



# Vil du se vores klamme zombie

Et novellescenarie af Jesper Stein Sandal - Særim-  
ner 2014

## **KOLOFON**

**Skrevet af:** Jesper Stein Sandal

**Varighed:** 2 timer

**Antal Spillere:** 4t

**Spilleleder:** 1

### **Inspiration:**

The Dead Kid – af Darrell Schweitzer

The Body/Stand by Me – Stephen King/Rob  
Reiner

Historier fra Bona: Robotten – af René Toft,  
Ulrik Høyer Kold og Jesper Bisgaard

Lømler – af Frederik Berg, Max Møller, Lars  
Vensild og Anders Skovgaard-Petersen

**Scenariet kort:** Fire drenge har fundet en zombie i skoven, og de udfordrer hinanden til, hvem der tør røre ved zombien og til sidst prøve at slå den ihjel. Zombien er imidlertid kun en zombie i børnenes fantasi. I virkeligheden er zombien en vagabond, der er faldet og har slået hovedet. Det er til sidst op til spillerne at beslutte, om fællesskabet om den hemmelige klub er vigtigere end at blive kaldt en sladrehanke, hvis man stopper legen og henter en voksen.

**Tonen i scenariet:** Det er bare drengestreg, og selvfølgelig vil der komme Zappa-referencer om at æde en skovsnegl. Det er fint, at spillerne fniser på metaplanet, men for drengene er det selvfølgelig ramme alvor. Genren er en blanding mellem raske drenge-genren, kendt fra alt fra De 5 til 'Bare en drengestreg', og naturligvis zombiegenren. Og når der er zombier involveret, så bliver det aldrig rigtig alvorligt, og det er fint, for ellers ville det jo bare være et scenarie om, hvor lede drenge kan være mod hinanden.

**Hvornår foregår scenariet?:** Det er ikke vigtigt. Et sted mellem 1955 og 2045, måske. Helt præcist, så er det sommerferie, og det er den eneste tidsangivelse, der tæller, når man er 10 år gammel. Den eneste parameter, hvor tidsperioden kan være vigtig, er, at det ikke er så fedt, hvis drengene sidder med næsen begravet i smartphones. Omverdenen skal være væk, når drengene er i den hemmelige klub.

**Spillestil:** Din rolle som spilleleder er først og fremmest at få sat spillerne i den rette stemning på kort tid. Det er din vision af skoven og alt det omkring spilpersonerne, som udgør de stemningsholdepunkter, spillerne griber fat i. Hvis du eksempelvis synes, skoven skal være en tavs, tæt fyrreskov, så bliver der måske noget skandinavisk uhygge over den, især hvis det trækker op til torden. Hvis din skov er en park i byen, hvor der er huse og mennesker

blot hundrede meter væk, så bliver drengenes fantasiboble mere skrøbelig. På den måde kan du påvirke udgangspunktet for spillernes spil.

Scenariet er bygget op som en sekvens af scener, hvor den overordnede handling er givet på forhånd. Du skal før hver scene forklare spillerne, hvad der nu skal ske, og hvor de skal arbejde sig hen imod. Spillelederen sætter altså scener og beslutter også, hvornår scenerne er slut. Spillelederen kan også komme med input til spillerne undervejs, og spillelederen må gerne selv spille rollen som zombie – eller hive en statist ind udefra.

Du styrer afviklingen, og det handler om at skrue op og ned for tempoet undervejs. Der skal være tid til at etablere både det fede i at have en hemmelig klub for drengene, og til at få mobning bragt på banen, før det går løs med zombien, så de første scener må godt trække lidt længere ud, end hvad der måske føles relevant for historien. Spillerne skal have fundet inspirationen, før de konfronteres med zombien.

Din opgave er altså dels at formidle alle regibemærkningerne, men du skal også sørge for at hjælpe spillerne i den rigtige retning. For nogle spillere kan det være nok blot lige at minde dem om, hvad de skulle opnå med en scene, mens det for andre kan blive nødvendigt at spole tiden tilbage og gøre en del af en scene om. Hvis spilpersonen Erik eksempelvis vælger at stikke spilpersonen Knud med sin spejderdolk, så er det en god idé lige at stoppe spillet og spørge spillerne, om de er helt sikre på, at det er dét, de gerne vil. Og I må i så fald gerne tage en kort diskussion af, hvorfor det kunne være fedt, hvis der skete noget dramatisk, der umiddelbart strider mod den handling, der er defineret på forhånd. Men gør det kort – der er sket noget vildt, så spændingen må ikke fise ud, mens I diskuterer.

