

Ældes med Ynde

et scenarie for 4-7 spillere

af Terese M. O. Nielsen

til Con2, januar 2015

Om udprintning

s.11-16 (handouts og huskesedler) vil gerne udskrives enkelt-sidedt

s.17-30 (spilpersoner) vil gerne udskrives to-sidedt.

Indhold

Foromtale	2
Velkommen til	3
Tak til	3
Del I. Workshop med karakter- og verdensbygning	4
Formål og GMs rolle	4
Velkomst og fordeling af karakter	4
Karakterbygning	4
Del II. Semilive rollespil om forberedelserne til gadefesten	6
Formål og GMs rolle	6
Det første planlægningsmøde. Bunden scene. Højest 30 minutter	6
Forberedelse af festen med afbrydelser. Improviserede scener. 1-2 pr spiller	6
Del III. Genfortælling af gadefesten med terninger og evaluering.....	8
Gadefesten	8
Regler for terningerul	8
Efter festen	9
Tips til GM.....	9
Oversigt over scenariets forløb	11
Liste over opgaver	12
Bipersoner. Navnelister	13
Relationskort	14
Gadefest. Husk at	15
Aktivisten	16
Borgmesteren	18
Forskeren	20
Lægen	22
Officeren.....	24
Sportsudøveren	26
Urmageren.....	28

Foromtale

De trisser hen til købmanden ad stisystemet blandt de lave, gule murstenshuse om formiddagen. De sidder på terrassen og gætter kryds og tværs ved frokosttid. De fodrer ænderne i den lille sø om eftermiddagen, nogle gange alene, nogle gange 2 eller 3 sammen, eller sammen med et barnebarn. Om aftenen skruer de for højt op for lyden på tv'et.

Engang var de kendte, elskede, respekterede, måske endda frygtede. Engang kunne de fyre eller ansætte folk, bestå eller dumpe folk, sende dem i krig, ekspropriere deres grund, stemme dem ned i byrådet, bygge folks huse eller foretage kirurgiske indgreb på dem.

I dag er det et åbent spørgsmål, om de kan arrangere kvarterets årlige gadefest.

Vil du være med til at prøve?

Scenariet handler om 4-7 ældre, der er nødt til at kæmpe imod eller acceptere deres alderdomsforskyldte svagheder, samtidig med at deres fælles forhistorie enten stiller sig i vejen for dem eller hjælper dem.

I scenariet skal spillerne først bygge spilpersonerne og deres liv og omgivelser, og derefter demonstrere, at de kan lave en høstfest mindst lige så godt som unge fløse på 40 ville kunne gøre det.

Genre: Tragisk komedie om at affinde sig med alderdommen, drevet af spillernes indfald.

Spillerantal: 4-7 spillere og en spilleleder

Spilletid: Ca. 4 timer, inklusiv opvarmning.

System: To forskellige: Semilive og hjemmebrygget variation over Dungeon World.

Spillertype: Du kan lide at bygge en karakter, en historie og et handlingsforløb sammen med andre. Du kan lide at grine af og med og græde over karaktererne og deres livsvalg.

Spilledertype: Du skal opmuntre spillernes fantasi og fortælleglæde og bruge alt, hvad de finder på, imod dem. Du skal skabe interessante valg for spillerne, når terningerne ruller. Du skal skabe struktur i spillernes frie rollespil gennem scenesætning.

Velkommen til

Og tak, fordi du vil være GM for *Ældes med Ynde*.

Scenariet er bygget op om en grundpræmis og en spilstil, som interesserer mig.

Grundpræmissen er

Når man bliver gammel, mister man nogle evner og vinder en forhistorie.

Spilstilen er verdensbygning og karakterspil. Spillerne skal sammen opbygge en gruppe karakterer, deres nutid og deres fortid, deres håb og frygt og deres indbyrdes forhold. Derudover har de mål, de skal nå, enten i samarbejde eller i konkurrence med hinanden.

Det betyder, at det er småt med ydre handling, og at din rolle som GM hovedsagelig er at komme med input, der kan hjælpe spillerne til at digte videre. Det betyder også, at scenariet starter og slutter med, at spillerne skal tage stilling til spørgsmålet om, hvordan de forholder sig til deres situation som de affældige skygger af sig selv, de er blevet i deres alderdom.

