



3. generations

# My Little Pony

## - Ikke for starte sjæle -

Af Lena 'Kikko' Siggaard Andersen

Et scenarie for 5 ponyer og en ponyhyrde i cirka 2 timer

Visit [www.MyLittlePony.com](http://www.MyLittlePony.com) for more fun!  
© 2006 Hasbro. All rights reserved.

## Foromtale

5 små ponyer får en meget vigtig og utroligt uhyggelig skoleopgave, som vil sætte deres venskab, kreativitet og mod på en hård prøve.

Vi lever i en verden, hvor My Little Pony er blevet infiltreret af plot, karakterer som voksne kan relatere til og animationer som ikke giver én kvalme af bare at se på dem. Men det er ikke her vores scenarie foregår. Slet ikke.

Det er tilbage i den gode, gamle, ekstremt pastelfarvede verden fra 2002, hvor ponyer kunne grine eller græde sig ud af alle deres problemer og den største ondskab der fandtes, var ukrudt i haven.

Troels Ken Pedersen udtalte:

*"Dette kompromisløse scenarie suger nådesløst spillerne ind i små børns dysfunktionelle sociale relationer. Jeg var rystet i min grundvold, og bøvsede regnbuer og sommerfugle i dagevis."*

Forvent og frygt fucked-up underholdning, hvor du bliver belønnet både for at være så sød at det klistrer ned af væggene og ond som kun rigtige børn kan være det.

Det kræver mod at give sig i kast med noget, ellers kun 6-årige piger tør slippe deres fantasi løs i.

Genre: My Little Pony! / Sjov med et twist af lyserød galskab

Spiltid: ca. 2 timer

Antal spillere: 5 og en ponyleder

Andet: Alle spillere skal medbringe en slikpose

## Spilkoncept

Foromtalen siger ret ærligt, hvad spillet handler om.

Det skal give sine spillere en unik og højest underholdende oplevelse, hvor de drives ud på en form for mentalt skråplan mellem den klæbrige lyserøde verden og ægte børneondskab.

Det meste af ondskaben vil for eksempel være at få den mest forfængelige pony til at smøre sig ind i mudder, gruppepresse en pony til at stjæle noget som næsten allerede er hendes, eller kritisere hinanden der næsten lyder som om det bare er et uheldigt formuleret compliment.

Spillet foregår i 5 steps:

Step 1: Forståelse for hvor vi er i pony-verdenen

Step 2: Hjernevask af spillerne

Step 3: Karakterer og spørgsmål

Step 4: Spil!

Step 5: Anti-hjernevask / afslutning

## Forberedelse og opvarmning for Ponyhyrden

### Hvad du skal bruge for at spille

- Scenariet
- 5 spillere
- Det slik dine spillere har medbragt (en pose pr. person)
- En skål til slikket – det hele skal her op
- En computer der kan vise YouTube-videoer og –lyd i acceptabel kvalitet
- Et skriveredskab

### Mental forberedelse:

Du kan se så meget du kan holde til. Det anbefales at tage det i portioner.

A Charming Birthday: [www.youtube.com/watch?v=F1EDAvFljYg](http://www.youtube.com/watch?v=F1EDAvFljYg)

Pinkie Pie's Special Day: [www.youtube.com/watch?v=5KKfym7NuoE](http://www.youtube.com/watch?v=5KKfym7NuoE)

Greetings From Unicornia: [www.youtube.com/watch?v=LWDOiGrCK\\_A](http://www.youtube.com/watch?v=LWDOiGrCK_A)

Lidt ekstra, hvis det skulle friste:

Princess Promenade del 1 og 2: [www.youtube.com/watch?v=CLwX0d0oUP4](http://www.youtube.com/watch?v=CLwX0d0oUP4) og [www.youtube.com/watch?v=jbl6eom88AM](http://www.youtube.com/watch?v=jbl6eom88AM) (Se evt. bare afslutningen; del 2, 20 min inde)

Pinkie Pie's Ferris Wheel Adventure: [www.youtube.com/watch?v=0yFAag-XcXM](http://www.youtube.com/watch?v=0yFAag-XcXM)

## Din rolle som Ponyhyrde og spilmekanismerne

Du skal selvfølgelig lede spillerne godt igennem deres eventyr, og sikre at de får skabt de konflikter som spillet afhænger af. Uden konflikter bliver det Lady og Otto<sup>1</sup>, og det er der ingen der kan leve med. Det er desuden på ingen måde ideen med scenariet.