Som spilleleder har du det sidste ord. Du fungerer som dommer. Der er ingen spillekort eller terninger og ingen regler, du og spillerne kan læne jer op af. Det er din vurdering af, hvad der

er bedst for scenariet, der tæller. Spiloplevelsen er noget, I skaber i fællesskab, men når dolk møder kød, så er det dig, der afgør, om det bliver et snitsår eller lige i hjertet.

## FORBEREDELSE

### BRIEFING

Scenariet kan spilles både rundt om bordet og ude på gulvet. Især de sidste scener kan spilles med kroppen, så det er en god idé lige at slå fast, inden I går i gang, hvor meget I må røre, og hvordan I eventuelt håndterer at slå på hinanden. Den enkle måde er blot at sige for eksempel "Jeg giver dig en mavepuster", hvorefter man med øjenkontakt sikrer sig, at det er ok, og så faker man sit knytnæveslag uden at ramme.

Det er også en god idé lige at understrege, at alle skal have tid i rampelyset, så derfor skal deres spil ikke være en naturlig gengivelse af, hvordan situationen ville foregå i den virkelige verden. Handlinger kan godt sættes på pause, så en anden spiller får spiltid.

Gør spillerne opmærksomme på, at scenariet er en novelle og derfor kun strækker sig over en håndfuld scener. Først skal spilpersonernes indbyrdes forhold lige etableres, men så går vi direkte til klimaks.

Forklar spillerne, at scenariet handler om, at to af dem har fundet en zombie ude i en kløft i skoven, og de vil vise zombien til de andre to. Spillerne skal også vide, at scenariet handler om den mærkelige blanding mellem drenges kammeratskab og indbyrdes ondskabsfuldhed.

*Spillerne skal ikke vide på forhånd, at zombien ikke er en rigtig zombie, men et levende menneske, der har brug for hjælp.*

Forklar, at scenariet er bygget op omkring en

række scener, hvor spillerne før hver scene får at vide, hvad scenen skal handle om. De har frit spil inden for scenens rammer, så længe de holder sig til målet. Der må således gerne være plads til at lufte sine frustrationer over, at man ikke kom på sommerferie i år, og det er også lillesøsters skyld – men det går ikke at afspore handlingen ved at blive enige om at gå ned til havnen og købe is i stedet.

Spillerne skal have reglerne at vide. De handler om, hvad der sker, hvis man ikke vil være med i legen længere og vil løbe hjem til de voksne. Reglerne kan ses som tillæg til scenerne, hvor man eksempelvis bliver drillet ekstra meget, hvis man vil sladre om zombien.

### OPVARMNING

Hvis du har nogle øvelser, du foretrækker, så brug dem endelig, men hold øje med tiden. Ellers vil jeg foreslå en simpel øvelse, som ikke kræver den store erfaring hos spillerne, men kan få sat gang i deres krop: *Zombiewalk*. Det går blot ud på at demonstrere sin bedste zombie-imitation. Du kan eventuelt lade spillerne være zombier, mens du spiller rollen som offer, der skal forfølges, eller lade én eller flere spillere prøve at være zombie-madding.

Hvis der er behov for at få spillerne mentalt på plads, så kan du eksempelvis bede dem lukke øjnene i et minut og i stilhed grave et minde frem fra en sommerferie, da de var cirka 10 år gamle. Derefter kan I enten gå direkte til spillet, eller – hvis du fornemmer, at de ikke helt er klar – så kan du bede dem kort fortælle om det minde, de fandt frem.

**ERIK**

----- KLIP ---- ROLLER ----- KLIP ----

**SVEND**

**Erik** er en nørd af den gammeldags slags, der får buksevand for at have læst forud i geografibogen snarere end at blive mangemilliardær på at sælge en app. Erik har altid facts i baghånden, men stoler stadig blindt på autoriteter, hvad enten det er Lademanns Leksikon eller voksne. Han ved også, at viden kan få ham i problemer med de andre børn, men kan ikke selv kontrollere sin trang til at være bedrevidende. Alt er også stadig vidt åbent: Atlantis og UFO'er findes næsten stensikkert, ligesom atombomber kunne dratte ned fra himlen hvert øjeblik, det skulle være.

**Stikord:** Forstørrelsesglas, nye gummisko, nærsynet, spejderdolk, inhalator, slapsvans, Anders And-blad, korte bukser, grydeklip.

