

Det Sidste Eventyr

AF MAX MØLLER



FASTAVAL 2013

Foromtale

Når deres voldelige, alkoholiserede forældre er gået i brædderne, flygter børnene sammen med deres usynlige ven til Fantasien. Her tager de på eventyr og overvinder gang på gang hans ærkefjende. Livet i Fantasien er sorgløst og fuld af drengestreger.

Men det er umuligt at flygte fra hverdagen, og snart begynder Fantasi og virkelighed at flyde sammen. Det bliver klart for børnene, at de er nødt til at vælge.

Spillerne skaber sammen den verden, børnene flygter ind i. Familiens hjem er tegnet op med kridtstreger fra start, og under spillet tegner spillerne Fantasien oven på. Fantasien er både børnenes tilflugtssted og det sted, de bearbejder hverdagen.

“Det sidste eventyr” er en rørende og tragisk fortælling om de glemte børns hverdag.

Scenariet er semi-live. Når scenariet går i gang, er der ingen pauser eller metasnak, men der er en traditionel spilleleder.

OM SCENARIET

Varighed:

3 timer

Antal spillere:

4 + 1 spilleleder

Indhold

Foromtale	side 1
Indhold	side 2
Om scenariet	Side 3
Hverdag og Fantasi påvirker hinanden	Side 5
Spillerne skaber Fantasien	Side 6
Roller	Side 7
Din rolle i Fantasien	Side 8
Din rolle i Hverdagen	Side 9
Kulissen	Side 10
Sætte og klippe scener	Side 11
Inden I går igang	Side 12
Eksempel på kort	Side 13
Akt 1, Scene 1-2	Side 14
Akt 2, Scene 3-10	Side 16
Akt 3, Scene 11-14	Side 24
Akt-oversigt	
Roller	
Skattekort*	

* Printes med kort på den ene side og årsopgørelse på den anden

OM SCENARIET

Tekst:

Max Møller

Illustrationer og layout:

Anders Skovgaard-Petersen

Tak til:

*Michael Erik Næsby, Kristoffer
Apollo, Tore Vange, Marie Oscilow-
ski, Nina Essendrup, Niels Jensen,
Jonas Ellemand og Morten Jaeger.*

Spiltest:

*Marie Oscilowski (spilleleder), Sidsel
Juhl, Jacob Nielsen, Nina Essendrup,
Nynne Søs Rasmussen.*

Kontakt:

Mm@workz.dk

Tlf. 26711923



Det sidste eventyr

Når deres voldelige, alkoholiserede far er gået i brædderne, flygter børnene til Fantasien. Her tager de på skattejagt med deres usynlige ven og overvin-der hans ærkefjende. Men i længden er det umuligt at flygte fra hverdagen. Børnene bliver tvunget til at vælge mellem at sige farvel til Fantasien eller rejse til Fantasien for evigt.

PRÆMIS

Præmissen er: Børn kan ikke flygte fra forældrenes misbrug.

Det sidste eventyr er en tragedie om børn af alkoholikere. Man kalder dem for små voksne, fordi der ikke er plads til, at de er børn. I Det sidste eventyr flygter børnene til en fantasiverden for at få lov til at være børn. Men selv i Fantasien indhenter Fars misbrug dem.

ROLLER

Tre af spillerne har rollerne som de tre børn: den alt for voksne storesøster, den trodsige og impulsive lillebror, og den konfliktsky mellemste bror.

Den sidste spiller har to roller. I hverdagen spiller hun Mor, mens hun i Fan-tasien spiller børnenes usynlige ven. Mor beskytter børnene, men afpresser dem også for kærlighed. Børnenes usynlige ven er deres legekammerat og vil lokke dem til at blive i Fantasien for evigt.

Du har som spilleleder også to roller. Du spiller børnenes modstandere, Far i hverdagen og Ærkefjenden i Fantasien. Far er dybt alkoholiseret, voldelig og skræmmende. Ærkefjenden er i begyndelsen en ufarlig og sjov skurk, men senere bliver han realistisk og ondskabsfuld.

SPILLERNE SKABER FANTASIEN

Spillerne skaber børnenes fantasiverden, mens børnene går på skattejagt. Alt, hvad spillerne finder på, findes straks i Fantasien, og de kan ændre det igen, hvis de har lyst. Fantasien skal ikke være konsistent eller genretro. Den skal kun afspejle børnenes drømme.

Familiens hjem er tegnet på gulvet med kridtstreger fra start og spillerne tegner Fantasien oven på. De kan fx tegne steder i Fantasien eller ting, børnene oplever.

HVERDAG OG FANTASI

Omdrejningspunktet i spillet er konflikten mellem fantasi og virkelighed, mellem barnlig naivitet og uudholdelig hverdag.

Hverdagen er domineret af Fars uberegnelige humør. Konflikten truer hele tiden med at bryde ud. Som spillet skrider frem, bliver konfrontationerne voldsommere.

I Fantasien er der alt det, der ikke er plads til i børnenes hverdag: leg, even-tyr og fantasi. Men det er også i Fantasien, børnene bearbejder hverdagen. I Fantasien kan spillerne lade børnenes følelser slippe ud, forklædt som eventyrlige oplevelser.

“Kontrasten mellem Fantasiens magiske glæde og den barske virkelighed var det bedste ved spillet. Man forstod tragedien i kraft af børnenes ønsker og drømme, og samtidig blev scenerne i Fantasien bittersøde i kraft af den viden om at det ville børnene aldrig få.” (testspiller)

KORT OM SCENARIET

Det sidste eventyr er en tragedie om børn af alkoholikere.

Tre af spillerne har rollerne som børnene. Den sidste spiller Mor og børnenes usynlige ven.

Børnene flygter til en fantasiverden sammen med deres usynlige ven.

Spillerne skaber børnenes fantasiverden.

Hverdagen trænger ind i Fantasien og børnene bliver tvunget til at vælge mellem fantasi og virkelighed.



Børnene forstår ikke fuldt ud deres situation. De ved, at deres hverdag ikke er som alle andres, men de kender ikke andet.

Spillerne er derimod bevidste om, hvad der foregår. De ved også, at de ikke kan redde børnene. Det giver scenerne i Fantasien et ekstra forståelseslag.

HANDLING

Første akt etablerer hverdagen og børnenes flugt til Fantasien. Børnene lister rundt for ikke at vække Far, der sover branderten ud i stuen. Da han vågner, bryder helvede løs. Når børnene er blevet sendt i seng, får de for første gang besøg af deres usynlige ven. Han giver dem en drømmepille hver, så de kan tage med på skattejagt i Fantasien og besejre Ærkefejden.

I anden akt bliver børnenes hverdag stadig værre, mens børnene fortsætter skattejagten i Fantasien. Anden akt er løsere struktureret. Du kan ændre rækkefølgen og udskifte scener.

Skattekortet er delt i tre stykker, som børnene skal finde, før de kan finde skatten. Efterhånden som konflikten i hverdagen tilspidses, begynder scenerne i Fantasien at spejle hverdagen og hverdagen begynder at afbryde børnenes leg i Fantasien.

Det kulminerer, da børnene finder skatten. Det viser sig at være drømmepiller, så børnene kan rejse alene til Fantasien én gang. Scenen bliver afbrudt, da Far river børnene ud af Fantasien. Han går amok, da han opdager skattekortet, som i hverdagen er hans årsopgørelse fra Skat. Det ender med, at han banker Mor, mens børnene lytter.

I tredje akt smelter hverdag og fantasi sammen og børnene bliver tvunget til at vælge mellem Fantasien og virkeligheden.

Børnenes usynlige ven kommer ikke og henter dem, og de må bruge deres drømmepiller til at rejse til Fantasien efter ham. Han har fået realistiske, ubehagelige tæv af Ærkefejden. Ærkefejden truer med at give børnene samme omgang, hvis de ikke holder sig væk fra Fantasien.

“Det stærkeste var der, hvor Fantasien og spillets virkelighed mixes sammen. Hvor det går op for én, at Fantasien virkelig er børnenes tilflugtssted. Og hvor man indså at Fantasien bare var en drøm.” (testspiller)

Far går amok og straffer børnene efter tur. Uden for den lukkede dør visker de andre børn tegningerne ud, mens offeret og børnenes usynlige ven samtidig oplever Fantasien forsvinde.

Børnene bliver nødt til at vælge mellem Fantasi og virkelighed. Ærkefejden kræver, at de kvæler deres usynlige ven, så de aldrig kan vende tilbage til Fantasien. Deres usynlige ven prøver at få dem til at spise nok drømmepiller til at rejse til Fantasien for evigt.

Spillet slutter med at børnene enten vågner til en fantasiforladt hverdag eller spiser en overdosis sovemedicin og snakker om, hvad de vil drømme om, mens de falder hen.

Hverdag og Fantasi påvirker hinanden

HVERDAG OG FANTASI PÅVIRKER HINANDEN

Hverdagen ændrer Fantasien og tager til sidst magten fra børnene. I begyndelsen er Fantasien et fristed for børnene. Men Fantasien begynder at spejle hverdagens konflikter. Far tvinger fx et af børnene til at sove i kulden på verandaen, og i Fantasien bliver han spærret inde i et isfængsel. Der er forslag til spejlinger af alle scener i hverdagen indtil de smelter sammen, men det er ikke meningen, at du skal bruge dem alle.

Fantasien kan ikke ændre hverdagen. Det skal spillerne vide, men børnene ved det ikke, og det kan du bruge til at give dem falsk håb. I scene 5 kan børnene gøre Ærkefejden god, men det er et falskt håb, da Far bagefter pludselig er glad.

Hverdagen kan afbryde børnenes eventyr i Fantasien. I begyndelsen bestemmer børnene, hvornår de vender tilbage til virkeligheden. Men senere bliver de revet ud af Fantasien af hverdagen (se side 17). Far afbryder fx en scene i Fantasien ved at hamre på døren for at få dem til at være stille.

SPILLESTILEN AFSPEJLER KONFLIKTEN

I hverdagen er spillestilen realistisk og underspillet. Der er ikke plads til børnenes følelser i familien, så spillerne skal udtrykke dem med kropssprog, indforståede blikke og sige ting mellem linierne.

I Fantasien kan I spille mere udtryksfuldt. Brug kroppen og giv Fantasien frit løb.

BRUG SPROGET

Brug også sproget til at understrege modsætningen mellem hverdag og Fantasi:

Hverdagen er fysisk, realistisk, farveløs og forudsigelig. Blå mærker er ømme, forældrenes råben runger, maven knurrer, øjnene svier, og uretfærdigheden brænder.

Fantasien er farverig, fantastisk og ufarlig. Den skal beskrives med masser af farver og sanseindtryk, men ingen smerte eller kropslige indtryk.

FLERE BETYDNINGER

Modsætningen kan også styrkes ved at give ting, udtryk og steder forskellig betydning i Fantasien og virkeligheden. Børn misforstår ofte voksnes udtryk. Skattekortet er både børnenes skattekort og Fars årsopgørelse fra Skat. Drømmepillerne er sovepiller. Og et udtryk som "at tabe hovedet" få en bogstavelig betydning. Under testspillet tryllede børnene Ærkefejden "god igen", mens det udløste et raserianfald, da et af børnene i hverdagen bad Far blive god igen.

KORT OM KONFLIKTEN

Fantasien spejler hverdagen.

Fantasien kan ikke ændre hverdagen.

Hverdagen afbryder Fantasien.

I hverdagen er spillestil og sprog realistisk. I Fantasien er den mere udtryksfuld.

Ord kan have forskellig betydning i hverdagen og Fantasien.

Spillerne skaber Fantasien

Spillerne skaber Fantasien, mens børnene er på skattejagt. Det foregår ligesom børns leg, dvs. der er flydende overgange mellem at I spiller scener og fortæller om Fantasien.

Alt, hvad spillerne finder på, bliver straks virkeligt i Fantasien, både når I fortæller og midt i scener. Hvis en spiller fx siger, at han rider på tamme krokodiller, er der tamme krokodiller.

Spillerne kan finde på alt: steder, ting, personer eller dyr. Du spiller bipersonerne, men spillerne kan bestemme over dem, ligesom alt andet i Fantasien.

Spillerne kan også lave om på det, de har fundet på tidligere. I lege kan man ændre på reglerne hele tiden, og Fantasien kan sagtens rumme selvmodsigelser og uklarheder. Den skal ikke være realistisk eller genretro. Den skal kun afspejle børnenes drømme.

RAMMER

Der er dog nogle enkle rammer, som spillerne skal holde sig inden for:

Fantasien er en ø. Det gør det nemmere for spillerne at overskue Fantasien, at den har grænser. Det er helt op til spillerne, om Fantasien er befolket af pirater, prinsesser, robotter eller ninjauer. Om der er templer, jungle eller ishuler. Du skal prøve at bruge spillernes påfund senere i spillet, så de væves ind i fortællingen.