Det du primært kommer til at skulle er at:

- Sætte scenerne og introducere redskaber ponyerne kan bruge til at skabe konflikt
- Blive ved med at sende bolden tilbage til spillerne, så de kører deres konflikter ud over hinanden i stedet for NPC'er
- Opmuntre dem i overflod til at være onde og sukkersøde

Det sjove i scenariet er, hvad ponyerne gør ved hinanden og får hinanden til. Spillerne spiller i en eller anden grad nemlig både ponyer og børn.

Ponyerne er sukkersøde – præcist som vi får dem præsenteret i filmene.

Og børn? Børn er onde når de tror ingen kigger. Børn giver skylden videre. Børn slår et tilfældigt uskyldigt barn i ansigtet, fordi et andet barn tog deres bold. Børn tøver ikke med at misbruge deres magt. Børn vil lege med dét legetøj, fordi en anden leger med det. Børn føler sig stærke når de starter gruppepresset. Og når de slutter sig til det. Børn er misundelige, modbydelige, udspekulerede, små engle.

Og det er kombinationen af disse to verdener, som gør dette spil interessant.

Spillet sættes i ponyverdenen med børnesiden lurende under overfladen og, som spillet folder sig ud, belønner du spillerne for begge dele. Men mest når de er onde.

Når de er ponysøde, vil du opmuntre og give dem en streg på 'Pony-arket'. Se bilaget.

Når de er børneonde, vil du opmuntre og give dem lov til at vælge et stykke slik fra slikskålen.

**HUSK: Vær en cheerleader!** Beløn med grin, smil og anerkendelse!

Til at starte med er spillerne onde ved hinanden for at få slik. Til sidst er de onde ved hinanden selv om de får slik. Slikket går altså fra at være en belønning til at være en straf i løbet af scenariet.

Pony-arket bruges primært til at vise, hvor frygteligt vample de har været efter I er færdige, og til at sætte fokus på at ponysiden også er en vigtig del. Så noter tydeligt på arket når de fortjener det.

**Slikskålens placering:** Ponyhyrden har kontrol over slikskålen, som gerne skal stå tydeligt fremme, og på hyrdens område. Spillerne må ikke bare tage. De skal gøre sig fortjent til det.

**NPC'er:** Du skal spille så få ponyer som muligt, og hele tiden prøve at få spillerne til at konfrontere hinanden. F.eks. hvis en spiller gerne vil tale med skolelæreren, så finder de hende, men hun siger at spiller x kender svaret eller at det problem bliver de nødt til at løse i fællesskab.

Alle NPC-ponyer er som udgangspunkt totalt meningsløse og kan ikke tage stilling til noget som helst.

Med mindre det giver rigtig godt splid i gruppen – selvfølgelig. Men de ser dog ikke pænt på at man driller andre mv. Det vil de bede ponyerne forklare, hvis de ser det.

---

<sup>1</sup> <http://alexandria.dk/data?scenarie=2901>

# Introduktion til spillerne

## Step 1: Forståelse for hvor vi er i pony-verdenen

Vi lever i en tid, hvor ponyer har personlighed, hvor voksne kan grine og nyde det, og faktisk kan relatere til dem. Det er ikke her vi spiller. Overhovedet. Vi er i 2003 og ponyerne griner eller græder sig ud af deres problemer, bryder uhyggeligt ofte ud i sang, lever i en verden så pastelfarvet at det gør ondt, og alt det der er elsket ved det nye show er borte og glemt.

## Step 2: Hjernevask

Vis dine yndlingsklip fra denne her og giv et lille resume af resten af dens historie:

A Charming Birthday: [www.youtube.com/watch?v=F1EDAvFljYg](http://www.youtube.com/watch?v=F1EDAvFljYg)

Herefter gives følgende oplæg:

Der findes intet bedre sted end ponyernes verden. Hvem ville ikke gerne bo blandt grønne enge, små åer og farverige blomster?

Ponyernes verden er altid fyldt med fred og fordragelighed.

De onde er aldrig rigtig onde; alt er lyserødt og fyldt med kaniner, blomster og regnbuer, gynger og lyserøde slotte med glimmer over det hele. Der er feer, smukke landskaber og træer med lyserøde blade.

Her er ingen der bagtaler hinanden, ingen der skændes, for alle er bare de bedste venner. Alle ponyer kan lide hinanden, og de støtter hinanden til det sidste. Der er heller ingen der bliver mobbet, eller holdt udenfor. Faktisk så er det rigtig dejligt at bo i Ponyville.

Eller sådan er det i hvert fald, hvis man spørger. Men det har ligesom.. udviklet sig?