**Motivation:** Eriks fantasi er altid med ham, og han lever sig altid ind i en leg. Hele sommerferien er han detektiv, pioner i vildniset eller rumpilot. Han bryder sig ikke om, hvis andre ødelægger legen. Erik er en medløber, når andre bliver drillet, og han forsøger at afbøje drillerier i retning mod et andet offer, hvis han selv bliver drillet.

**Om zombier:** Man skal ødelægge hjernen.

**Blødtud:** Hvis du bliver slået på, så må du løbe hjem, uden de andre må fortælle dine hemmeligheder.

----- KLIP ----- ROLLER ----- KLIP -----

**Svend** er dén, der altid tør det ekstreme. Han æder regnorme med fornøjelse. Måske fordi han hverken er klog, god til sport eller bare en sej knægt at være sammen med. Så derfor kører han sit eget freakshow for at få fællesskabets opmærksomhed. Det er højlydt ræbende og altid på grænsen til det farlige. Men for Svend er det også vigtigt, at det er ham alene, der tør. Derfor vifter han regnormen i ansigtet på de børn, der bliver mest paniske, for deres frygt får Svends bedrifter til at virke endnu sejere.

**Stikord:** Skrubtudse, bussemænd, rustne søm, Zippo-lighter, hudafskrabning, spytklat, snavs, ørevoks, larm, Spider-man, solskoldning, splatterfilm, bremsespor, arvet tøj, flitsbue.

**Motivation:** Svend kan være ubehagelig, men er ikke ond. Han vil for alt i verden være en del af fællesskabet, men for ham gælder det om at få de andre til at indrømme, at de er nogle pivskider.

**Om zombier:** Hvis din ven bliver bidt, så er der ingen redning. Du er nødt til at slå ham ihjel.

**KNUD**

----- KLIP ----- ROLLER ----- KLIP -----

**HANS**

**Knud** er dén, de andre drenge både ser op til og er bange for. Hvis Knud svirper dig med et håndklæde i omklædningsrummet efter gymnastiktimen, så tør du hverken tude eller give ham igen. Ingen hævner sig på Knud. Knud er ikke en dum bølle, men han manipulerer med de andre børn, for hvis de bliver presset til at vise, at de er kujoner og svæklinge, så ligner Knud en sej leder. Spillet om at få de andre til at græde er vigtigere for Knud end resultatet. Inderst inde frygter Knud, at de andre opdager, at han slet ikke er sej, men kun har påtaget sig rollen som en hård negl.

**Stikord:** Slangebøsse, solbriller, trælår, hudafskrabning, Batman, klatretræ, Bilka-tøj, lakridspiber, armyhår.

**Motivation:** Knud vil være dén, der bestemmer, selvom han er en kryster. De andre skal være mere bange for ham, end han selv er bange for noget, de står over for.

**Om zombier:** Der er aldrig nogen, der overlever, når zombierne først er sluppet løs.

----- KLIP ---- ROLLER ----- KLIP ----

**Hans** er en lille lort, som er god til fodbold, men ikke tør spille med de store drenge fra 5., fordi han er bange for, at de tyrer med bolden. Der er ikke ret meget, som Hans ikke er bange for, lige fra blodforgiftning til mumier. Hans er altid nervøs og rastløs og får sagt de forkerte ting på de forkerte tidspunkter. Han ville sikkert få en diagnose, hvis han ikke var god til fodbold og derfor må være normal. Hans fantasi er ofte for livlig, og han forestiller sig som regel det værste.

**Stikord:** Lommelygte, hugorme, splejs, myggebalsam, tordenvejr, pirathat, fodboldtrøje, legomand, plastikskovl, modehår.

**Motivation:** Hans vil være med i den hemmelige klub for alt i verden, men han er også pissebange for at være i skoven, hvor der kunne være varulve og børnelokkere og kæmpemyg.

**Om zombier:** Hvis du bliver bidt eller kradset af en zombie, så bliver du selv til en zombie!

**Lillebror:** Hvis du begynder at tude, skal de andre holde op med at drille dig, indtil du har gjort noget for at vise, at du ikke er en pivskid.



## FORBEREDELSE (FORTS.)

Har I rigtig god tid, så kan I også finde på et kort regelsæt for den hemmelige hule eller klub – og giv hulen et navn. Du må i så fald gerne lige sørge for, at de får sat en regel ind om ‘ingen sladrehanke’, ‘ingen pattebørn’ eller ‘de voksne må ikke vide noget’. Skriv gerne reglerne ned på en tavle, så de er tydelige, hvis I spiller semi-live ude på gulvet. Spiller I om bordet, kan et stykke papir være nok.