Man kan kun komme til Fantasien ved hjælp af *drømmepiller*, som børnene får af deres usynlige ven og senere finder i skatten. Som handout får du en bunke piller.

Børnene går på eventyr med deres *usynlige ven*. Det er op til spillerne, om han er en flyvende pirat, en talende bamse eller en supersej ninja.

Børnene kæmper sammen med deres usynlige ven mod hans *ærkefjende*. Spillerne finder på hans udseende, våben/kræfter, svage punkt osv.

SPILLERNE TEGNER FANTASIEN

Spillerne tegner Fantasien på gulvet, mens I spiller. Øens kyster følger hjemmets ydervægge. Spillerne tegner steder i Fantasien eller ting, børnene oplever. Det kan fx være bjerge, Ærkefjendens skjulested eller børnenes møde med en kæmpe.

Pas på spillerne ikke går i for mange detaljer, så det forsinker spillet! Det centrale er, at spillerne finder på, ikke at de tegner.

INSPIRATION

Det er stærkest, hvis spillerne skaber deres eget fantasiland, men det er helt fint, hvis spillerne henter inspiration andre steder. Peter Pan, Brødrene Løvehjerte og Where the Wild Things Are er klassikere om børns virkelighedsflugt fra en svær hverdag.

Jeg har skelet mest til Peter Pan. Peter Pan handler om ikke at blive voksen, og Ønskeøen er indbegrebet af en barnlig og ubekymret verden. Men børnenes Fantasi kan lige så godt være befolket med monstre, der personificerer svære følelser, og Ærkefjenden repræsenterer det at blive voksen, som alle de andre er bange for.

KORT OM FANTASIEN

I Fantasien bliver alt, spillerne finder på, virkeligt.

Fantasien er en ø.

Man kan kun komme til Fantasien med drømmepiller.

Spillerne tegner Fantasien, men pas på, at det ikke forsinker spillet.



Roller

Det er en god idé at læse rollerne, men her får du en kort præsentation af dem og deres indre og indbyrdes konflikter. Fantasien er ikke kun børnenes fristed fra hverdagen. I Fantasien kan de også være de børn, de drømmer om at være. Du skal sætte børnenes indre konflikt i spil.

Emma: er mere eller mindre mor for sine to små brødre. Hun trøster dem og sørger for, at de får noget at spise, når Mor ikke kan. Det er som regel hende, der putter dem om aftenen, mens forældrene skændes. Kun i Fantasien føler Emma sig som det barn, hun burde være. Der handler det om hende, ikke andres behov. Der får hun betingelsesløs kærlighed, ros for at hjælpe og lov til at være uansvarlig og egoistisk.

Marcus: Marcus reagerer impulsivt, trodsigt og voldsomt. Han har en masse indestængt vrede, men han føler sig samtidig skyldig, fordi det er forbudte følelser. Han har et stærkt forhold til sin bror Simon, selvom det skaber konflikt, at de reagerer så forskelligt på hverdagen i familien. Kun i Fantasien føler Marcus sig som det barn, han burde være. Her kan han kontrollere sine følelser og føle sig elsket, selv når slipper følelserne fri.

Simon: Simon er god til at fornemme Fars promille og gør alt for at undgå konflikter. Han er Fars favorit og elsker ham betingelsesløst, selv om han svigter igen og igen. Han har et stærkt forhold til sin bror Marcus, selvom det skaber konflikt, at de reagerer så forskelligt på hverdagen i familien. Kun i Fantasien føler Simon sig som det barn, han burde være. Her tør han være den selvstændige, selvsikre helt, som tør sige noget og ikke bare indretter sig efter andre.

Mor: skammer sig over, at hun finder sig i det og drukner sit selvhad i sprut og piller. Har ikke selv erkendt, at hun også er alkoholiker. Hun holder krampagtigt fast i børnene. Hun beskytter dem mod Fars raseri, men afpresser dem også for kærlighed.

Børnenes usynlige ven: er et levendegjort symbol på alt det, børnene savner i hverdagen. Han prøver at lokke dem til at rejse til Fantasien for evigt. Han vil forhindre dem i at blive voksne og kedelige. Inden I går igang med spillet skal I give børnenes usynlige ven et navn, udseende og særlige evner.

INDBYRDES KONFLIKTER

Mor skal have lejlighed til at afpresse børnene for kærlighed. Det styrker bindingen mellem børnene og Mor, så hverdagen bliver sværere at vælge fra til sidst. Efter Far har banket hende, skal rollerne gerne byttes om, så det nu er børnene, der beskytter hende.

Du skal sørge for at give plads til hende. Hun kan let glide i baggrunden i hverdagsscenerne, fordi Far er så dominerende. Du kan sætte scener, hvor Far ikke er der eller lade Far forlade hjemmet midt i scener, så hun står med efterspillet med børnene.

Far kan også udløse konflikt imellem de to drenge. Konflikten bunder i deres forskellige reaktion på Fars druk. Han spiller dem ud mod hinanden ved at bruge Marcus som negativt eksempel og fortælle ham, at han skulle være mere som Simon.

KORT OM ROLLERNE

Mor beskytter børnene, men afpresser dem også for kærlighed.

Emma er mere eller mindre Mor for sine to små brødre.

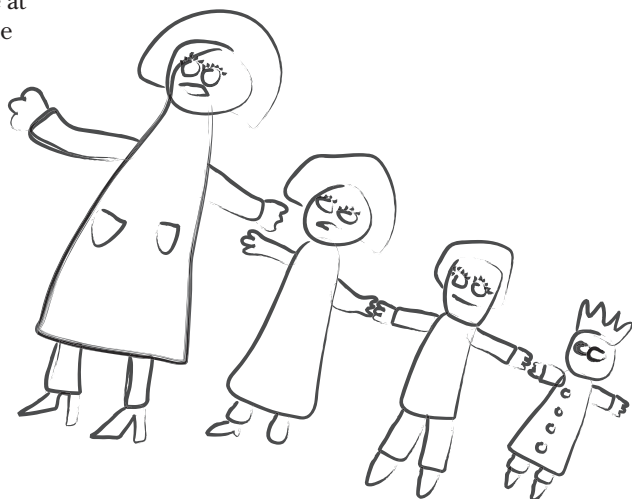
Simon er Fars favorit og gør alt for at undgå, at Far bliver sur.

Marcus er optændt af indestængt vrede og reagerer impulsivt og trodsigt.

Børnenes usynlige ven er alt det, børnene savner.

Giv Mor plads og inddrag hende i scenerne.

Brug Far til at skabe konflikt imellem de to brødre.



Din rolle i Fantasien

I scenerne i Fantasien har du som spilleleder to opgaver. Du skal give børnene modstand på en måde, der hjælper spillerne med at skabe Fantasien. Senere skal du også væve hverdagens konflikter ind i Fantasien.

GIV BØRNENE MODSTAND

Det er vigtigt, at børnenes oplevelser i Fantasien er positive, især i starten. Det skal netop være børnenes fristed fra den konfliktfyldte hverdag.

Du skal give børnene modstand, men der skal aldrig være tvivl om, at de vinder. Du skal være som en forælder, der leger med sine børn - det skal være sjovt og udfordrende, men også trygt, og de ved godt, at du lader dem vinde til sidst.

Du gør scenerne sjove ved at finde på udfordringer. Børnenes bil/skib/fly går i stykker, Ærkefejden pudser en søslange/monster/robot på børnene, de skal finde en nøgle til at åbne porten til skatte-kammeret, osv. Byg videre på de ting, spillerne finder på og gør deres verden levende.

ÆRKEFEJDEN

Dit vigtigste virkemiddel i Fantasien er børnenes modstander Ærkefejden. Han er en spejling af Far, og er i begyndelsen den sjove, legende far, som de savner. Han skal spilles overdrevet og komisk. Han hader mennesker og bliver grinagtigt hidsig, når han kommer i nærheden af børnene. Du kan både bruge det som parodi på Fars eksplosive temperament, til at redde børnene hvis de kommer i knibe og bare for sjov.

Senere bryder Ærkefejden legens rammer. Han bliver skræmmende, ubehagelig og utilregnelig. Så skal han spilles mere realistisk, manipulerende og ondskabsfuld.

FANTASIEN SPEJLER HVERDAGEN

Den underliggende konflikt i scenerne er den konflikt i hverdagen, som spejles i Fantasien. Skab situationer, der svarer på det, der er sket i hverdagsscenerne. Far tvinger fx en af børnene til at sove i kulden på verandaen, og i Fantasien bliver han spærret inde i et isfængsel.

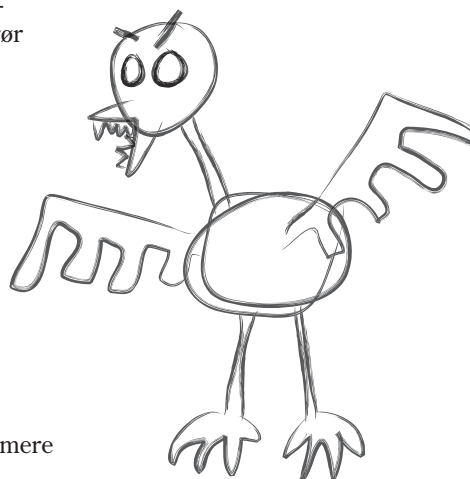
Fantasien er ikke kun børnenes tilflugtssted, men også det sted, de arbejder hverdagen. Der er ikke plads til børnenes følelser i hverdagen, men i Fantasien kan spillerne lade dem slippe ud, forklædt som eventyrlige oplevelser. I Fantasien har det naturligvis ikke rædsomme konsekvenser, her ender det altid godt. Kontrasten til hverdagen understreger både, hvor skrækkelig børnenes hverdag er, og at børnene ikke taler om deres problemer.

KORT OM DIN ROLLE

Du skal skabe forhindringer og udfordringer for børnene.

Du spiller Ærkefejden og andre bipersoner.

Du skal skabe situationer, der spejler scenerne i hverdagen.



Din rolle i Hverdagen

I scenerne i hverdagen er din rolle som spiller at sørge for, at hverdagen er så ubehagelig, at det tilsidst virker naturligt at vælge Fantasien frem for hverdagen.

HVERDAGEN

Familien snakker ikke om alkoholen, det er bare en del af hverdagen. De lader, som om de ikke ser det. De indretter sig efter Fars humørsvingninger og lever i konstant frygt for at komme til at gøre Far sur. De bilder sig selv og hinanden ind, at det er normalt.

Men familiens hverdag er langt fra normal. Forældrene er så langt ude, at børnene stort set må klare sig selv. Far tager på vilde druktur, mens Mor låser sig inde i soveværelset, når hun går i sort. Hvis du har behov for at understrege det, kan du spille en scene, hvor børnene er alene i dagevis.

FAR

Dit vigtigste virkemiddel er din rolle som Far. Det er ham, du bruger til at eskalere konflikten, både i den enkelte scene og i løbet af scenariet.

Du skal gøre ham så skræmmende, som du kan. Hans voldsomme temperament dominerer familien og udvikler sig i løbet af scenariet til fysisk og psykisk vold.

Spil ikke fuld, men uberegnelig og opFarde. Han er vant til at drikke og man kan ikke umiddelbart mærke på ham, at han har drukket. Men alkoholen gør alting mere ekstremt. Han er demonstrativt glad, dybt fortvivlet og ustyrligt rasende. Den mindste ting kan få ham til at gå amok.

Bagefter bliver han fortvivlet, skammer sig og kræver deres tilgivelse. Han får familien til at føle, at det er deres egen skyld. Og lover igen, at han aldrig gør det mere.

VOLD OG VERBALE OVERFALD

Truslen hænger i luften konstant. Men volden tager først for alvor magten til sidst.

I det meste af scenariet beskytter Mor børnene, og Fars vrede kommer i stedet til udtryk som modbydelige bemærkninger. Du kan antyde volden med et lidt for voldsomt greb i armen, ruske børnene, eller gå helt tæt på og tal lige ind i deres ansigter osv. Der skal ikke så meget til at etablere, at børnene ikke er trygge ved Far.

Hans verbale overfald og ydmygelser kan være langt mere effektfulde end den fysiske vold. Han skrider ind i ansigtet, at de er snotdumme og han skammer sig over dem. Han lokker, presser og tvinger dem til at stikke hinanden, og gør nar af de andre, hvis de lader en af deres søskende tage straffen. Han smider deres legetøj ud eller mishandler deres bamse. Koldt og nøgternt fortæller han dem, at de aldrig skulle have været født.

KORT OM DIN ROLLE

Du spiller Far.

Brug Far til at eskalere konflikter.

Fars humørsvingninger og voldsomme temperament dominerer hverdagen.

Far overfalder familien verbalt.

