer dig lidt*

Men du husker bidder af hvem, du er

Hver morgen mindes I

Hver morgen står I i cirklen

Hver morgen holder I hinandens hænder

Hver morgen siger i jeres navn

- **Rejs jer op!** Signalér til patienterne, at de skal danne cirklen og tage hinandens hænder

Hver morgen husker I jeres eget navn

Hver morgen svarer I i kor

Hvad er dit navn?

AFSLUTNING

Der er to slags ender på Memoratoriet. Den individuelle, når en spiller træder ud af Memoratoriet, og den kollektive, når hele scenariet er slut. Spillelederens rolle i begge er vigtige, da oplevelsen for en deltager ikke kun behøver at berøre dem, mens de er i gang med Memoratoriet, men måske også umiddelbart efter.

Workshop

Exit fra Memoratoriet

Når en spiller forlader Memoratoriet, så ved spilleren ikke, hvad der forventes af dem.

Det må ikke

endelig ikke blive til et antiklimaks. Det er jer, som spillede, der har ansvaret for en god stemning.

Tag hjerteligt imod de, der træder ud af Memoratoriet, klap dem på skulderen og ønsk dem tillykke. Hold patienterne samlet udenfor, så de kan være med til at tage imod de næste, som kommer ud.

Hav eventuelt kaffe, te eller des lige klar til spillerne, så det opleves som en god og overraskende ting at komme ud af lokalet.

Debriefing

Når alle spillerne er ”ude” fører I dem tilbage til Debriefing-lokalet, hvor I kan klæde om, få ure og telefoner tilbage og atter komme i kontakt med resten af verden.

Memoratoriet kan måske have været en følelsesmæssig stærk oplevelse for en spiller, og det må ikke

negligeres. Derfor skal I som spillede lægge op til at de spillere, som har lyst til det, kan tale med jer om spiloplevelsen.

Tag initiativet, sæt jer i workshoplokalet eller et behageligt sted, hvor alle kan være med, og tal spillet igennem.