### REGLER

Reglerne skal ses som et dramatisk tillæg til scenerne. De eksisterer for at understrege alvoren i legen. Hvis man ikke tør være med længere, så har det konsekvenser – ikke i fantasiverdenen, men i drengenes sociale verden.

**Sladrehank:** Hvis nogen vil sladre eller løbe hjem til de voksne, skal hver af de andre finde på og fortælle en hemmelighed om sladrehanken – og det passer!

Her kan det være en god idé lige på forhånd at tage en føler på, hvor langt I må gå, da der ellers er frit spil på en skala fra ‘du pissede i bukserne, da vi så Spider-man’ over ‘du leger med din søsters Barbie-dukke’ til ‘din mor knepper med postbuddet’.

To af spillpersonerne – de to, der er mest oplagte som ofre for mobning, har desuden hver en særregel.

**Lillebror (Hans):** Hvis du begynder at tude, skal de andre holde op med at drille dig, indtil du har gjort noget for at vise, at du ikke er en pivskid.

**Blodtud (Erik):** Hvis du bliver slået på, så må du løbe hjem, uden de andre må fortælle dine hemmeligheder.

## SCENER

Scenerne består af en indledende beskrivelse af, hvad der skal foregå. Som spilleder skal du formidle den del til spillerne. Derudover er der en beskrivelse, som skal hjælpe dig som spilleder til at afvikle scenen.

Husk at ud af to timer afsat til spillet, så har I typisk højst 1 time og 15 minutter til reelt spil, når alle er på plads og briefing er overstået. Så hold øje med uret. Den tredje scene, Mødet, er dén, der bedst kan klippes ned til at være meget kort, hvis du føler, du er bagud i forhold til tiden.

### INTRO

**Til alle:** Her er start og slut givet på forhånd. Svend kan ikke holde på hemmeligheden længere og åbner scenen med “Vil I se en rigtig zombie?”. Scenen skal slutte med, at drengene indvilliger i at gå med ud i skoven for at se zombien. De må gerne stritte imod og være skeptiske, men på et tidspunkt skal de gå med på legen.

**Til spillederen:** Scenen kan foregå på legepladsen, i et telt i én af drengenes baghave, i en træhule eller på kanten af den farlige mergelgrav bag det gamle teglværk, hvor drengene dyster om at kaste længst.

Begynd scenen med en præsentationsrunde. Spillerne kan eventuelt tage udgangspunkt i nogle af de stikord, der står i beskrivelsen af deres spillperson. Det er op til jer, hvor meget I vil spille med åbne kort. Nogle foretrækker at lægge alle motiver åbent frem fra start, mens andre gerne vil holde dem skjult. Hvis I vil spille uden hemmeligheder, så er det nu, alt skal frem i lyset.

Drenge glemmer hele tiden at fortælle deres forældre, hvor de er, når de leger sammen. De skal bare være hjemme til spisetid. De kan sagtens nå at se zombien, så der er ingen eksterne forhindringer i vejen for at tage af sted.

## REJSEN

**Til alle:** Denne scene har til formål at give spilpersonerne plads til at få deres egoer helt i topform. Det er her, der skal prales med, hvor meget de ved om zombier, hvilke uhyggelige zombiefilm de i hvert fald ikke har været bange for at se, og hvordan de totalt bare ville smadre en million milliard zombier, hvis der kom sådan en horde af zombier.

**Til spillederen:** Scenen foregår på turen gennem skoven. Du må gerne iscenesætte spillet mellem virkeligheden og børnenes fantasi, hvis du beskriver skoven. Skoven er måske et lille frimærke inde i byen eller en klump træer ikke langt fra motorvejen, men i børnenes verden er det den store urskov, og selv hvis der er friserede grusstier, så er det et vildnis, der er rigtige opdagelsesrejsende og eventyrere værdigt.

Scenen slutter, når du føler, at spillerne har fået gejlet deres spilpersoner maksimalt op til at være seje zombiejægere. Slut den gerne med et godt zombie-støn, inden du klipper.

## MØDET

**Til alle:** I denne scene står drengene første gang over for zombien. Den er blodig og ulækker, men sidder fast i en kløft. Af og til stønner den og vrider sig – formentligt fordi den kan høre drengene og vil have deres saftige hjerner! Scenen går ud på at udfordre hinanden. Ingen tør rigtigt gøre noget af alt det, de pralede om på turen. I stedet for at vise, at man selv er en bangebuks, så er det bedre at få de andre til at fremstå som bangebukse, så længe man ikke behøver komme for tæt på.

Scenen slutter, når Knud tager initiativet og gør noget ved zombien – noget modigt, men uden at komme tæt på.