Kulissen

Før spillet tegner du hjemmet på gulvet med kridt. Spillerne tegner Fantasi-
en oven på med en anden farve. I skifter i mellem hvilken farve, der gælder
som kulisse.

HJEMMET

Der skal som minimum være køkken, stue, badeværelse og børneværelse.
Man skal også kunne se en del af verandaen, som støder op til stuen.

Derudover skal der være døre til kælderen og en trappe op til forældrenes
soveværelse. Kælderen og forældrenes soveværelse er uden for spilområdet.
Det er her, Far kan slæbe Mor og børnene hen, når han slår.

Væggene i hjemmet er i sagens natur gennemsigtige for spillerne. Det
kan spillerne bruge til at påvirke scener, de ikke er med i, fx ved at skule
igennem væggen, rase for sig selv, stirre blankt ud i evigheden eller krybe
sammen i et hjørne.

FANTASIEN

Spillernes tegninger af Fantasi-
en viser hele øen og skal ikke bruges som
egentlig kulisse. De skal primært hjælpe spillerne med at huske, hvad de
har fundet på. Når I spiller scener i Fantasi-
en, bruger I hele klasseværelset.

BILLEDALBUMMET (HANDOUT)

Billedalbummet har både en funktion i hverdagen og Fantasi-
en.

Hvis en spiller i hverdagen sætter sig med billedalbummet er det en invita-
tion til de andre spillere om at snakke nostalgisk om gamle
dage, før spritten tog magten fra Far. Det trøster at
tænke på de gode gamle dage, men gør det også
hårdere at vende tilbage til hverdagen.

I Fantasi-
en er billedalbummet en bog med helte-
sagn, som børnene bruger til at finde spor efter
skattekortet. Du og spillerne finder på forhistorien
om, hvordan skattekortet blev delt op i tre dele
og spredt over øen. I kan også uddybe forholdet
mellem børnenes usynlige ven og Ærkefjenden, og
måske forklare, hvorfor han er så ond.

SKATTEKORTET (HANDOUT)

Skattekortet er i Fantasi-
en børnenes skattekort og
i hverdagen Fars årsopgørelse fra Skat. Skattekor-
tet er delt i tre stykker, som børnene skal samle.
Når de samler skattekortet, kan de finde skatten.

Skattekortet findes som handout, men viser ikke noget konkret. Det er spil-
lerne, der bestemmer, hvor skatten findes.

KORT OM KULISSEN

Du tegner hjemmet inden I begynder.

*Spillerne tegner Fantasi-
en oven på.*

*Billedalbummet er en bog om helte-
sagn i Fantasi-
en.*

*Børnenes skattekort er i hverdagen
Fars årsopgørelse fra Skat.*



Sætte og klippe scener

Det sidste eventyr spilles så vidt muligt uden pauser og snak mellem scenerne. Konflikten mellem Fantasi og hverdag bliver stærkere af, at der ikke er afbrydelser. Derfor er det særligt vigtigt, hvordan du sætter og klipper scenerne.

SÆT SCENEN

Inden I går igang med scenen, skal du kort og præcist opsummere rammerne for scenen:

Hvad er formålet med scenen?

Hvem er med i scenen?

Hvor er de?

Hvad er de igang med?

AFSLUT SCENEN

Brug et signal til at markere, hvornår du starter og afslutter scenen.

Afslutningen af scenen er lige så vigtig som starten. Når scenen har opfyldt sit formål, skal den afsluttes så hurtigt som muligt. Det vigtigste er, at scenen ikke får lov at løbe ud i sandet. Det sagt kan en scene også blive stærk ved at holde den trykkede stemning lidt længere end hvad der er behageligt.

VOLD

Vi ser ikke volden under spillet. Det er umuligt at spille realistisk, og volden er i sig selv uinteressant. Det er reaktionerne og konsekvenserne, det handler om.

Så snart Far hæver armen, afslutter du scenen eller klipper til efterdønningerne af volden.

NØDHÅNDTAG

Hvis en scene i hverdagen ikke fungerer, kan du bruge Far til at afbryde scenen eller skifte scene undervejs. Han dominerer familien, og du kan nemt skabe en ny konflikt midt i en scene. Du kan også afbryde scenen ved pludseligt at lade Far eksplodere.

Hvis en scene i Fantasien ikke fungerer, kan du introducere en ny forhindring eller lade hverdagen afbryde. Du kan vende tilbage til scenen senere, eller I kan genfortælle, hvad der skete som en del af den næste scene i Fantasien.

KORT OM ISCENESÆTTELSE

Opsummer rammerne før scenen.

Afslut scenen, når den har opfyldt sit formål.

Vi ser ikke volden.

Inden I går igang

Giv spillerne en grundig introduktion, så I undgår spørgsmål under spillet.

I skal også allesammen varmes op, du skal fordele rollerne og I skal begynde at skabe Fantasien.

INDRET SPILLOKALET

Inden spillerne kommer, skal du tegne hjemmet på gulvet. Der skal være som minimum være køkken, stue, badeværelse og børneværelse. Man skal også kunne se en del af verandaen, som støder op til stuen. Derudover skal der være døre til kælderen og en trappe til forældrenes soveværelse.

PRÆSENTÉR SCENARIET

-Børn flygter fra hverdagen i en alkoholiseret familie.

-Spillerne skaber børnenes fantasiverden.

-Hverdagen trænger ind i Fantasien og børnene bliver tvunget til at vælge mellem Fantasi og virkelighed.

-Det er en tragedie. Børnene kan ikke flygte, få hjælp eller blive reddet. De må gerne prøve, men spillerne skal vide, at det vil mislykkes.

AT SPILLE BØRN

Snak om jeres barndom. Du begynder. Du skal skabe en tryk ramme, hvor de tør være ærlige og sårbare. Læg især vægt på børns uspolerede tro på Fantasien.

Snak om, hvad det vil sige at spille et barn i netop dette scenarie. Børnene skal på den ene side spilles tro over for børnenes måde at se verden på. Men spillerne skal også bruge deres voksne forståelse til at skabe situationer i Fantasien, hvor børnene kan udtrykke følelser, som der ikke er plads til i hverdagen.

OPVARMNING

Fortæl et eventyr. I skiftes til at fortælle. Byg oven på de andres idéer. I må tilføje, men ikke afvise. Du skaber forhindringer: en fæl trolde er efter dem osv.

Spil børn der leger, mens de fortæller et eventyr. I tegner samtidig eventyret på gulvet. Tilføj efter lidt tid, at spillerne skal vise børnenes følelser om forældrenes skilsmisse igennem eventyret.

Leg far, mor og børn. Byg en konflikt op imellem børnene og forældrene. Vis spillerne, hvordan du starter og stopper scenerne.

FORDEL ROLLERNE

Træk på din oplevelse af spillerne under opvarmningen, når du fordeler rollerne. Du kan ændre børnenes køn, hvis det passer bedre til dine spillere.

Bed evt. spillerne fortælle om en rolle, de var glad for at spille. Spørg ind til, hvad der gjorde rollen god. Husk, at spillere kan have lyst til at spille det modsatte end de plejer.

KORT OM FORBEREDELSE

Tegn hjemmet inden spillerne kommer.

Præsenter scenariet for spillerne.

Snak om, hvad det vil sige at spille et barn i Det sidste eventyr.

Spil opvarmningsscener og fordel rollerne.

Præsenter kulissen, billedalbummet og skattekortet.

Snak om rammerne for jeres fantasiland.

Giv børnenes usynlige ven et navn, udseende og særlige evner.

Mor/børnenes usynlige ven skal gives til en spiller, der både kan være igangsættende og spille underkuet.

Marcus og Simon skal helst have kemi med hinanden og spillerne skal være trygge ved at spille børn.

Emma har i hverdagen en slags lederrolle for børnene, men skal også kunne udtrykke hendes længsel efter bare at være et barn i Fantasien.

HVERDAGEN

Præsenter kulissen. Forklar, at kælderens og forældrenes soveværelse er uden for spilområdet.

Snak om, hvordan spillerne kan bruge de gennemsigtige vægge til at påvirke scener, de ikke er med i.

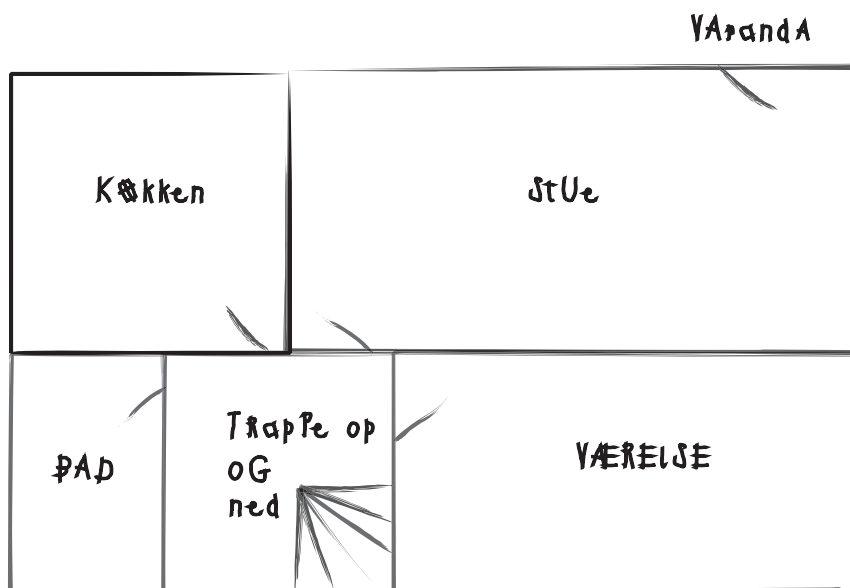
Præsenter billedalbummet/bogen med heltesagn og dens to funktioner.

FANTASIEN

Forklar, at spillerne skaber og tegner Fantasien. Præsenter de faste rammer: Fantasien er en ø, man tager dertil med drømmepiller og børnenes usynlige ven og hans Ærkefjende bor på den.

Snak om rammerne for jeres fantasiland. Hvilken genre(r) er det? Snak evt. om inspirationskilder, men fokusér på, at det skal være spillernes eget fantasiland. Stop spillerne, hvis de bliver for detaljerede. De skal kun blive enige om de helt overordnede linier.

Giv børnenes usynlige ven et navn, udseende og særlige evner.



KORT

Eksempel på kort over lejigheden og Fantasien

Scene 1: Far sover branderten ud

Børnene kommer hjem fra skole og finder Far sovende i stuen omgivet af tomme flasker. En tung stank af alkohol hænger i luften. De leger stille rundt om ham og prøver at undgå at vække ham.

FAR VÅGNER

Du bestemmer, hvornår Far vågner. Børnenes leg skal nå at være akavet, men scenen må ikke nå at blive kedelig.

Hvis børnene kommer til at vække ham, giver det ham en anledning til at hidse sig op. Ellers er han sur over, at de ikke vækker ham og lader ham ligge der som en idiot. Han er stadig fuld og har det dårligt. Han sætter dem til at rydde op, mens han skælder dem ud.

Far skal fremstå som kolerisk og ubehagelig. Det skal stå klart, at der er noget helt galt i familien, så vi forstår, hvorfor børnene i næste scene flygter til en fantasiverden.

MOR KOMMER HJEM

Mor kommer hjem midt i Fars raseri. Hun kan stadig tydeligt se sporene af Fars drukgilde. Hvad siger hun til det? Hvordan reagerer hun på Fars raseri over børnene?

Fars raseri skal ende med at gå ud over Mor, så hun bringes i spil fra start. Han brækker sig over, at hun altid beskytter børnene. Det virker som en rød klud på Far.

Scenen glider direkte over i "Scene 2: Første rejse til Fantasien", når skænderiet er på sit højeste og børnene er blevet sendt ind på deres værelse.

KORT FORTALT

Børnene lister rundt for ikke at vække Far, der sover branderten ud i stuen. Da han vågner, bliver han rasende.

FORMÅL

Etablerer, at hverdagen i familien ikke er normal.



Scene 2: Første rejse til Fantasien

Børnene ligger i deres senge, mens forældrene skændes. Først kan børnene kun høre en stemme, men lidt efter træder deres usynlige ven ud igennem væggen der, hvor døren til Fantasien er.

Han lokker dem med på skattejagt i Fantasien, hvor alle deres drømme kan blive virkelige. Han har fundet ud af, hvor et af stykkerne af det sagnomspundne ødelagte skattekort er gemt. Hvis man samler alle tre stykker, kan man finde skatten. Ingen ved, hvad skatten er.

Han giver børnene en drømmepille hver. Når de har spist den, kan de pludselig se en hemmelig dør, hvor han dukkede op. Der strømmer blødt, varmt lys ud imellem sprækkerne.