Scenariet består af 3 dele. En opvarmningsdel, hvor karaktererne og omgivelserne skabes. Dette foregår som en workshop med flere små øvelser under din ledelse, og formålet er at skabe masser af materiale at spille ud fra. Det tager formentlig 1-1½ time. Herefter følger en semilive rollespilsdel, hvor forberedelserne til gedefesten spilles. I denne del er din opgave at sætte scener, som spillerne derefter spiller. Midten forventes at vare 1½ time. Historien afsluttes med en evalueringsdel. Først rulles terninger om, hvordan gedefesten faktisk forløber, og spillerne fortolker terningernes valg og genfortæller festen. Derefter skal spillerne tage stilling til, om deres karakterer har ændret sig i løbet af scenariet.

Hvis du og dine spillere oplever noget skægt eller specielt, eller I får en idé til noget, der kan forbedre scenariet, vil jeg hjertens gerne høre om det. Skriv til terese.m.o.nielsen@gmail.com. Skriv også gerne med spørgsmål af enhver slags.

God fornøjelse med spillet

Terese

Roskilde, december 2014

Tak til

Min spilgruppe på Viking Con 33, Anja Hansen, Aske Sparrebro, Jesper Kofod og Niels Børup, både for fuldstændigt sprudlende at slippe fantasien løs og lade Knud, Erik, Aage og Else leve, og for den lange og positive snak om ændringer til scenariet bagefter. Det var en skøn oplevelse at se, hvordan I gjorde scenariet til jeres eget, både for jeres egen spiloplevelse og for fremtidige gennemspilninger.

Troels Ken Pedersens scenarie [Nazi Zombies of World War One](#) for ideer til karakterbygning.

[Dungeon World](#) og Anne Vinkels scenarie [Byen Melolonthinae](#) for at lære mig den version af spilmekanikken "rul en terning -højt er godt", som dette scenarie bruger.

Min korrekturlæser før Viking Con, Claus Raasted, for en lynhurtig indsats med konstruktive kommentarer.

Del I. Workshop med karakter- og verdensbygning

Formål og GMs rolle

Første del af scenariet går ud på gradvis at bygge spilpersonerne, deres forhistorie, omgivelser og indbyrdes forhold. Formålet er at have masser af information at spille på, når rollespillet går i gang - og så er det skægt i sig selv. Din rolle som GM er at lede spillerne gennem øvelserne nedenfor, stille så mange spørgsmål som muligt, og opfordre spillerne til at bruge hinandens ideer. Stil mange spørgsmål, gerne meget konkrete: "Hvor gammel er din datter?", "Hvad farve har din sofa?", "Hvor lå din butik?", "Hvor længe sover du om natten?" eller hvad der nu er relevant.

Velkomst og fordeling af karakterer

Start med at sige **velkommen** til spillerne. Læs gerne foromtalen op.

Fortæl en sej **anekdote** om en af dine bedsteforældre som ung. Fortæl om, hvordan du husker ham eller hende som gammel, helst i et positivt lys. Lad spillerne fortælle en lille historie hver om gamle mennesker, som de kender. Formålet er at vise kontrasten mellem gammel og ung og at få spillerne til at tænke på alderdom og i stemning til at fortælle.

Når I har snuset til tanken om seje forhistorier og nutidig nedsat virkeevne, er det tid til at **fordele karakterer**. Du spørger: "I skal spille et gammelt menneske. Hvad er vigtigst for jeres karakter at have fået ud af de sidste 70 år?". Prøv at fortolke spillernes svar, så de svarer til de 4 muligheder i tabellen nedenfor, eller lad dem vælge blandt de 4 svar. Brug svarene til at dele karakterer ud efter denne nøgle:

Svar	Giv spilleren ...
Social status/Anerkendelse	Officeren <i>eller</i> Borgmesteren
At blive husket om 100 år	Forskeren <i>eller</i> Sportsudøveren
At være til nytte og glæde for andre	Lægen <i>eller</i> Urmageren
At gøre en forskel i verden	Aktivisten <i>eller</i> Borgmesteren <i>eller</i> Lægen

Karakterbygning

Karakterne i scenariet bygges på grundlag af valg fra spillerens side. Stort set det eneste, der ligger fast, er, at hver enkelt karakter er bygget over et tab; en vigtig egenskab eller evne, som karakteren har haft, men ikke har længere.

Der er 7 mulige karakterer. Det er ikke vigtigt, hvilke der er i brug, hvis du har færre end 7 spillere.