Til at starte med var det ikke værre end at sommerfuglene var lidt desorienterede og fløj ind i hovedet på ponyerne ind i mellem... eller ind i træer og kom til skade. Ponyerne var meget bekymrede, men så fik de andre problemer. Der begyndte at komme ukrudt i blomsterbedene! Der var mudder ved badestederne! Og drillenisserne begyndte at tage uskyldige ponyers sløjfer.

Det er klart at sådanne hændelser har en vis indflydelse på omgivelserne... Især når man tror at det er naboponyen, der har taget ens yndlingsbørste!

## Step 3: Karakterer og spørgsmål

Karakterne findes i bilaget. Der er ikke nogen særlig vejledning til uddelingen af dem, men en over-hyper spiller bør måske ikke få TilliTwist.

Når karaktererne er læst og I er ved at være klar, præsenterer hver spiller kort sin karakter og følgende spørgsmål løbes igennem, for at spillerne kan lære deres og hinandens karakterer bedre at kende. Kør gerne spørgsmålene i rækkefølge, så alle får spørgsmål 1 først, og derefter spørgsmål 2.

### Spørgsmål til Gimpe

1. Hvad er det der kendetegner en rigtig prinsesse?
2. Alle prinsesser skal jo have deres eget særlige prinsesse-præg. Hvad tror du dit ville være, hvis du var en prinsesse?

### Spørgsmål til Bella Bella

1. Hvad er det mest uhyggelige du nogensinde har oplevet?
2. Hvad er det der gør dig mest misundelig på Sommer Sol?

### Spørgsmål til Muffe Mose

1. Hvad er de tre værste ting som du er blevet drillet så meget med?
2. Hvordan har du det med at være den absolut dygtigste i klassen?

### Spørgsmål til Sommer Sol

1. Hvad er det du f.eks. siger til Muffe Mose, som du selv synes burde hjælpe hende, men som bare ligesom har den modsatte effekt?
2. Hvad synes du, det er, som gør at Bella Bella kan falde igennem som prinsesse ind i mellem?

### Spørgsmål til TilliTwist

1. Hvad er det bedste dril du nogensinde har lavet og hvem var det til?
2. Hvad er det mest uhyggelige du nogensinde har oplevet?

## Step 4: Spillet

### Introduktion af sceneopbygningen til dig:

Til hver scene er der en beskrivelse af scenen/kapitlet og evt. en beskrivelse af, hvor I skal hen med scenen. Det er op til dig, hvor meget beskrivelse du fylder på, men det med *kursiv* bør fremover i en eller anden udformning siges direkte til spillerne.

Efter sceneintroen følger typisk en række spørgsmål til spillerne, som de kan svare på i fællesskab, eller hvis én spiller griber bolden.

Så er der forskellig inspiration til hvordan scenen kan udfolde sig.

Til sidst står der, hvor scenen bør slutte, og du fortsætter til næste scene.

Der er 4 scener og de handler grundlæggende om:

1. Byg konflikter
2. Optrap konflikter
3. Opdag konsekvenserne og placer skylden
4. Mærk straffen

**Hver scene bør tage 20-30 minutter.**

### Introduktion af spilmekanismen til spillerne:

*Når der spilles vil I blive belønnet for to ting. Den ene er at være ægte pony-sød; det er når I tilgiver, bryder ud i sang, siger at alle er smukke inden i eller at I alle sammen er de bedste venner. Alt det der passer perfekt ind i pony-verdenen. Det giver jer et point på min point-tavle her.*

*Det andet er når I falder i den anden grøft. Når I gruppepresser, skylder skylden videre og alle de andre ting sådan nogle ponyer kan finde på, når der ikke er nogen voksne der kigger. Så må I få slik fra skålen.*

*Ud over det skal det siges at settingen er jeres legeplads, og I kan improvisere lokationer, rekvisitter og ponyer som I føler det vil passe ind i spillet.*

### Mangler du en spiller?

Hvis der kun er 4 spillere: Tag Gimpe ud.

Dette er ikke blevet testet, men er mit bedste bud på, hvordan det kan køre med færre spillere. 5 spillere er selvfølgelig det optimale. Jeg tror ikke de rigtige spændinger kan opstå med færre spillere end 4.