BØRNENE UDFORSKER FANTASIEN

Børnene træder ind i deres usynlige vens hule. Spillerne beskriver hulen. Sørg for at alle siger noget. Du kan hjælpe dem med spørgsmål som "Hvordan ser der ud?", "Hvad lugter der af?" og "Hvilke ting er der i hulen?"

Børnene tager på jagt efter det forsvundne stykke skattekort. Spillerne bestemmer, i hvilken del af Fantasien, og dermed hjemmet, stykket er gemt. De finder på og tegner øen på gulvet undervejs.

Du bidrager med overkommelige forhindringer og modstandere. Børnene finder fx en grotte som viser sig at være næseboret på en sovende kæmpe, de skal overvinde en kildesyg dværgdrage eller de skal finde skattekortet i et bjerg af skrald, som er faretruende tæt på at vælte.

ÆRKEFJENDEN DUKKER OP

På et tidspunkt dukker Ærkefjenden op. Han hader mennesker og bliver komisk vred, når han ser børnene. Han stamper i gulvet, hopper på stedet og den slags. Du skal gå forrest i legen, springe rundt og finde på ting, Ærkefjenden bruger i kampen, fx "Så pudser jeg mine bidske kælealligatorer på jer!".

Børnene overvinder ham nemt og gør ham til grin. Han kan fx falde i vandet, gå i sin egen fælde eller ende i en sammenfiltret bunke med hans dumme håndlangere, som ikke kan finde ud af at adlyde hans ordrer.

NÆSTE MORGEN

Børnene går tilbage igennem døren til Fantasien og kravler i seng. Deres usynlige ven giver dem skattekortet, så Ærkefjenden ikke stjæler det tilbage. Ærkefjenden kan ikke komme til børnenes verden.

Scenen kan føre direkte over i "Scene 5: Hvor er mit skattekort?".

KORT FORTALT

Børnene tager for første gang til Fantasien, hvor de finder det første stykke af skattekortet og besejrer Ærkefjenden.

FORMÅL

Introducerer børnenes usynlige ven, Fantasien, skattejagten og Ærkefjenden.

Scene 3: Skattejagten

Børnene leder efter de to sidste stykker af skattekortet. Når børnene har fundet alle tre, kan de samle skattekortet og finde skatten (se side 23).

Spillerne skaber Fantasien under skattejagten. Det er derfor svært at sige særligt meget om skattejagtens scener - brug din fantasi, og byg videre på de ting, spillerne finder på.

STRUKTUR

Skattejagten er ikke én, men en række scener i Fantasien, der flettes sammen med de scener, der spejler hverdagen. De er beskrevet sammen med hverdags-scenerne og står i anbefalet rækkefølge. Dvs. den første scene er "Scene 5: Hvor er mit skattekort?", og skattejagten flettes så ind i scenerne i Fantasien.

Du kan ændre scenernes rækkefølge efter behov. Det er op til dig, hvor mange scener, der skal være. I kan evt. kort fortælle, hvordan børnene fik fat i stykket af skattekortet uden at spille scenen. Giv endelig god tid til at skabe Fantasien. Det er vigtigt, at børnene, og spillerne, får følelser for Fantasien. Vi skal forstå, at det er børnenes fristed.

BØRNENE UDFORSKER FANTASIEN

I hver scene skaber spillerne den del af øen, som børnene udforsker i jagten på skattekortet. I kan lade jer inspirere af den del af hjemmet, området overlapper. Døren til kælderen kan være en grotte til underverdenen, badeværelset kan være et vandfald osv.

Du gør scenerne sjove ved at finde på udfordringer og skabe situationer, der spejler det, der er sket i hverdagsscenerne (se side 8).

Spillerne kan bruge billedalbummet til at skabe Fantasien forhistorie og forvarse ting. Du kan også give børnene kryptiske spor igennem den, fx "Et af stykkerne er gemt mellem himlens fugle".

IDEER TIL SCENER

Her er en række idéer til ting, der kan ske under skattejagten:

Børnene finder ud af, at de går rundt på en sovende kæmpes ryg. Den vågner og er legesyg, men udløser jordskælv, når den løber.

Et fabeldyr/robot/kaosdværg stjæler bogen med heltesagn fra børnene.

Børnene møder en opfinder/troldmand, som har lavet en maskine/eliksir, der giver superkræfter. Spillerne vælger, hvilken superkræft, deres rolle får og fortæller dermed indirekte noget om børnenes følelser. Improviser en scene, hvor de får mulighed for at bruge deres superkræfter.

En dronning med en hovedløs, men meget vredt gestikulerende kongekrop på slæb beder børnene om hjælp. Kongen har tabt hovedet. Hovedet bander og sovler, men han bliver god igen, når det bliver sat på kroppen. Scenen spejler Fars raserianfald og spiller på den dobbelte betydning af "at tabe hovedet".

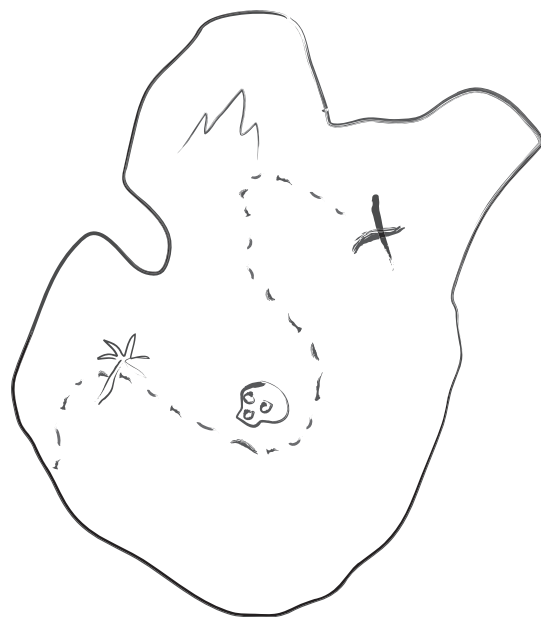
Ærkefejden får fat i et af stykkerne. De bliver nødt til at vove sig ind i hans skjulested for at stjæle det tilbage. Det er det farligste sted i både Fantasien og hjemmet. Det giver spillerne mulighed for at fortælle noget om hjemmet. Det kan oplagt være det sted, Far senere slår børnene.

KORT FORTALT

Børnene tager på skattejagt og spillerne skaber Fantasien undervejs. Her finde du en række forslag til scener under skattejagten.

FORMÅL

Leder frem til at spillerne finder skatten. Etablerer Fantasien som børnenes fristed.



Scene 4: Hverdagen afbryder Fantasien

Afbrydelserne er ikke én scene, men en række afslutninger på scener i Fantasien, som eskalerer konflikten mellem hverdag og Fantasi.

Efterhånden som konfrontationerne i hverdagen bliver voldsommere, begynder hverdagen også at afbryde Fantasien. Afbrydelserne bliver mere og mere voldsomme og kulminerer, da børnene finder skatten.

Du vælger, hvor og hvornår afbrydelserne passer ind. De kan bruges i alle scener i Fantasien. De behøver ikke at komme lige efter hinanden, så du kan godt bruge en og så i næste scene lade børnene selv gå tilbage igennem døren til hverdagen.

ETABLÉR HVORDAN DET NORMALT FOREGÅR

Børnene kommer tilbage til hulen, går tilbage igennem døren og kravler i seng.

Det er vigtigt at etablere, hvordan børnene plejer at gøre, så det virker stærkere, når de senere bliver revet ud af Fantasien. Det sker i "Scene 2: Første rejse til Fantasien", men det er en god idé at lade det ske mere end én gang, før du afbryder en scene i Fantasien.

FAR HAMRER PÅ DØREN

Far afbryder scenen ved at hamre på døren til børnenes værelse. Han råber, at de skal holde op med at lege og lægge sig til at sove. Børnene er med det samme tilbage i hverdagen, og deres usynlige ven er væk. Børnene må kravle tilbage i seng igen.

NOGET GÅR I STYKKER

Børnene bliver revet ud af Fantasien med et brag, da de vælter en lampe eller lignende i hjemmet. Deres usynlige ven er væk. Børnene må forsøge at rydde op i stilhed og mørke, mens de håber, at forældrene ikke vågnede af braget. Det er op til dig, om det lykkes. Hvis du er flink, lader du Mor liste ud og hjælpe dem i seng. Skælder hun dem ud?

SKIFT ROLLE

Til sidst river du børnene ud af Fantasien ved pludseligt at skifte rolle fra Ærkefejden til Far. Det gør du i "Scene 10: Børnene finder skatten".

KORT FORTALT

Hverdagen afbryder scenerne i Fantasien.

FORMÅL

Eskalerer konflikten imellem hverdag og Fantasien.

Scene 5: Hvor er mit skattekort?

Fars skattekort er væk, og han leder hele huset igennem efter det. Far er overbevist om, at børnene har taget det og beskylder/afhører dem efter tur. Han kræver, at de sladrer om hinanden. Der er jo ingen grund til, at det skal gå ud over alle. Han truer med at smide deres yndlingslegetøj ud, hvis ikke de fortæller ham, hvem der har taget det.

Hvis Mor forsvarer børnene, vender Far sin irritation mod hende. Far må ikke gå helt grassat, men scenen skal vise, at familien er bange for ham. Han kan ruske børnene lidt for voldsomt og blive ubehageligt sur.

Afhængig af familiens reaktion, slutter scenen i et skænderi mellem forældrene, med at Far går på druk i vrede eller bare med at Far surmuler og forpester stemningen. Børnene ved ikke, at skattekortet er det samme som Fars, men spillerne ved nu, at børnene får ballade senere.

I Fantasien bliver scenen spejlet, da Ærkefjenden fanger børnene og tvinger dem til at vælge, hvem der skal i hans dødsfælde først.

Han blærer sig på klassisk superskurk manér over for sine fanger med sin geniale maskine, som forvandler gode til onde. Spillerne fortæller, hvordan dødsfælden ser ud og fungerer. Det kan være magi, alkymi, steampunk eller science fiction. Den kan være skjult på stedet eller en maskine, han slæber med. De eneste krav er, at den bruges på én person ad gangen og kræver, at offeret er et bestemt sted, fx en stol, en centrifuge eller for enden af en dødsstråle.

HVEM SKAL FØRST?

Han tvinger børnene til at vælge, hvem der skal i dødsfælden først. Hvis du kan fordreje Farens ord fra hverdagen er det stærkt. Hvis de nægter, mister Ærkefjenden besindelsen på komisk vis. Det er op til spillerne, hvad det indebærer, hvis maskinen gør dem onde. Lad ikke alle blive onde samtidig.

Børnene klarer selvfølgelig dødsfælden til sidst. Det er helt oplagt, at børnene narrer Ærkefjenden ind i fælden i stedet. Hvis spillerne ikke gør det, kan det ske ved et uheld eller pga. Ærkefjendens raserianfald over, at hans geniale plan kiksede.

Ærkefjenden bliver god og scenen ender med, at de alle er gode venner.

FALSK HÅB

Det giver en stærk effekt at give børnene falsk håb ved at spille "Scene 6: Far er glad" eller "Scene 7: Far lover guld og grønne skove" som den næste scene, så børnene et kort øjeblik tror, at Fantasien kan redde dem ved at ændre virkeligheden.

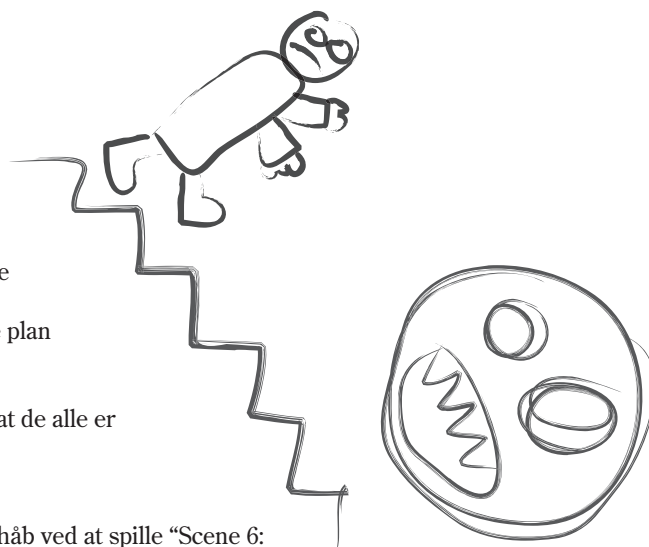
KORT FORTAL

Far leder efter sit skattekort og forsøger at få børnene til at sladre om hinanden.

Ærkefjenden fanger børnene og tvinger dem til at vælge, hvem der skal i hans dødsfælde først.

FORMÅL

Etablerer at Far mangler sit skattekort. Sætter børnenes sammenhold under pres.