Karakter	Central, mistet egenskab
Aktivisten	En sag at kæmpe for, et formål
Borgmesteren	Social agtelse
Forskeren	Hukommelse og tænkeevne
Lægen	Et godt helbred
Officeren	Magt, at være den der bestemmer
Sportsudøveren	Hurtighed og styrke
Urmageren	Fingernemhed og skarpt syn

Giv spillerne tid til at **udfylde karakterne** med navn, køn, hobby og livret. De sidste to er flavour-egenskaber, der skal give spillerne en følelse af at tilhøre en svunden tid. Herefter skal spillerne præsentere deres karakter og beskrive hans eller hendes udseende.

Forberedelserne til gadefesten skal spilles live, så nu er det tid til at leve sig ind i sin karakters bevægelsesmønster. Bed spillerne rejse sig op. Bed dem forestille sig en **skavank**. Lad dem forestille sig et punkt på deres krop, der gør en lille smule ondt hele tiden. Det kan være et knæ, en albue, lænden, nakken eller hvad der nu falder dem ind. Eller de kan have dårlig balancesans eller dårligt syn og svært ved at se, hvor de går. Bed dem om at bevæge sig lidt ludende og langsomt rundt i lokalet, mens de hele tiden prøver at tage hensyn til deres skavank. Skavanken noteres på deres karakterark.

Tegn et kort over boligkvarteret i fællesskab. Stil masser af spørgsmål. Find selv på spørgsmål, pluk fra listen nedenfor, lad spillerne stille spørgsmål til hinanden.

- Hvor bor de enkelte karakterer?
- Hvor ligger fælleshuset og vaskehuset? Er der en park?
- Hvor ligger den lille sø?
- Er der bænke?
- Hvor langt er der til købmanden?
- Hvor ligger legepladsen? Larmer ungerne? Sidder teenagerne og ryger smøger i legehuset fredag aften?
- Hvor bor I? Hvem er jeres naboer?

Lad hver enkelt spiller **beskrive sig selv og sit hus**. Grundplanen i alle rækkehusene er ens (tegn den!), men man kan variere planterne i sin forhave, farverne på skabslåger i køkkenet osv osv.

Nu er det tid for at **aftale relationer** med hinanden. Relationerne vælger spillerne blandt muligheder på karakterarket og aftaler dem med hinanden; der skal f.eks. være enighed om, hvad køn ens børn har, hvis de er gift med en anden karakters barn. Hver karakter skal have mindst 2 relationer; flere end 4 relationer bliver nok for meget at holde styr på. Tegn gerne et relationskort og læg det på bordet, så alle kan se det i løbet af scenariet. Brug f.eks. kortet i appendikset eller lav selv et.

Nu er I næsten klar til at gå i gang. Fortæl spillerne, at der er tradition for at holde en fælles gadefest i kvarteret. I år synes alle børnefamilierne, at de har alt for travlt, så derfor er karaktererne mere eller mindre frivilligt blevet festkomité. De scener, I skal spille, handler om arrangementet af gadefesten. Fortæl spillerne, at spilpersonerne er vant til at blive overset i kvarteret og bruge deres tid på at passe sig selv og mindes fortiden, men festarrangementet er på en gang en trussel og en mulighed for at vise, at man stadig dur til noget. Derfor skal spillerne som den allersidste del af karakterskabelsen **vælge et mål for gadefesten**. De må ikke fortælle hinanden, hvad det er. Giv dem mål at vælge mellem (se appendix), og bed dem evt. fylde detaljer på. Tag spillerne med uden for døren en ad gangen og bed dem om at fortælle dig om deres mål, så du har noget at bruge imod dem.

Nu har I et antal mennesker og et kvarter, de bor i. Nu er det tid til at spille rollespil!

Del II. Semilive rollespil om forberedelserne til gadefesten

Formål og GMs rolle

Denne del af scenariet går ud på at udnytte alt det, spillerne har fundet på under workshoppen, til at vise spilpersonernes svage sider og (formentlig) manglende erkendelse af deres alderdom frem. Det gøres ved en række rollespilsscener. Først skal spilpersonerne finde ud af at samarbejde, derefter skal de faktisk arrangere gadefesten. Din opgave som GM er at sætte scener og uddelegere biroller. Det er også en god ide at spørge spillerne, om der er en scene de gerne vil se.

Del II består af en bunden og en fri del. Den bundne er det indledende planlægningsmøder, som spillerne skal bruge til at leve sig ind i deres roller, og du skal bruge til at finde ud af, hvilke scener I skal spille. Den fri del består af 1-2 scener pr. spilperson, som du finder på, evt. med hjælp fra spillerne.