## Scene 1:

*Det er en dejlig sommerdag i Ponyville. Jeres skolelærer har opdelt jer i grupper og givet hver gruppe et videokamera sammen med opgaven: Lav en spændende film!*

Spørgsmål til spillerne:

- *Hvis ide var det at I skulle lave en gyserfilm?*
- *Hvad var det argument, som fik de andre overbevist om at følge ideen?*

*Alle de andre grupper er styrtet afsted for at komme i gang, og I står alene tilbage i klasselokalet og skal lige først finde ud af hvordan det præcist er I vil gribe opgaven an.*

Her fra kan spillerne begive sig stort set hvor hen de vil. Oplagte lokationer er sumpen, den mørke skov, kælderens under biblioteket mv. Alt efter hvad de finder på, så sørg for at de bliver beskrevet tilpas uhyggeligt. Beskriv f.eks. hvordan det klæbrige mudder bobler i sumpen, hvordan vinden får de krogede grene i skoven til at se helt levende ud og hvordan støvet ligger tungt og at edderkopperne pusler i deres spind i kælderen.

Spillerne improviserer løs i settingen, og du kan komme med yderligere beskrivelser eller komplikationer ved deres plan efter hvad du synes nødvendigt.

Det er oplagt at den mest forfængelige pony skal kældes ud som sumpmonster osv., og du må gerne manipulere lidt med opgivelserne for at få det skubbet i den retning, men dit primære værktøj er at beskrive ting og omgivelser de kan bruge til at presse hinanden med og bruge spillemekanikkerne til at vise dem vejen – især hvis de lige skal skubbes igang.

### **Konfliktmulighed**

Kameraet går i stykker hvis de virkelig ikke kan passe på det, og der skal skaffes et nyt. Alle de andre grupper har et, men vil ikke give det fra sig – de skal jo selv bruge det. Men en af grupperne har deres liggende ubevogtet. Vil de hugge det? Ellers skal de have fat i en af ponyerne nede i byen.

### **Og CUT!**

Scenen stopper når Ponyerne har i en eller anden udstrækning er blevet færdig med deres film.



## Scene 2:

Spørgsmål til spillerne:

- *Hvem var det der fik ansvaret for at ligge filmrullen på plads i skabet i klassen? Og hvorfor var det at du/I aldrig kom så langt?*
- *Hvad skete der i stedet?*

Scenen kan enten starte med at den skyldige pony skal indrømme hvad der sker, eller at en af de andre ponyer opdager at den er væk.

Her får spillerne ret frit løb til at twiste historien.

Hvis filmen er blevet lånt ud, er det oplagt at noget er blevet misforstået, og den er nu blevet bygget ind i et kunstprojekt. Det er en statue af en pony sammensat af alle mulige forskellige dele, såsom skåle og køkkenredskaber, dele af møbler, tæpper og bøger. Det hele er selvfølgelig malet i flotte farver. Filmrullen udgør det ene øje, og er en uerstattelig del af statuen.

De finder statuen mens der ikke er nogen til stede. Og med rigtigt samarbejde kan rullen godt fjernes uden at hele statuen styrer sammen.

Meningen med denne scene er at de skal kunne få lavet en masse rod, men slippe fra det i en eller anden forstand, men som åbner for at det kan komme tilbage og bide dem i røven.

Giv dem gerne nogle muligheder for at komme fra A til B, hvor de kan sætte problemer op for hinanden undervejs, hvis de skulle føle for det.

### **Og CUT!**

Scenen slutter når de har genvundet filmrullen og den er på plads i skabe, eller når det er garanteret at den havner der.

### Scene 3:

Konsekvenserne fra scene 1 og 2 indhenter ponyerne.

*Det er blevet den store dag; der er opsat bænke, et lærrede og et stort og flot filmafspillerapparat. Hele klassen er samlet og skolelæreren er ved at være klar. Skolelæreren siger i forbifarten til dem at hun glæder sig til at se deres film, høre hvad de har tænkt sig at sige om den, og hvem der skal sige det.*

Spillerne skal gerne have noget tid til at forhandle både om hvem der skal op og hvad der skal siges, og den eller de ponyer som skal sige noget skal havne oppe foran klassen og give sin/deres tale.

Afhængigt af hvad der er sjovest vil deres film blive vist nu eller senere:

**Hvis deres film er gået helt i vasken** er det sjovt at vise den. Deres skolelærer kan reagere på filmen, og bede ponyerne stå til regnskab for hvad de har lavet. Det kan f.eks. være hun synes det var dybt upassende at lave sådan en uhyggelig film, at det ligner de ikke rigtigt har samarbejdet eller måske at den ikke er spor uhyggelig nok.