Scene 6: Far er glad

Far forsøger at få sig selv og familien til at glemme hans raserianfald. Han er overgearet glad og kræver, at familien er med på den. Han spiller fx musik og insisterer på, at familien danser med ham og synger med.

Men hans humør er skrøbeligt. Han bliver sur over småting og især, hvis de ødelægger hans humør. Når det sker, bliver han bitter og modbydelig over for familien. De er altid efter ham og under ham ikke at være i godt humør for én gangs skyld. Hvorfor hader de ham sådan?

Kombinationen af anmasende glæde og lurende vrede skal være uforudsigelig og skræmmende. Det er godt, hvis du kan snige en hentydning ind til børnenes forsøg på at gøre Ærkefjenden god vha. Ærkefjendens dødsfælde (s. 18). "I skal fandme ikke bestemme, hvad jeg skal gøre. Det er mig, der opdrager jer, ikke omvendt".

FAR HAR LAVET MAD

Far har for en sjælden gangs skyld lavet mad. Men børnene kan ikke skjule, at maden er uspiselig. Far bliver skuffet og vred. Det er børnenes skyld, fordi de forstyrrede ham eller provokerede ham til at blive sur, så han glemte maden i ovnen.

Konflikten eskaleres ud af kontrol. Han forsøger at tvinge en af dem til at spise det, dvs. du presser kiks ind i munden på spilleren og holder ham for munden, indtil han har slugt den. Alternativt sender han en af dem i seng uden aftensmad og truer de andre med straf, hvis de smugler mad ind til ham.

VERANDAEN

Til sidst går Far helt amok og tvinger et af børnene til at sove på verandaen. I testspillet gik Far amok fordi et af børnene råbte til ham, at han skulle blive god igen (ligesom Ærkefjenden, som børnene i scenen før havde tryllet om til en god sommerfugl).

Du vælger, hvem det går ud over. Det kan være det samme barn, det hele går ud over, eller en af de andre børn, som blander sig, provokerer eller påkalder sig Fars opmærksomhed. De andre bliver sendt i seng. I kan evt. spille "Scene 8: Jeg bliver kun for jeres skyld", inden børnene tager til Fantasien.

ISFÆNGSLET

I Fantasien bliver scenen spejlet, da børnene bryder ind i et isfængsel for at befri det barn, der er blevet tvunget til at sove på verandaen.

Da børnenes usynlige ven henter resten af børnene, fortæller han dem, at han allerede har hentet det sidste barn. Men de blev overrasket af Ærkefjenden, som fangede barnet og satte ham i et isfængsel. De andre børn rejser med deres usynlige ven til Fantasien for at befri ham.

Spillerne beskriver isfængslet, imens de bryder ind. Den tilfangetagne spiller er med til at beskrive, hvor han er. Er det et fangehul eller et isslot? Bliver fangerne frosset ned eller er fængslet lavet af is? Hvordan er det beskyttet?

Ærkefjenden forsøger at forhindre børnene i at bryde ind. Du kan også stille andre forhindringer i vejen for børnene: ismonstre kommer ud af væggene, isfængslet smelter rundt om børnene eller Ærkefjenden skyder dem med en pistol, som fryser dem til is.

KORT FORTALT

Familien forsøger forgæves at følge med på Fars overgearede glæde. Han går amok og tvinger et af børnene til at sove på altanen.

Børnene bryder ind i et isfængsel for at befri det barn, der er blevet tvunget til at sove på verandaen.

FORMÅL

Eskaleres konflikten ved at Fars handlinger bliver voldsommere.

Scene 7: Far lover guld og grønne skove

Far er fuld, deprimeret og skammer sig. Han søger trøst og tilgivelse hos børnene. Hvad Far er ked af, afhænger af rækkefølgen af scener, men det kan oplagt være, at han lod et af børnene overnatte på altanen eller at han slog Mor.

TILGIV MIG

Men nu skal det være slut. Han vil aldrig drikke igen og fra nu af bliver det hele meget bedre. Han går straks igang med at love urealistiske udflugter og ferier.

Far afkræver børnenes tilgivelse. Selvom han er helt nede i kulkælderen, er præmissen, at de ikke må tvinge ham til at blive så sur. Det er børnenes skyld, at han går amok.

Den absurde balance mellem den vrøvlende, fulde mand og de alt for voksne børn skal være tåkrummende og for meget. Scenen skal balancere imellem hans ynkelige forsøg på at få tilgivelse og den tikkende bombe at han stadig giver børnene skylden.

MOR KOMMER IND

På et tidspunkt kommer Mor ind. Hun vælger selv hvornår. Det er op til Mors spiller, om hun trøster Far, skælder ham ud eller fyrer op under hans skyldfølelse i stedet. Den stærke spiller gør selvfølgelig det hele på én gang.

Scenen kan både ende i et nyt skænderi eller med at Far kræver et ildelugtende, grådkvalt kram af børnene og går i seng.

ÆRKEFJENDENS KOVENDING

I Fantasien bliver scenen spejlet, da Ærkefjenden dukker op under skattejagten og prøver at bilde børnene ind, at han vil hjælpe dem med at finde skatten. Ærkefjenden siger undskyld - med en hånd på ryggen med krydsede fingre. Han forklarer, at han ikke længere hader mennesker og vil være gode venner med børnene.

Han vil selvfølgelig i virkeligheden lokke dem i en fælde. Lader børnene sig narre? Eller gennemskuer de ham med det samme? Hvis han ikke blev god i "Scene 5: Hvor er mit skattekort?", kan de gøre ham god her i stedet.

KORT FORTALT

Far søger tilgivelse hos familien og lover at det aldrig sker igen.

Ærkefjenden prøver at bilde børnene ind, at han vil være gode venner med dem.

FORMÅL

Give børnene falsk håb.

Scene 8: Jeg bliver kun for jeres skyld

Mens Far er på druk eller sover rusen ud, går Mor i sort. Hun drikker rødvin i den mørke stue og fortæller Emma eller alle børnene, at hun kun bliver for deres skyld. Scenen skal fange det ubehagelige i, at Mor indvier og involverer sine børn i ting, som de slet ikke burde forholde sig til. Det skal du briefe hendes spiller om, inden I går igang med scenen.

MARTYR

Hun holder på børnene ved at fremstille sig selv som martyr for deres skyld. Det er synd for dem at miste deres far, skulle flytte, osv. Hun får også konsekvenserne af et brud til at virke uoverskuelige. De vil mangle penge, børnene vil miste deres venner, Far vil gå til grunde osv.

I testspillet fortalte hun børnene, at hun ikke elsker Far, men at han nok ville begå selvmord, hvis hun og børnene ikke var der. Det var en stærk måde at overskride alle normale grænser, give børnene skyld og bragte også idéen om selvmord på banen.

Du hvisker ting til hende og de andre spillere under scenen. Er hun bange for ham? Elsker hun ham? Hvad vil der ske med ham, hvis hun forlader ham?

FALSK HÅB?

Det er op til børnene, hvordan de reagerer, men sandsynligvis vil de prøve at overtale Mor til at blive skilt. Mor kan beslutte at forlade ham, men spillerne ved, at det er tom snak. Det kan udvikle sig til en scene, hvor de lister rundt og pakker deres ting for at stikke af, mens Far sover. I sidste øjeblik fortryder Mor eller Far vågner, og de må finde på noget for at skjule deres plan.

ÆRKEFJENDENS PAPEGØJE HJÆLPER BØRNENE

Ærkefjendens papegøje advarer børnene, da han prøver at snige sig ind på dem. Den gør evt. også nar af Ærkefjenden. Det skal være tydeligt, at papegøjen hjælper børnene. Ærkefjenden tamper løs på den og plukker dens fjer, så den ikke kan flyve. Den lænker sig selv til ham og insisterer på at gøre det, hvis børnene prøver at befri den.

KORT FORTALT

Mor betror sig til et eller flere af børnene om sine tanker om at blive skilt.

Ærkefjendens papegøje hjælper børnene og bliver straffet for det.

FORMÅL

Uddyber forholdet mellem Mor og børnene. Giver børnene og Mor en mulighed for at snakke om Far.



Scene 9: Børnene stikker af eller sladrer

Denne scenen skal kun bruges, hvis børnene vil stikke af. Vi ser efterspillet af, at børnene har sladret til en lærer eller er løbet hjemmefra uden held. Forældrene har tvunget børnene til at sige, at de gjorde det for at undgå skældud for ikke at have lavet lektier.

MORS REAKTION

Det centrale i scenen er Mors reaktion. Det er utroligt pinligt at skulle hente børnene eller forklare en fremmed, at der skam ikke er noget galt med familien. Men det er endnu værre, at børnene vil forlade hende. Brug Far til at spille op til hendes reaktion. Hvis hun bliver sur, bakker han hende for en gangs skyld op. Hvis hun beskytter børnene, prikkes han til hendes følelser. Hvis hun bliver indesluttet og ked af det, giver han børnene skyld for at gøre deres mor ked af det.

FARS REAKTION

Far er bitter. Han fortæller koldt og nøgternt børnene, at han skam også hellere vil være fri for dem. Løb endelig hjemmefra, hvis de tror, de kan få det bedre andre steder. Han er overbevist om, at et af børnene overtalte de andre til det. Hvis de ikke vil afsløre det, vælger han selv en, som han skælder ud for at være ond og ville ødelægge familien for at få opmærksomhed. Hvis han ikke allerede har gjort det, kan han oplagt smide deres legetøj ud som straf - de sætter jo åbenbart ikke pris på det.

I kan evt. Spille "Scene 8: Jeg bliver kun for jeres skyld", inden børnene tager til Fantasien.

FLYV OP I SKYERNE

Her er ikke brug for en spejling, men en kontrastscene, der understreger børnenes håbløse situation. I Fantasien kan I spille en konfliktfri, fredfyldt virkelighedsflugt.

Børnene finder en luftballon og flyver op til skyerne. Skyerne er levende og har personlighed som de dyr og væsner, de har form som. Børnene spiser luftmad og leger med skyvæsnerne.

De kan også møde en skytsengel eller en fredelig drage, som lover altid at komme dem til undsætning, hvis de har brug for det.

KORT FORTALT

Børnene har forgæves forsøgt at få hjælp eller stikke af.

Børnene flyver op til skyerne og spiser luftmad med dem.

FORMÅL

Slår fast, at børnene ikke kan stikke af eller få hjælp.

Scene 10: Børnene finder skatten

Børnene har samlet hele skattekortet. Spillerne finder på, hvor og hvordan skatten er gemt. Skattekortet viser vejen, men det er op til spillerne, hvor skattekortets startsted er.

Du stiller forhindringer i vejen for børnene undervejs. Det kan fx være at den vakkelvorne hængebro styrter sammen under dem eller skjulte fælder, som børnene skal hoppe rundt på de rigtige steder i gulvet for at undgå at udløse.

Netop som børnene når frem til skatten, overrasker Ærkefejden dem. Det udvikler sig til en hektisk og dramatisk kamp om skatten. Både du og spillerne springer rundt og fortæller samtidig, hvad I gør, hvad der sker og finder på genstande, I bruger i kampen.

Skatten viser sig at være en drømmepille til dem hver, så de kan rejse alene til Fantasiens én gang.

TILBAGE TIL HVERDAGEN

Så snart børnene har fået fat i skatten, river du dem ud af Fantasiens ved pludseligt at skifte rolle fra Ærkefejden til Far. Han går amok, da han finder ud af, at børnene har ødelagt hans skattekort.

Det ender helt galt. Han skal være modsætningen til Ærkefejden under kampen om skatten. Det er første gang, Far for alvor bliver voldelig, men gå ikke direkte til volden. Ras, skrig og lad ham kæmpe med at styre sig, så det er tydeligt, at der er en grænse, der bliver overskredet.

Mor forsøger at lægge sig imellem og det går i stedet ud over hende. Han slæber hende ind i et rum og lukker døren, gerne efter at Mor har sagt "ikke foran børnene" eller lignende. Hvis hun ikke siger det, kan han vrænge det ad hende, så vi forstår, at det er en vending, der har irriteret ham før.

Hvis Mor ikke beskytter børnene, tager Far et af børnene i stedet.

Lad børnene stå alene tilbage lidt og afslut så scenen.

KORT FORTALT

Børnene finder skatten, men bliver revet ud af Fantasiens af Far, som går amok og tæsker Mor eller et af børnene.

FORMÅL

Eskalerer konflikten og giver børnene de drømmepiller, de i næste scene skal bruge til at rejse til Fantasiens alene.

Scene 11: Børnenes usynlige ven har fået bank

Børnene er oprevet over, at Mor lige har fået bank af Far. De ligger i deres senge og venter på, at deres usynlige ven henter dem. Men han kommer ikke, som han plejer.

Børnene bruger drømmepillerne fra skatten til at rejse til Fantasien efter ham. Hvis de ikke selv finder på det, kan de høre ham klynke fra Fantasien, men ikke se ham.