Det første planlægningsmøde. Bunden scene. Højst 30 minutter

Fortæl spillerne, at det indtil nu har været Frandsen, der har arrangeret festen. I bestemmer selv, om Frandsen er død, gal, flyttet eller indlagt, men han er ikke til at få fat i mere. Det eneste, spilpersonerne har, er Frandsens huskeliste (Se handout: [Gadefest. Husk at](#)). Den første scene er deres første planlægningsmøde. Lad spillerne spille deres karakterer på livet løs, men sørg for at scenen ikke strækker sig for langt - den bør ikke vare længere end 30 minutter. Når den tid er gået, skal det helst være sådan, at hver spilperson har fået mindst 1 opgave, som har med arrangementet at gøre. Hvis spillerne ikke af sig selv finder ud af at fordele opgaverne med mindst en til hver, må du gribe ind og tale til deres dårlige samvittighed, eller lodret diktere, at scenen skal slutte med, at de alle har opgaver.

Når mødet er slut, skal du have en [liste over opgaver](#) til gadefesten med navn på en hovedansvarlig pr. opgave. Denne liste skal bruges i del II og III.

Forberedelse af festen med afbrydelser. Improviserede scener. 1-2 pr spiller

Herefter følger en række scener, der har til formål at få karaktererne til at se deres situation som gamle i øjnene og udbygge deres forhold til hinanden. Du skal som GM sætte dem i interessante situationer, hvor de skal løse opgaver, som ville være nemme for yngre mennesker, men som kan være svære for spilpersonerne. Derudover skal du sørge for at presse spilpersonerne følelsesmæssigt og skabe interessante konflikter.

Forhåbentlig ved du (og spillerne) fra del I, hvad der er karakterernes ømme punkter. Brug det endelig i dit valg af scener. Der er ikke specielle krav til, hvor mange og hvilke scener I skal spille i del II. Vælg noget, der føles passende, men sørg for

- at spillerne er i rampelyset på skift
- at alle får mindst en scene, hvor de er hovedpersonen, og mindst en, hvor de er biperson
- at alle spillere får spillet med hinanden
- at sørge for, at det meste af forberedelsen af festen er kommet i stand
- at hold op, mens legen er god. Afrund del II, mens I stadig synes, det er sjovt.

Fortæl spillerne, at der findes 2 slags scener, samt at de kan blive bedt om (eller bede om) at holde en indre monolog.

De to slags scener er *forberedelsesscener* og *relationsscener*. Spillere, der ikke er hovedpersoner i en scene, sættes til at spille bipersoner - typisk børn, børnebørn og naboer. Forberedelsesscener og relationsscener spilles så vidt muligt semi-live. Rejs jer fra bordet og vis, hvad der sker, hvis karaktererne er ude at gå. Arranger borde og stole som en stue, hvis karaktererne er på besøg.

Forberedelsesscener er scener, hvor spilpersonerne løser deres opgave med forberedelse af festen. Hvem der præcis gør hvad, afhænger af scenariet indtil videre. Eksempler kan være

- Spilpersonerne skal finde ud af, hvad budgettet til sidste års fest var. To af dem ankommer til småbørnsfamilien midt i ulvetimen, umiddelbart før aftensmaden. To andre spillere spiller familiens far og mor.
- Spilpersonerne skal arrangere musikken og har inviteret teenagerne Mikkel og Tobias hjem til sig for at tale om lydanlæg. To andre spillere spiller Mikkel og Tobias.
- Spilpersonerne taler med en nabo om maden og bliver forvirrede over, at naboen er vegetar.
- To spilpersoner laver bordplan og taler om deres fælles barnebarn.
- To spilpersoner køber ind og taler om formandskabet i bridgeklubben.

Brug tabene imod karaktererne

Sørg for at minde spillerne om deres fysiske skavanker og om deres karakters centrale tab og valg i løbet af del II. Lad Officeren bliver herset med, Aktivisten føle sine gøremål som ubetydelige, Lægen have kvaler med helbredet osv.

Relationsscener er scener, hvor forholdet mellem spilpersonerne eller forholdet til familiemedlemmer bringes i spil. Eksempler kan være

- Urmagerens søn ringer og fortæller, at urmagerbutikken, som han har overtaget, skal sælges.
- Officerens barnebarn i USA har en sort kæreste.
- Lægens datter vil tale om, hvilket plejehjem der er bedst "bare for at være i god tid, der er jo ventetider".