**Hvis de har fået lavet en masse rod i scene 1 og 2**, bliver deres film først vist efter pausen. De andre ponygrupper har alle lavet fine og harmoniske film, som grundlæggende ikke er spor spændende. Inden de når at vise deres film, kommer konsekvenserne og indhenter dem. Hvis de f.eks. har stjålet øjet på statuen og især hvis hele statuen er faldet sammen, vil ponyen der havde statuen møde op til præsentationen for at finde de ansvarlige. Og hun vil selvfølgelig have 'øjet' tilbage inden de når at vise deres film, fordi hun skal bruge den til en meget vigtig kunststilling lige om lidt! Og det skal jo være dén filmrulle – de andre er jo helt anderledes.

Mulighed 2 forventes at være den der kan give flest problemer for ponyerne.

For at scenen ikke skal blive for lang anbefales det at vælge en. Begge kan dog vælges hvis scenen er til det.

Giv spillerne rig mulighed for at pege fingre af hinanden og følg sporet af anklager og ansvarsfraskrivelse rundt i mellem dem, indtil du på mest uretfærdige vis placerer skylden i rollen som skolelæreren.

Sigt mod 1-2 skyldige, 1-3 medskyldige og 1-2 som går fri.

#### **Og CUT!**

Når skylden er placeret stopper scenen.

## Scene 4:

Når man har lavet rod, må man også tage sin straf.

Spørgsmål til de uskyldige:

- *Hvilken straf skal de skyldige og de medskyldige have?*

Inspiration: Genopbygge statuen eller gøre rent i den uhyggelige kælder, eller de skal på overlevelsestur i den meget mørke skov, for at lære hvad ægte uhygge er.<sup>2</sup>

Scenen sættes på stedet hvor straffen skal udføres eller på turen derhen. Skolelæreren eller en af de utilfredse ponyer giver dem opgaven, der fungerer som deres straf. De får at vide at de/den uskyldige pony skal holde øje med at det bliver gjort ordentligt. De skal altså gøre som den/de uskyldige pony siger.

Til at starte med overvåger læreren ell. lignende dem.

Provoker gerne de skyldige og medskyldige lidt ved at sige at en af de skyldige ponyer ikke gjorde noget helt rigtigt, og håb på at en uskyldig pony vil at sige at den skal gøre det om. Det er godt hvis der kan blive bygget godt med spænding op i mellem ponyerne.

Så går læreren/andet og de er alene med opgaven.

Der skal indirekte opfordres til at de skyldige og medskyldige ponyer kan hævne sig på den/dem som har sat dem i denne her ponypine. Dette kommer nok helt af sig selv.

### Og CUT!

Scenen stopper når opgaven er løst, det hele er eksploderet, I løber tør for slik eller det bare er virkeligt passende.

---

<sup>2</sup> Jeg ved godt det er op til spillerne, men her kom der altså nogle eksempler alligevel.

## Step 5: Anti-hjernevask

I kom igennem!

Dine spillere skal sikkert noget her bagefter, som kræver en eller anden form for normalisering af deres hjerne. Især hvis de skal spille andet rollespil. Det er din vigtige opgave at de hænger sammen mentalt.

Lad dem først gøgle lidt af og når du vurderer at de er klar, så spørg om de er klar til at vende tilbage til virkeligheden. Hvis de svarer ja, afspiller du følgende for dem. Hvis de svarer nej, er det så meget desto mere vigtigt, at du spiller følgende for dem. I alt fald inden de forlader rummet.

Eye of the tiger: [www.youtube.com/watch?v=btPJPFnesV4](http://www.youtube.com/watch?v=btPJPFnesV4)

### **Gode emner til at normalisere hjernen:**

Filmen Fight Club. Hvad folk ellers skal spille. Konspirationsteoriene omkring månelandingen. Hvad der ud over te og rugbrødsadder burde være en god kur mod sukkerkvalme.

Hvis du føler for det kan du også starte en mere generel diskussion pony-verden og børneondskab.

### **Hvad nu?**

Tag nu ud og nyd verden. Jeg håber I er en oplevelse rigere - og ikke er alt for traumatiserede.

Hvis I har lyst må I meget, meget gerne fortælle mig om jeres oplevelser og hvis I har feedback på scenariet. Det kan sendes til [kikkoshat@gmail.com](mailto:kikkoshat@gmail.com).

### **Tak!**

Tak til Scenariehuset II og Scenariehuset III og de mennesker der var med for inspiration, viden, spiltest og konstant pres – uden jer var det aldrig blevet til noget.

Specielt tak til Troels Ken Pedersen og Danny Wilson for al jeres hjælp og til Anne Vinkel for at få mig til at køre det på Con2.

Til sidst: Særlig tak til Hasbro for at opfinde og udbrede dette højst rædselsfulde koncept. Stakkels, stakkels forældre som måtte udholde timevis med denne type tortur. Vi sender jer vores medfølelse for forståelse.