DERES USYNLIGE VEN HAR FÅET BANK

Han sidder sammenkrøbet i et hjørne af hulen og ryster. Han gemmer sig for Ærkefjenden, som har tævet ham, mens børnene var væk. Og det er ikke for sjov, som det plejer at være. Han har blågule mærker og er forgrædt.

Han er bange, og trygler dem om at beskytte sig. Ærkefjenden drikker og bliver uhyggelig, når børnene ikke er der. Hvis bare de var der hele tiden, ville de bare have det sjovt.

FANTASIEN ER FORANDRET

Overfaldet har forandret Fantasien. Det overdrevne og fantastiske bliver nu fordrejet til at være uhyggelig, udpenslet og hyperrealistisk. Deres usynlige ven har blågule mærker og er forgrædt. Der lugter indelukket og Ærkefjendens druk hænger stadig i luften.

ÆRKEFJENDEN DUKKER OP

Ærkefjenden dukker op og vil kæmpe med dem, som de plejer. Han er ikke direkte truende, men hans forsøg på at fortsætte legen har en ubehagelig undertone.

Han griner ad børnenes usynlige ven og driller ham påtaget venskabeligt med at "han virkelig fik ham der". Han dingler en smule og hans temperament er ikke så komisk overdrevet, som det plejer at være.

Hans trusler får også pludselig en anden klang. Han truer med at følge efter dem og give dem samme omgang. Brug samme formuleringer i denne scene, som Far gjorde i forrige scene, fx at han vil "give dem en omgang".

TILBAGE TIL HVERDAGEN

Du river børnene ud af Fantasien ved pludseligt at skifte rolle fra Ærkefjenden til Far. Han går amok over, at børnene har tegnet på gulvet. Scenen leder direkte over i "Scene 12: Den lukkede dør".

KORT FORTALT

Børnenes usynlige ven har fået bank af Ærkefjenden, mens børnene var væk. Ærkefjenden truer med at følge efter børnene og give dem samme omgang.

FORMÅL

Eskalerer konflikten. Fantasien er ikke længere et trygt fristed.

Scene 12:

Den lukkede dør

Far går amok, smider med ting og råber ad dem. Han vil vide, hvem af dem, der har tegnet på gulvet. Han råber truende af Mor, og hun tør ikke længere beskytte børnene. Det er stærkt, hvis rollerne bliver byttet rundt, så børnene beskytter Mor.

Hvis ingen af dem melder sig, må de allesammen tage straffen. Han tvinger dem til at stille sig i kø. Hvis nogen nægter eller klager, går han helt grassat. Han rusker barnet, og råber truende ind i ansigtet på ham.

Er der én, der melder sig? Tror Far på det? Lægger en af dem sig imellem og tager selv tæskene? Gemmer de andre sig og slipper? Det er ikke afgørende, om han får en af dem til at melde sig, eller om han tager dem efter tur.

BAG DEN LUKKEDE DØR

Når han slæber en af dem ind bag den lukkede dør, skifter scenen karakter. To scener udspiller sig samtidig. Offeret og børnenes usynlige ven leger i Fantasien, mens de andre leger uden for døren. Begge scener skal antyde, hvad der foregår bag den lukkede dør. Når scenen fungerer bedst, udnytter scenerne hinanden som kontrast.

I Fantasien leger de ubekymret, men lader det skinne igennem, at der også er noget, de ikke snakker om. Ærkefejden dukker op. Han er sit gamle, fjollede jeg igen og Børnenes usynlige ven klarer ham nemt.

De andres leg er derimod forstyrret og stemningen er trykket. Legen går i stå og den trykkende stilhed underbygger stemningen af usagte og undertrykte følelser.

VISK DET UD!

På et tidspunkt kommer Far ud og henter den næste, eller finder en undskyldning for at fortsætte. Han sætter de andre til at viske tegningerne ud.

I spiller igen to scener samtidig, men to af spillerne bytter plads. Stemningen er endnu mere trykket i scenen i hjemmet. Den ene har lige har fået bank af Far, og den anden er nervøs for, om det er hans tur bagefter. Og de er begge bange for, hvad der sker i Fantasien, når de visker tegningerne ud. I Fantasien er den frie, ubekymrede leg også ødelagt. De reagerer på, at dele af Fantasien forsvinder.

Scenen leder direkte over i "Scene 13: Valget".

NØDHÅNDTAG

Hvis scenen ikke kører, kan du træde ind og dirigere scenen. Klip mellem de to scener i stedet for at de kører samtidig. Fokusér på den af de to samtidige scener, der fungerer bedst. Det eneste, der skal ske i scenen, er at Far banker et af børnene.

KORT FORTALT

Far banker et af børnene. Offeret leger med den usynlige ven i Fantasien, mens de andre leger uden for døren.

FORMÅL

Konflikten i hverdagen kulminerer, og det står klart, at vold nu er en del af børnenes hverdag.



Scene 13:

Valget

Scenen starter i Fantasien, hvor børnene genskaber den del af øen, der blev slettet. Scenen kan være i direkte forlængelse af "Scene 12: Den lukkede dør" eller være en helt ny scene, hvor de sammen er taget til Fantasien.

Du skal instruere den usynlige vens spiller, inden I begynder på scenen. Det er op til hende at afbryde legen og præsentere sin plan for dem.

DEN USYNLIGE VENS PLAN

Deres usynlige ven vil have dem til at rejse til Fantasien for evigt og gå på eventyr sammen med ham og aldrig blive voksne. Han er bange for at være alene, for når børnene ikke er der, bliver Ærkefjenden uhyggelig, men så længe børnene er der, er Ærkefjenden med på legen. De er nødt til at klippe båndet til virkeligheden og rejse til Fantasien for evigt.

Børnene er jo i Fantasien, så længe de sover, så de skal bare spise nok drømmepiller, så kan de rejse til Fantasien for evigt. Han ved, hvor de kan finde drømmepillerne - i den del af Fantasien, som svarer til badeværelset.

Hvis børnene bringer døden på banen, kan deres usynlige ven ikke forholde sig til det. De sover jo bare. Her skal han personificere det barnlige, naive syn på verden.

ÆRKEFJENDENS KRAV

Ærkefjenden dukker op. Han vil ikke slås, men bare snakke med dem. Han er rationel og bringer et realistisk perspektiv ind i diskussionen. De dør, hvis de spiser alle de piller. Og tænk bare, hvor meget Mor vil savne dem.

Ærkefjenden kræver, at børnene forlader Fantasien for evigt. Børnene hører ikke hjemme i Fantasien, men i virkeligheden med deres familie.

Ærkefjenden lover, at alt bliver bedre i hverdagen, hvis de gør, som han kræver. Her skal du bruge samme formuleringer som Far gjorde tidligere i "Scene 7: Far lover guld og grønne skove".

Han kræver, at børnene dræber deres usynlige ven, så de aldrig mere kan vende tilbage til Fantasien. Han er jo bare en fantasi, ikke rigtigt levende, så det gør ikke ondt på ham.

VALGET

Det skal være klart, at børnene er nødt til at vælge nu. Du skal gøre valget så svært for spillerne som muligt. Spil på børnenes følelser for forældrene, lov guld og grønne skove, og giv vennens spiller plads, hvis de er ved at beslutte sig for at føje Ærkefjenden.

De *skal* være enige. Ellers kan de ikke overmande deres usynlige ven. Og så længe en af dem er tilbage i hverdagen, vil den trænge ind i Fantasien.

Scenen leder direkte over i "Scene 15: Den sidste rejse"

KORT FORTALT

Børnene tvinges til at vælge mellem Fantasi og hverdag.

FORMÅL

Scenariets klimaks.

Scene 14:

Den sidste rejse

BØRNENE VÆLGER HVERDAGEN

Hvis de gør som Ærkefejden kræver, skal det være en virkelig ubehagelig scene, hvor den usynlige ven forgæves kæmper imod, mens spillerne tager kvælertag på ham.

Børnene vågner næste morgen i deres senge. De kan huske, at de har drømt noget, men ikke hvad. Verden omkring dem er trist og grå. Fra stuen kan de høre Far råbe, og de ved, at de selv må klare madpakkerne idag.

BØRNENE VÆLGER FANTASIEN

Hvis børnene vælger at rejse til Fantasien, klipper du til en ny scene på børnenes værelse. Du forklarer, at de har listet sig ud på badeværelset og hentet et pilleglas.

Du kan evt. tilføje en scene, hvor børnene siger farvel til Mor. Hun ligger dødrukken i stuen og de kan næsten ikke komme i kontakt med hende. I hendes omtågede tilstand kan hendes spiller sige tvetydige ting.

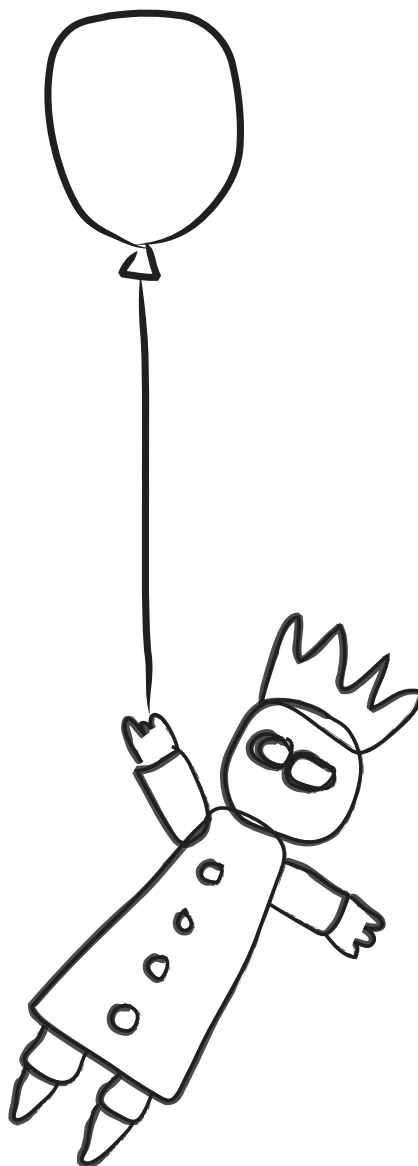
Børnene og deres usynlige ven deler pillerne mellem sig og lægger sig til at sove. Mens de falder hen, snakker de om alle de eventyr, de skal opleve i Fantasien. Scenen slutter, når det sidste barn er faldet i søvn.

KORT FORTALT

Børnene vågner enten til en fantasifuldt hverdag eller spiser en overdosis sovopiller og snakker om, hvad de vil drømme om, mens de falder hen.

FORMÅL

Viser børnenes skæbne.



Akt-oversigt

1. AKT

Etablerer hverdagen og børnenes flugt til Fantasien.

Fars druk og humørsvingninger dominerer hverdagen.
Børnenes usynlige ven dukker op for første gang.
Børnene tager på skattejagt i Fantasien. Overvinder Ærkefejden.

To faste scener. Fast forløb.

2. AKT

Eskalerer konflikten.

Børnenes hverdag bliver værre.

Skattejagten er rød tråd i scenerne i Fantasien.
Spillerne skaber Fantasien under skattejagten.

Fantasien spejler hverdagen.
Hverdagen afbryder Fantasien.

Begynder med at Fars skattekort er væk. Sluttes med at børnene finder skatten og bliver afbrudt af Far, som banker Mor.

Ingen fast rækkefølge eller faste scener imellem de to scener.

3. AKT

Børnene bliver tvunget til at vælge mellem Fantasien og virkeligheden.

Hverdag og fantasi smelter sammen.

Børnenes usynlige ven har fået realistiske bank af Ærkefejden. Far banker børnene efter tur. Samtidige scener i hverdagen og Fantasien.

Børnene begår selvmord eller dræber deres usynlige ven.

Fire faste scener. Fast forløb.

SCENER I 1. AKT:

Scene 1: Far sover branderten ud

Scene 2: Den første rejse til Fantasien

SCENER I 2. AKT:

Scene 3: Skattejagt

Scene 4: Hverdagen afbryder Fantasien

*Scene 5: Hvor er mit skattekort?
(Fantasien: Ærkefejdens dødsfælde)*

*Scene 6: Far er glad (Fantasien:
Isfængslet)*

*Scene 7: Far lover guld og grønne skove
(Fantasien: Ærkefejdens kovending)*

*Scene 8: Jeg bliver kun for jeres skyld
(Fantasien: Ærkefejdens påpegøje)*

*Scene 9: Børnene stikker af eller sladrer
(Fantasien: Flyv op i skyerne)*

*Scene 10: Børnene finder skatten
(hverdag: Far banker Mor)*

SCENER I 3. AKT

Scene 11: Børnenes usynlige ven har fået bank

Scene 12: Den lukkede dør

Scene 13: Valget

Scene 14: Den sidste rejse

Emma

Emma er 11, men hendes alvorlige øjne virker meget ældre. Hun smiler og pjatter ikke som andre på hendes alder. Hun er opmærksom på andre, men glemmer sig selv.