Endelig kan du bede om en **indre monolog**, hvor du beder en spiller føre en samtale med sig selv in character om et eller andet. Det kan være et stort spørgsmål - *hvad fortryder du i dit liv?* - eller et mindre - *hvad synes du egentlig om din datters mands børn?* Spillerne må selvfølgelig også gerne ønske at se nogle indre monologer.

Del III. Genfortælling af gadefesten med terninger og evaluering

Gadefesten

I har nu forberedt gadefesten. Nu skal terningerne afgøre, hvordan det går. Derudover skal spillerne tage stilling til, om karaktererne har nået deres mål, og hvad deres holdning til dem selv som gamle er.

Delen om gadefesten spilles som fortællespil. Det vil sige, at spillerne i tilbageblik fortæller om, hvordan gadefesten forløb. Husk at lægge mærke til, hvad hændelserne betyder for karakterernes mål for aften. Det er som altid en god ide at spørge til karakterernes særlige tab. Spørg f.eks. Forskeren, om han/hun har husket det hele, og Sportsudøveren om han/hun kan klare sækkevæddeløbet. Rul terninger, hvis der er tvivl om svaret.

Genfortæl gadefesten i kronologisk orden med udgangspunkt i [listen over opgaver](#). Her er en oversigt over et typisk forløb samt mulige komplikationer:

Aktivitet	Mulige komplikationer
Ankomst	Det regner. Der er ikke plads til overtøj i garderoben. Nogen falder. Der er for få stole. Bordplanen er blevet væk.
Mad	Der er for lidt mad. Der er for få gafler eller tallerkner. Der er for få øl. Vegetarmaden er ikke kommet med.
Taler og sange	Der er knas med lydanlægget. Taleren får et hosteanfald eller falder over ledningerne.
Bål/lege/quiz	Bålet vil ikke tændes. Præmierne er blevet væk.
Dans	Bandet eller musikeren er forsinket. Mere knas med lydanlægget.
Oprydning	Nogen har kastet op på gulvet i badeværelset; måske et barnebarn?

Spørg spillerne om, hvad der skete først, og lad dem fortælle. Når I kommer til en situation, der afhænger af, hvor godt karaktererne har løst deres opgaver, ruller spillerne terninger for at se, hvor godt det gik. Terningerne afgør, hvor godt det gik, og spilleren fortolker resultatet og fortæller, hvad der konkret skete.

Regler for terningerul

Reglerne for, om karakterens forberedelse af gadefesten fører til succes eller fiasko er planket fra Dungeon World (<http://www.dungeon-world.com/>). Når en spiller skal finde ud af, om hans eller hendes karakter er lykkes med sin opgave, ruller 2 sekssidede terninger. Der er 3 mulige udfald:

10-12:	Handlingen lykkes til fulde.
7-9:	Handlingen lykkes, men det har en pris, f.eks. i form af et svært valg.
2-6:	Handlingen mislykkes. Flashback scene

Ved en delvis succes er det din opgave at afgøre, hvilket valg spilleren stilles overfor. Men du kan selvfølgelig inddrage spillernes ideer, hvis en af dem har et godt forslag, eller hvis du ikke er tilfreds med de ideer, du selv får i situationen. Til gengæld er det spilleren selv, der foretager valget og fortolker, hvad det betyder for situationen.

Eksempel på succes med en pris. F.eks. stilles spilleren over for et vanskeligt valg

Else har hele sit liv kæmpet for at bevise, at kvinder er lige så gode som mænd. Hun har lavet børneunderholdning til gadefesten sammen med Knud og skal rulle for, hvordan det går. Hun ruller 7. Hun får valget mellem at vælge én, og kun én, af disse resultater:

Enten bliver det en bragende succes, men det er kun drenge der vinder *eller* det går ok med både piger og drenge blandt vinderne, men Knud får hele æren.

Eksempel på fejlslagent slag, efterfulgt af en flashback scene

Når en spiller slår 1-6, afbrydes den umiddelbare handling af en flashback scene, som spilleren sætter, evt. med hjælp fra GM. Flashback scenen skal illustrere en hændelse i fortiden, der minder om situationen nu, men hvor karakteren lykkes med stor succes med noget lignende. De øvrige spillere tager roller som bipersoner i flashback scenen.

Erik roder med lydanlægget, efter at lyden til talen er gået. Han skal rulle en terning for, hvordan det går. Han ruller 6. Han får ødelagt stikket i den ene højtaler. Flashback til den fest for 50 år siden, hvor han hjalp til med pladespilleren og endte med at danse med sin senere kone.

Efter festen

Morgenen efter står spilpersonerne i festlokalet og skal rydde op, eventuelt med hjælp fra naboerne.