I må ikke slå zombien ihjel endnu.

**Til spillederen:** Nu skal drillerierne blive mere ondskabsfulde. Du må meget gerne være suffløren, der puster til ilden: “Svend er jo så dum, at zombien ikke vil gøre ham noget, for han har ingen hjerne”, eller “pralede Hans ikke med, at han kunne spurte fra alle zombier i hele verden?”. Spil gerne rollen som zombien semi-live og som ekstra farlig med grynt og gribende klør for at minde spillerne om risikoen.

## KONFRONTATIONEN

**Til alle:** Knud udvælger et offer, som han skal forsøge at få hele gruppen vendt imod. Offeret skal gøre noget grænseoverskridende og komme helt tæt på zombien. Eksempelvis sætte sin kasket på hovedet af den. Scenen slutter, når én af drengene enten udfører handlingen, løber hjem eller begynder at tude.

I må stadig ikke slå zombien ihjel.

**Til spillederen:** Knud har valgt, hvem der er offeret, så for de andre gælder det nu om ikke at gøre noget, der får dem til at bytte plads med offeret. Der kan være én af dem, der vælger at gøre det alligevel, og så må du meget gerne sørge for, at det medfører grov hån mod den spilperson, der var en pivskid.

Scenen skal ikke være for lang. Det handler om konfrontationen, som er første gang, hvor gruppepresset kan blive for meget for en spilperson. Det skal ikke være en diskussion.

Hvis du ikke har klippet eller revet de fire sedler til spillerne, som skal bruges i næste scene, ud i forvejen, så er det en god idé at få gjort det nu.

## AFSLØRINGEN

**Til alle:** Hvad end de har gjort, så har det fået zombien til at røre mere på sig. Måske er den ved at slippe fri. Knud vil have dem til at nakke zombien, inden den gør hele verden til zombier.

Scenen slutter, enten når zombien er død, eller legen er slut.

**Til spillederen:** Dette er den sidste scene, og den er delt i to. Først skal én af dem presses til at skulle nakke zombien – og ikke bare noget med at pege med en kæp og sige ‘BANG!’

Når den del når sit klimaks, så skal spillerne have at vide, at zombien ikke er en rigtig zombie. Giv dem sedlen med ‘samvittighedens stemme’. Hver spiller skal hurtigt tage stilling til, om deres spilperson stadig vil være med i legen, eller om det er blevet for meget alvor.

**Første del:** Scenen begynder på et punkt, hvor legen er ved at gå over gevind. Du må gerne undervejs i scenen minde dem om muligheden for at løbe hjem, for eksempel: “Dit digitalur bipper. Der er en halv time til spisetid” – men hjælp også til med at udråbe dem, der løber hjem til sladrehanke eller pattebørn. Sociale straffe som at blive smidt ud af den hemmelige klub kan også bringes i spil.

Spil zombien livligt, og når de enten er ved at stikke af eller er ved at lægge en plan for at nakke den på en sikker måde, så giv dem et ekstra zombie-støn og giv dem sedlen, hvor der står, hvad zombien i virkeligheden er.

**Anden del:** Beslutningen skal træffes hurtigt, og den skal ikke diskuteres, da den er op til hver spiller. Alt spil skal foregå i rollerne.

Det er her, en spilperson kan gøre oprør mod Knud, men det er også her, en enkelt risikerer at stå alene over for gruppen. Enten som den eneste, der ikke vil være med længere, eller

som den eneste, der vil fortsætte legen ud i den yderste konsekvens.

Du må gerne hjælpe denne del på vej ved at være ‘djævelen på skulderen’, som kommer med forslag, der kan drive scenen fremad, hvis de begynder at cirkle uden at komme nogen vegne.

Afslut scenen, når du føler, at I har nået et punkt, hvor konflikterne er spillet ud – eller når zombien er død.

## EFTERSPIL

Slut eventuelt af med en kort fortællerunde, hvor de eksempelvis kan fortælle, hvad der skete, da zombien blev fundet af de voksne, eller hvad der skete med de fire drenge, da de voksede op.

Derefter kan I diskutere, hvordan spillet gik. Hvad fungerede, og hvad gik galt? Var der noget, I ikke fik forløst – eller var der noget, I gerne ville have gjort anderledes? Hvad var det bedste øjeblik i spillet? Snakken bør være uformel, og husk at takke hinanden for spillet, uanset hvor godt eller skidt det er gået.

**Tak fordi du kørte scenariet som spilleder!**

SAERIMNEIR