De gode morgener er dem, hvor Far sover længe. Han har det altid dårligt, når han vågner. Det bliver først bedre, når han har gået en tur. Emma ved godt, at han står ude ved hækken og drikker. Men det snakker de ikke om. Far var en helt anden inden sprutten tog magten fra ham. Emma savner ham og ville ønske han ville lade være med at drikke.

Emma hjælper Mor med at lave madpakkerne. Hvis Mor kan overskue det. Og ikke skændes med Far. Drengene larmer og Emma er nødt til at få dem til at dæmpe sig, så Mor og Far ikke bliver sure. Simon er nem, men Marcus bliver næsten altid sur over et eller andet. Det ender næsten altid med, at Far smækker med døren, og Mor giver dem skylden for at ødelægge den gode stemning.

Emma er en lille fe, der kan trylle ting levende og give dyr en stemme. Hendes trofaste følgesvend er en talende kanin. Hun beskytter naturen imod mørkeskabningerne, som siver op igennem jorden og gør træerne syge. Hun flyver rundt mellem blomsterne, så menneskene ikke opdager hende.

Når Mor og Far skændes, putter Emma sine brødre. Hun sniger sig ud efter mad til dem og fortæller godnathistorie for dem. De snakker altid om, hvad de gerne vil drømme. Det hjælper dem til at tænke på noget andet. Når de er faldet i søvn, græder hun helt stille, så hun ikke vækker dem.

Emma er en klatretyv. Hun bruger sine særlige evner til at snige sig forbi vagter, kravle på loftet henover dem og svinge sig over gaderne højt oppe mellem skyskraberne. Nogle gange kan hun endda gå igennem vægge. Politiet er altid efter hende, men folk på gaden hjælper hende, fordi hun stjæler fra de rige og giver til de fattige. For det meste. Nogen gange ser hun noget, som hun bare må have selv.

Det er næsten endnu værre, når Far er væk hele natten. Så sidder Mor i mørket i stuen og drikker rødvin. Det værste er, når hun fortæller, at hun ikke kan klare det mere. At hun er lige ved at give op, men holder ud for Emmas og drengenes skyld. Emma elsker sin Mor, og det er det værste, at have medlidenhed med hende, fordi hun lider for deres skyld. Emma trøster Mor og lægger hende i seng.

Emma er en egoistisk prinsesse. En pjattet, forkælet pige, der har det alt for let. Men selv om hun er urimelig over for dem, elsker folket hende. De kan ikke lade være. De tilgiver hende alt og beundrer alt, hvad hun gør.



FAMILIEN

Far er dybt alkoholiseret, opfarende og skræmmende. Hans humørsvingninger dominerer hverdagen. Mor forsøger at beskytte børnene, men når hun drikker, bliver hun depressiv og afpresser børnene for kærlighed.

Emmas brødre er uadskillige, men reagerer vidt forskelligt på hverdagen i familien. Simon på 9 gør alt for at undgå at gøre Far sur, mens Marcus på 7 er trodsig og provokerende for at få opmærksomhed.

DIN ROLLE

Du skal finde balancen mellem alt for voksen forståelse og behovet for at være barn.

Spil Emma som en voksen, for det er i realiteten det, hun er. Emma er mere eller mindre mor for sine to små brødre. Hun trøster dem og sørger for, at de får noget at spise, når Mor ikke kan. Det er som regel hende, der putter dem om aftenen, mens forældrene skændes.

Kun i Fantasien føler Emma sig som det barn, hun burde være. Der handler det om hende, ikke andres behov. Der får hun betingelsesløs kærlighed, ros for at hjælpe og lov til at være uansvarlig og egoistisk.

I SKABER FANTASIEN

I skaber sammen den fantasiverden, børnene flygter til. I kan finde på lige, hvad I har lyst til. I skal bare sige det, så bliver det en del af Fantasien.

I skal bruge Fantasien til at vise, hvad børnene savner. Fantasien er børnenes fristed, men det er også i Fantasien, børnene bearbejder hverdagen. I Fantasien kan I lade børnenes følelser slippe ud, forklædt som eventyrlige oplevelser.

Som en del af børnenes eventyr, tegner I Fantasien på gulvet. Familiens hjem er tegnet op med kridtstreger fra start, og I tegner Fantasien oven på. I bestemmer selv, hvor detaljeret, I tegner Fantasien, men pas på det ikke forsinker spillet! Tegningerne skal kun bruges til at huske, hvad I har fundet på.

SPILLESTIL

I hverdagen er der ikke plads til børnenes følelser. Brug kropssprog og indforståede blikke til at antyde dem. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

I Fantasien kan du spille mere udtryksfuldt. Brug kroppen og giv fantasien frit løb.

SPIL SAMMEN

Spil med på de andres ideer: Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Telegrafér: Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Bring de andre i spil: Brug de andre karakterers indre konflikter. Marcus drømmer om opmærksomhed og får det ved at blive sur og lave ballade. Simon tilpasser sig og glemmer sig selv, men drømmer om at være en handlekraftig helt.

Søg det interessante: Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.



Marcus

Lynene i Marcus' øjne afslører, at han ikke er nogen almindelig syv-årig. Kroppen er anspændt og hænderne knyttede. Der er ikke plads til al den vrede, han bærer rundt på.

De gode morgener er dem, hvor Far sover længe. Så kan Simon og Marcus lege. Når Far står op, er han altid sur og de må ikke larme. Marcus ved godt, at han skal lade Far være i fred og lade være med at provokere. Men følelserne tager magten fra ham. Far smækker med døren, og Mor giver Marcus dårlig samvittighed for at ødelægge den gode stemning.

Marcus er en trolde, som er så vild og stærk, at han ødelægge alt omkring sig. Alle er bange for ham og undgår ham. Men en dag kommer en ond trolde til byen og forvandler alle til slaver. Undtagen Marcus. Han er for vild til at blive tryllebundet og knuser trolde manden imellem sine mægtige næver. Alle i byen jubler og indser, at trolde er deres ven.



Han ved jo godt, at Far ikke kan gøre for det. Det er øllene, der gør det. Men hvorfor lader Far ikke bare være med at drikke? Marcus kan ikke forstå, at Far behandler dem sådan. At han er ligeglad med dem. Hvorfor ville han ellers drikke hele tiden?

Når Marcus tænker på det, knytter han automatisk hænderne. Vreden brænder i ham og der skal ikke meget gnist til, før den blusser op i ham og han eksploderer. Han siger ting til Far, som han godt ved, man ikke må. Han siger ting til de andre, som han ved, at de bliver kedede af. Bagefter bliver Marcus ked af det, fordi han ødelægge det hele. Han ville ønske, han var bedre til at passe på, lige som Simon.

Marcus er en karatekæmper. Han bevæger sig roligt og kontrolleret. Han kan sænke sin puls, så man tror, han er død. Han er iskold i kamp. Når han koncentrerer sig, kan han rense sit sind og samle alle sine følelser i sin næve. Den bliver kold som is og kan splintre stål til små krystaller.

Marcus og Simon gør alt sammen, selvom de er helt forskellige. Det irriterer Marcus, at Simon finder sig i alt, men samtidig har Marcus det dårligt med, at han altid får Mor og Far til at skælde ud eller skændes. Marcus hader, når Far siger, at han skal være mere ligesom Simon. Så kan han ikke lade være med at blive sur på Simon, selvom det ikke er hans skyld.

Marcus er en barsk piratkaptajn. Han er frygtet for sin nådesløshed og beundret for sit mod. Han er en loyal, men krævende kaptajn. Han deler sit rov gavmildt med sine folk, men han tolerer ikke mytteri. Han smider sine egne folk overbord, hvis de ikke straks gør, som han siger.

Storesøster Emma tager sig af Simon og Marcus, når Mor ikke kan. Hun putter dem og fortæller godnathistorie. De snakker altid om, hvad de gerne vil drømme. Det hjælper dem til at tænke på noget andet end lyden af Mor og Far, der skændes uden for døren.

FAMILIEN

Far er dybt alkoholiseret, opfarende og skræmmende. Hans humørsvingninger dominerer hverdagen. Mor forsøger at beskytte børnene, men når hun drikker, bliver hun depressiv og afpresser børnene for kærlighed.

Marcus' søskende reagerer forskelligt på hverdagen i familien. Emma på 11 tilpasser sig og er mere eller mindre mor for sine to små brødre, mens Simon på 9 gør alt for at undgå at gøre Far sur.

DIN ROLLE

Du skal finde balancen mellem alt for voksen forståelse og barnlig reaktion.

Marcus reagerer impulsivt, trodsigt og voldsomt. Han har en masse inde-stængt vrede, men han føler sig samtidig skyldig, fordi det er forbudte følelser. Han har et stærkt forhold til sin bror Simon, selvom det skaber konflikt, at de reagerer så forskelligt på hverdagen i familien.

Kun i Fantasien føler Marcus sig som det barn, han burde være. Her kan han kontrollere sine følelser og føle sig elsket, selv når slipper følelserne fri.

I SKABER FANTASIEN

I skaber sammen den fantasiverden, børnene flygter til. I kan finde på lige, hvad I har lyst til. I skal bare sige det, så bliver det en del af Fantasien.

I skal bruge Fantasien til at vise, hvad børnene savner. Fantasien er børnenes fristed, men det er også i Fantasien, børnene bearbejder hverdagen. I Fantasien kan I lade børnenes følelser slippe ud, forklædt som eventyrlige oplevelser.

Som en del af børnenes eventyr, tegner I Fantasien på gulvet. Familiens hjem er tegnet op med kridtstreger fra start, og I tegner Fantasien oven på. I bestemmer selv, hvor detaljeret, I tegner Fantasien, men pas på det ikke forsinker spillet! Tegningerne skal kun bruges til at huske, hvad I har fundet på.

SPILLESTIL

I hverdagen er der ikke plads til børnenes følelser. Brug kropssprog og indforståede blikke til at antyde dem. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

I Fantasien kan du spille mere udtryksfuldt. Brug kroppen og giv fantasien frit løb.

SPIL SAMMEN

Spil med på de andres ideer: Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Telegrafér: Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Bring de andre i spil: Brug de andre karakterers indre konflikter. Marcus drømmer om opmærksomhed og får det ved at blive sur og lave ballade. Simon tilpasser sig og glemmer sig selv, men drømmer om at være en handlekraftig helt.

Søg det interessante: Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.



Simon

Simon er ikke en almindelig ni-årig. Ved første øjekast virker han fraværende, men hvis man kigger godt efter, ser man, at hans flakkende øjne følger opmærksomt med i alt. Han er utroligt god til at tilpasse sig, til ikke at blive lagt mærke til.

Når han tager i døren, tænker Simon altid på, hvordan Far mon har det i dag. Om han er jublende eller rasende. Der er ikke nogen mellemvej. Og det kan vende på et øjeblik. Og så er det ligegyldigt, hvor rart de havde det sammen dagen før. Det gælder ikke mere, det hele. Den stensikre trykkende fornemmelse fortæller ham, om han kan synge eller skal liste af sted.

Simon er en sortklædt ninja. Han er den usynlige kriger, der kan snige sig forbi alle. En koldblodig snigmorder, der kan smelte sammen med skyggerne. En kriger uden ansigt, uden personlighed, uden følelser, som går i ét med omgivelserne.

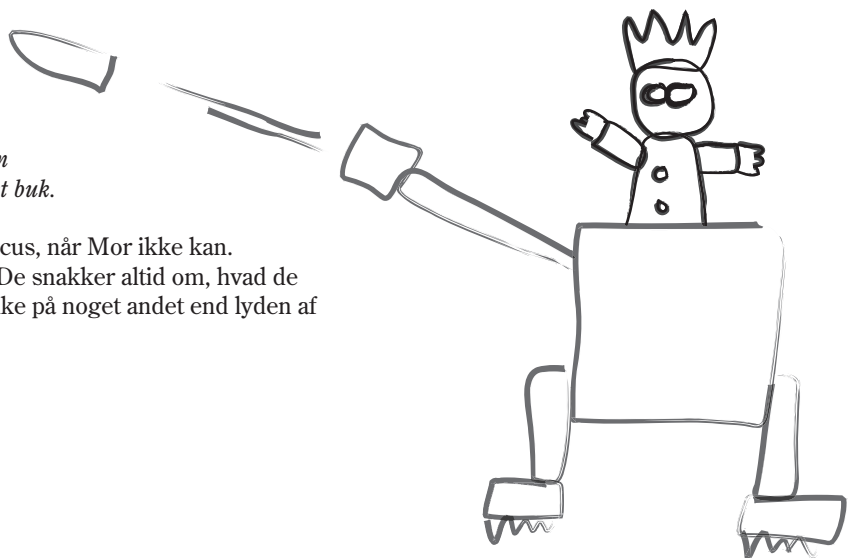
Selvom Simon bliver svigtet af Far igen og igen, elsker Simon ham betingelsesløst. Når han ikke har drukket, er han jo Far. Simon er Fars favorit. Mor siger, at det må man ikke sige, men det gør Far alligevel. Det gør på én gang Simon stolt og ked ad det. For han kan se, hvor ked ad det, hans lillebror Marcus bliver, når Far siger det.