Lad spillerne svare på, hvad deres karakter har fået ud af festen. Lad hver enkelt karakter holde en indre monolog, hvor han eller hun svarer på

- Opnåede du dit mål for aftenen?
- Hvordan kan du leve med, at du er blevet gammel? Har du ændret syn på det i løbet af scenariet? Hvordan kommer dit liv til at forme sig fremover?

Tips til GM

Forhåbentlig sprudler dine spillere over af spontane indfald og ping-pong'er af hinandens spilpersoner og deres mål og trængsler og indbyrdes relationer. Det er i hvert fald det, jeg gerne vil opnå med scenariet. Brug disse GM værktøjer til at holde gryden i kog, hvis dine spillere har brug for hjælp:

- Brug karakterernes svagheder. Spørg urmageren, hvor hurtigt det går at låse døren op. Spørg Borgmesteren, hvor mange der hilser på ham/hende under indkøbene lørdag formiddag i midtbyen.
- Brug spillernes forslag, og sørg for at opmuntre dem til at komme med flere.
- Der er ikke noget, der er nemt. Sørg for komplikationer.
- Sæt spillere, der ikke er i rampelyset, til at spille bipersoner. Lad evt. spillerne få faste bipersonsroller som hinandens børnebørn undervejs.

- Sørg for, at bipersoner m.m. der bliver nævnt og skabt i forbifarten, dukker op igen. Tag deres familie og venner med.
- Spil på personernes relationer. Hvis to karakterer har været kærester som teenagere, så er det deres sang, der spiller i radioen søndag formiddag, når de holder møde. Hvis to personer har fælles børnebørn, så kommer de på besøg eller på hospitalet.
- Hvis spilpersonerne har mål, der er i konflikt med hinanden, så drag det frem. Hvis begge vil vælges til formandsposten i frimærkeklubben, så er det næstformanden, der lejer festtelte ud, og de må hellere gøre et godt indtryk på ham.

Oversigt over scenariets forløb

Del I. Workshop. 1-1,5 timer.

1. Velkomst og anekdote
2. Hvad vil din karakter have ud af sit liv? Karakterfordeling
3. Navn, køn, skavank, hobby, livret
4. Fysisk øvelse. Gå som et gammelt menneske
5. Beskriv Kvarteret. Beskriv jeres huse
6. Lav jeres relationer
7. Definér et mål for gadefesten

Del II. Semilive. 1,5 - 2 timer.

Planlægningsmødet. Max ½ timer. Skal ende med en liste med mindst én opgave pr. spiller.

1-2 scener pr. spilperson med vedkommende i en hovedrolle. Bring spillerne i situationer, der belyser karakterernes centrale tab, mens de løser opgaver.

Forberedelsesscener

- hver spilperson har mindst én arbejdsopgave. Brug den til at sætte dem i kontrast til de yngre generationer

Relationsscener

- hver spilperson har forhåbentligt noget i klemme i forhold til andre spilpersoner eller naboer og familie. Bring det i spil.

Del III. Fortællingen om gadefesten og evaluering. 1 time

Genfortælling af gadefesten.

Hver spilperson ruller terninger for, hvordan den del af gadefesten går, som vedkommende var ansvarlig for. Der fortælles ud fra udfaldet.

Til slut svarer spilpersonerne på spørgsmålene nedenfor, evt. i en indre monolog.

1. Opnåede du dit mål for aftenen?
2. Hvordan kan du leve med at være blevet gammel? Har dit svar ændret sig i løbet af scenariet? Hvordan bliver dit liv fremover?

Liste over opgaver

Opgave	Ansvarlig

Bipersoner. Navnelister

Bipersonerne er nabofamilier og børn eller børnebørn.

Børn og voksne naboer er 35-45 år gamle og har altid travlt med deres arbejde. De hedder

Kvinder	Mænd
Mette	Thomas
Rikke	Michael
Tina	Peter
Heidi	Henrik
Charlotte	Jesper
Christina	Martin
Maria	Lars
Louise	Morten
Anne	Christian
Pia	Søren