Simon er en kamprobot, der bare følger ordrer og udfører det job, han er programmeret til. Men en dag finder han en knap, der tænder for hans følelser. Han begynder at få medlidenhed med dem, han kæmper imod. Han bryder sin programmering og nægter at slås længere.

Marcus og Simon gør alt sammen, selvom de er helt forskellige. Simon gør alt for at undgå konflikter, mens Marcus er impulsiv og trodsig. Det irriterer Simon, at Marcus altid får Mor og Far til at skælde ud eller skændes, men samtidig er han misundelig på, at Marcus tør sige noget. Simon hader, når Marcus bliver sur på ham.

Simon er den charmerende musketer, der driver gæk med sine fjender, mens han flirter med den tilfangetagne prinsesse. Han nøjes ikke med at overvinde sine fjender. Han fyrer vitser af og slutter kampen med at skære modstanderens bælte over, så taberen står tilbage med enden bar. Han modtager publikums hyldest med et buk.

Storesøster Emma tager sig af Simon og Marcus, når Mor ikke kan. Hun putter dem og fortæller godnathistorie. De snakker altid om, hvad de gerne vil drømme. Det hjælper dem til at tænke på noget andet end lyden af Mor og Far, der skændes uden for døren.



FAMILIEN

Far er dybt alkoholiseret, opfarende og skræmmende. Hans humørsvingninger dominerer hverdagen. Mor forsøger at beskytte børnene, men når hun drikker, bliver hun depressiv og afpresser børnene for kærlighed.

Simons søskende reagerer forskelligt på hverdagen i familien. Emma på 11 tilpasser sig og er mere eller mindre mor for sine to små brødre. Marcus på 7 er trodsig og provokerer for at få opmærksomhed.

DIN ROLLE

Du skal finde balancen mellem alt for voksen forståelse og barnlig reaktion.

Simon er god til at fornemme Fars promille og gør alt for at undgå konflikter. Han er Fars favorit og elsker ham betingelsesløst, selv om han svigter igen og igen. Han har et stærkt forhold til sin bror Marcus, selvom det skaber konflikt, at de reagerer så forskelligt på hverdagen i familien.

Kun i Fantasien føler Simon sig som det barn, han burde være. Her tør han være den selvstændige, selvsikre helt, som tør sige noget og ikke bare indretter sig efter andre.

I SKABER FANTASIEN

I skaber sammen den fantasiverden, børnene flygter til. I kan finde på lige, hvad I har lyst til. I skal bare sige det, så bliver det en del af Fantasien.

I skal bruge Fantasien til at vise, hvad børnene savner. Fantasien er børnenes fristed, men det er også i Fantasien, børnene bearbejder hverdagen. I Fantasien kan I lade børnenes følelser slippe ud, forklædt som eventyrlige oplevelser.

Som en del af børnenes eventyr, tegner I Fantasien på gulvet. Familiens hjem er tegnet op med kridtstreger fra start, og I tegner Fantasien oven på. I bestemmer selv, hvor detaljeret, I tegner Fantasien, men pas på det ikke forsinker spillet! Tegningerne skal kun bruges til at huske, hvad I har fundet på.

SPILLESTIL

I hverdagen er der ikke plads til børnenes følelser. Brug kropssprog og indforståede blikke til at antyde dem. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

I Fantasien kan du spille mere udtryksfuldt. Brug kroppen og giv fantasien frit løb.

SPIL SAMMEN

Spil med på de andres ideer: Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Telegrafér: Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Bring de andre i spil: Brug de andre karakterers indre konflikter. Marcus drømmer om opmærksomhed og får det ved at blive sur og lave ballade. Simon tilpasser sig og glemmer sig selv, men drømmer om at være en handlekraftig helt.

Søg det interessante: Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.



Mor

TO ROLLER

Du har to roller. I hverdagen spiller du Mor, mens du i Fantasien spiller børnenes usynlige ven.

Hun skammer sig over, at hun finder sig i det. Men hun ville skamme sig endnu mere, hvis alle fandt ud af, hvad der foregår inden for hjemmets fire vægge. Det er nemmere at bilde sig ind, at det ikke er så slemt.

Hun drukner sit selvhad i sprut og piller. Promillerne gør det nemmere at vende det blinde øje til. Pillerne hjælper hende til at sove. Slippe væk. Hun vil ikke erkende, at hun også selv er alkoholiker.

Hun kan ikke længere klare at være Mor for børnene. Emma tager sig efterhånden mere af drengene end hende. Når rødvinen tager magten, er det endda Emma, der lægger hende i seng, ikke omvendt. Hun bruger sin energi på at undgå, at børnene udløser Fars vrede, når han er fuld. Beskytter dem, når han mister besindelsen. Men hun ved, at det er en stakket frist. Hans temperament bliver værre og værre. Hun er bange for ham.

Hun bilder sig ind, at hun bliver for børnenes skyld. Det er synd for dem at miste deres far og skulle flytte. Og hvad vil der blive af ham, hvis hun forlod ham? På trods af alt, elsker hun ham jo stadig.

I virkeligheden er det hende, der klynger sig til børnene. Hun fortæller dem, hvad hun holder ud for deres skyld, og tvinger dem til at have medlidenhed med hende.



Børnenes usynlige ven

Børnenes usynlige ven er et levendegjort symbol på alt det, børnene savner i hverdagen.

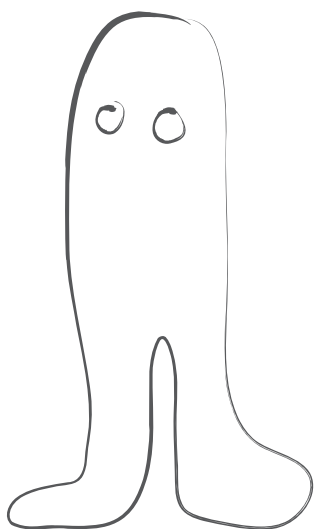
Han er indbegrebet af et barn. En overdrevet barnlig dreng, som lever evigt i en fantasiverden, der former sig efter hans ønsker. Hver dag er et eventyr fyldt med magi og fantasi. Alle i Fantasien kender og elsker ham, bortset fra Ærkefjenden. Uden en ordentlig fjende ville det jo være kedeligt.

Han er frygtløs, modig og fri. Han er ikke bange for noget som helst, ja faktisk er han slet ikke i stand til at føle frygt. Det er ikke så mærkeligt, at han også er en smule kæphøj, uforsigtig og dumdristig.

Han er en loyal, hjælpsom og beskyttende ven, som altid er klar til at sætte sit liv på spil for at redde sine venner. Men han kan også komme til at såre sine venners følelser. For han er også ufølsom, glemsom, egoistisk og barnlig. Som et barn kan være. Han er også fræk og en spasmager, der ikke kan lade være med at drille Ærkefjenden.

Det eneste, han hader, er voksne. Han hader selve det at blive voksen. De er kedelige og fantasiforladte. Børn burde aldrig blive voksne.

Inden I går igang med spillet, finder I på hans navn og særlige evner.



FAMILIEN

Far er dybt alkoholiseret, voldelig og skræmmende. Hans humørsvingninger dominerer hverdagen. Mor forsøger at beskytte børnene, men når hun drikker, bliver hun depressiv og afpresser børnene for kærlighed.

Børnene reagerer vidt forskelligt på hverdagen i familien. Emma på 11 tilpasser sig og er mere eller mindre mør for sine to små brødre. Simon på 9 gør alt for at undgå at gøre Far sur og giver sig selv skylden, når det alligevel sker. Marcus på 7 er trodsig og provokerende for at få opmærksomhed.

DINE ROLLER

Børnene bliver tvunget til at vælge mellem Fantasien og hverdagen. Dine roller trækker dem i hver sin retning:

Mor behandler børnene som alt for voksne. Hun giver dem ansvar og deler sine voksne sorger og bekymringer med dem. Hun beskytter dem mod Fars raseri, men holder også krampagtigt fast på dem. Hun tvinger dem til at trøste og have medlidenhed med hende.

Børnenes usynlige ven vil forhindre dem i at blive voksne og kedelige. Han prøver at lokke dem til at blive i Fantasien og tage på eventyr med ham for evigt. Han forstår ikke deres følelser for forældrene.

I SKABER FANTASIEN

I skaber sammen den fantasiverden, børnene flygter til. I kan finde på lige, hvad I har lyst til. I skal bare sige det, så bliver det en del af Fantasien.

I skal bruge Fantasien til at vise, hvad børnene savner. Fantasien er børnenes fristed, men det er også i Fantasien, børnene bearbejder hverdagen. I Fantasien kan I lade børnenes følelser slippe ud, forklædt som eventyrlige oplevelser.

Som en del af børnenes eventyr, tegner I Fantasien på gulvet. Familiens hjem er tegnet op med kridtstreger fra start, og I tegner Fantasien oven på. I bestemmer selv, hvor detaljeret, I tegner Fantasien, men pas på det ikke forsinker spillet! Tegningerne skal kun bruges til at huske, hvad I har fundet på.

SPILLESTIL

I hverdagen er spillestilen realistisk og underspillet. Brug kropssprog og indforståede blikke til at antyde de forbudte følelser. Sig ting mellem linierne og med indforstået snak.

I Fantasien skal du spille mere udtryksfuldt. Den usynlige ven er et overdrevent barn. Brug kroppen og giv fantasien frit løb.

SPIL SAMMEN

Spil med på de andres ideer: Scenariet er meget åbent for improvisation. Lyt til de andre spillere og spil med på deres ideer.

Telegrafér: Lad det skinne igennem, hvad du gerne vil have, at der sker. Det gør det nemmere for de andre at spille i samme retning.

Bring de andre i spil: Brug de andre karakterers indre konflikter. Marcus drømmer om opmærksomhed og får det ved at blive sur og lave ballade. Simon tilpasser sig og glemmer sig selv, men drømmer om at være en handlekraftig helt.

Søg det interessante: Det handler om at skabe den mest interessante historie. Hav tillid til, at de andre spillere griber bolden og vælg altid den mest spændende løsning.



Mads Møller
Ryvej 43
8752 Østbirk

Ægtefællens personnummer		Personnummer	
05 02 72 -38 42		12 01 70 -17 49	
Skattekommune			
Gedved kommune			
Procenter for:	Sundhedsbidrag	Kommune	Kirke AM-bidrag
	8,0	23,8	0,8 8,0
Personfradrag	Indregnet restskat	Skattemappedato	Opgørn.
42.900	7.992	27.6.2012	1
SKAT-telefon	Webadresse		
7222 1818	www.skat.dk		
TastSelv internet	TastSelv-telefon		
www.skat.dk/tastselv			

Du skal have penge tilbage 17.849 kr.

Din overskydende skat er tilbageholdt. Det skyldes, at SKAT undersøger om der er gæld, som skal dækkes af den overskydende skat. SKAT sender meddelelse til dig, når afklaring er sket.

Orientering fra SKAT

Der kan senere ske ændringer, og du vil så modtage en ny årsopgørelse.

Opgørelse af indkomst

Personlig indkomst	For AM-bidrag	AM-bidrag	Efter AM-bidrag
Lønindkomst, bestyrelses honorar, multimedier, fri bil mv.	324.138	25.931	299.207
Gruppelivsforsikring, uddelinger, personalegoder mv.	1.692		1.692
Personlig indkomst			300.899
<i>Samlet AM-bidrag</i>		<u>25.931</u>	
Kapitalindkomst			0
Ligningsmæssige fradrag			
Bidrag til A-kasse, efterlønsordning og fleksydelse			-5.184
Beskæftigelsesfradrag			-13.600
Ligningsmæssige fradrag			<u>-18.784</u>
Skattepligtig indkomst			
Personlig indkomst			300.899
Ligningsmæssige fradrag			-18.784
<i>Skattepligtig indkomst</i>			<u>282.115</u>

Indkomstoplysningerne har du selvangivet via TastSelv service.

Beskæftigelsesfradraget er beregnet som 4,25 % af AM-bidragspligtig indkomst på kr. 324.138, fradraget kan dog højst udgøre kr. 13.600.

Har du betalt til arbejdsgiveradministrerede pensionsordninger, får du meddelelse fra pensionsinstituttet om bidraget.