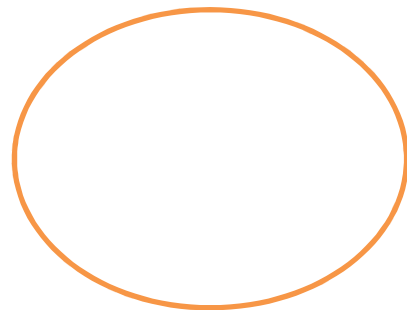
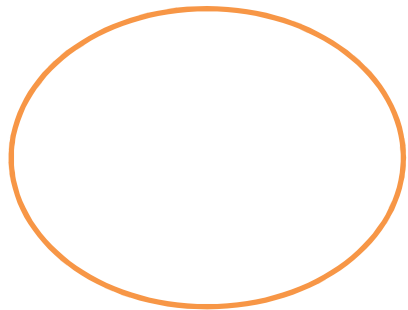
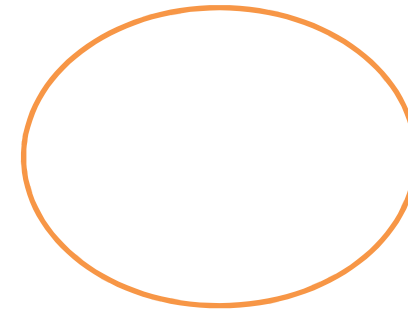
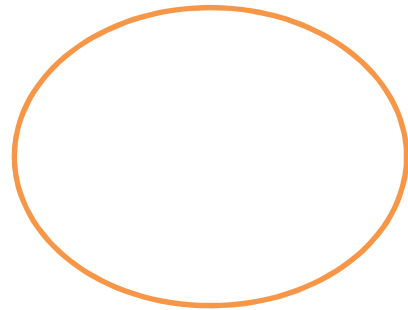
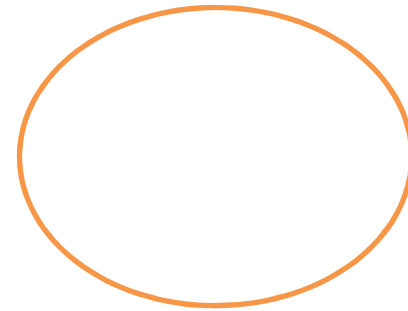
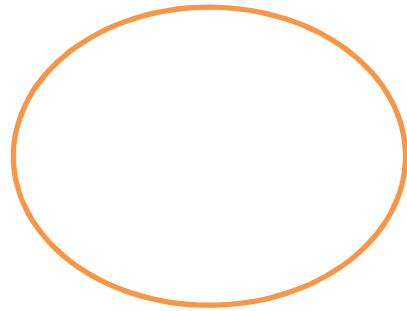
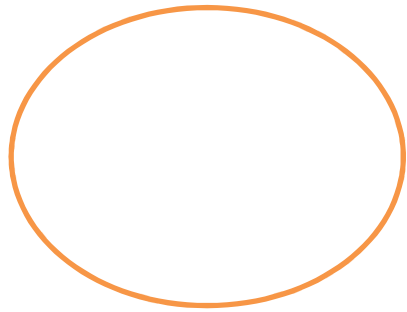
Børnebørn og nabobørn er 0-20 år gamle og spiller elektroniske spil hele tiden. De hedder

Piger	Drenge
Camilla	Rasmus
Julie	Mathias
Maria	Mads
Louise	Christian
Sarah/Sara	Mikkel
Cecilie	Frederik
Sofie	Jonas
Line	Kasper
Anne	Martin
Rikke	Anders

Kilde til disse navne og spilpersonernes navne

http://xn--brnenavne-l8a.dk/index.php?option=com_content&task=view&id=33&Itemid=35

Relationskort



Gadefest. Husk at

Skrive tale

Skrive sange

Lave bordplan

Lægge budget

Bestille mad

Pynte op

Bestille musik

Hente bidrag fra folk, der har rund fødselsdag

Arrangere lege/spil/quiz for børn og voksne

Bål

Arrangere oprydning

Aktivisten

Engang havde jeg et mål og en sag at kæmpe for. Nu er jeg bare gammel.

I er gamle mennesker, som har mistet det, der var vigtigst for jer hele jeres voksenliv igennem. I bor i hver jeres rækkehus i et dejligt, nyere kvarter med masser af grønt, stier og børnefamilier. I skal arrangere den årlige gadefest.

Når scenariet er slut, skal du svare på følgende spørgsmål:

Hvordan kan du leve med ikke at have en retning eller en mening?

Du skal bygge din karakter ved at foretage en række valg, alene eller sammen med andre.

Sæt ring om dit valg. Jeg var aktiv i

Greenpeace dyrerettighedsorganisationen Anima Amnesty International.

Vælg dit køn. Sæt ring om dit navn

Kvinder: Marie, Kirsten, Inge, Margrethe, Else, Birthe, Anna, Tove, Bente, Karen, Lis

Mænd: Erik, Jørgen, Bent, Hans, Poul, Knud, Jens, Aage, Ole, Niels, Svend

Beskriv din skavank

Sæt ring om din hobby

Hækle, strikke, brodere, presse blomster, bridge, kryds og tværs, folkedans, at lave kryddersnaps, binde bøger ind, samle på frimærker, samle på mønter, slægtsforskning, spiritisme, flaskeskibe, modeljernebane, lystfiskeri, passe have

Sæt ring om din livret

skipperlabskovs, gule ærter, stegt flæsk med persillesovs, grønlangkål, brunskål, medisterpølse, sildemad, stegt kylling med agurkesalat og skilt sovs, panerede svinekoteletter

Luk øjnene og se din karakter for dig.

Aftal en relation med 2-4 af de andre spillere. Vælg mellem disse eller find selv på noget

Jeg var kærester med _____ da vi var teenagere.

Mit barn er gift med _____'s barn. Jeg er børnebørnenes yndlingsbedsteforælder.

_____’s familie boede hos os i en uge, da der var vandskade i deres hus.

Jeg hjalp _____ med at bygge sit hus.

Jeg har altid rivaliseret med _____ om _____.

Jeg har spillet i boldklub med _____ i 20 år. Jeg var træner for hans børn.

_____ og jeg stiller op for rivaliserende partier til byrådsvalg.

Jeg spiller skak/bango/whist/golf/tennis med _____ hver onsdag.

Jeg var oprindeligt kærester med _____’s ægtefælle.

_____ og jeg har et fælles barnebarn. Vores børn er ikke sammen længere.

Gadefesten er en chance for at bevise dit værd eller få afsluttet gamle historier. Vælg dit mål. Uddyb selv med detaljer

- alle i kvarteret ved, hvem jeg er
- alle har en dejlig aften
- de ting, jeg startede, bliver en tradition
- det bliver *ikke* ... der ...
- jeg bliver elsket
- jeg får ret
- mine børnebørn respekterer mig
- ... siger undskyld for ...
- alle lover at stemme på mig som formand for seniorklubben

Borgmesteren

Engang var jeg agtet og respekteret. Nu er jeg bare gammel.

I er gamle mennesker, som har mistet det, der var vigtigst for jer hele jeres voksenliv igennem. I bor i hver jeres rækkehus i et dejligt, nyere kvarter med masser af grønt, stier og børnefamilier. I skal arrangere den årlige høstfest.

Når scenariet er slut, skal du svare på følgende spørgsmål:

Hvordan kan du leve med at blive overset og være ligegyldig for andre?

Du skal bygge din karakter ved at foretage en række valg, alene eller sammen med andre.

Sæt ring om dit valg. Jeg stillede op for

Socialdemokratiet

Venstre

Konservative

Vælg dit køn. Sæt ring om dit navn

Kvinder: Marie, Kirsten, Inge, Margrethe, Else, Birthe, Anna, Tove, Bente, Karen, Lis

Mænd: Erik, Jørgen, Bent, Hans, Poul, Knud, Jens, Aage, Ole, Niels, Svend

Beskriv din skavank

Sæt ring om din hobby

Hækle, strikke, brodere, presse blomster, bridge, kryds og tværs, folkedans, at lave kryddersnaps, binde bøger ind, samle på frimærker, samle på mønter, slægtsforskning, spiritisme, flaskeskibe, modeljernebane, lystfiskeri, passe have

Sæt ring om din livret

skipperlabskovs, gule ærter, stegt flæsk med persillesovs, grønlangkål, brunkål, medisterpølse, sildemad, stegt kylling med agurkesalat og skilt sovs, panerede svinekoteletter

Luk øjnene og se din karakter for dig.

Aftal en relation med 2-4 af de andre spillere. Vælg mellem disse eller find selv på noget

Jeg var kærester med _____ da vi var teenagere.

Jeg har været nabo til _____ i 30 år. Vi er nære venner / ærkefjender.

Mit barn er gift med _____'s barn. Jeg er børnebørnenes yndlingsbedsteforælder.

_____’s familie boede hos os i en uge, da der var vandskade i deres hus.

Jeg hjalp _____ med at bygge sit hus.

Jeg har altid rivaliseret med _____ om _____.

_____ og jeg stiller op for rivaliserende partier til byrådsvalg.

Jeg spiller skak/bango/whist/golf/tennis med _____ hver onsdag.

Jeg var oprindeligt kærester med _____’s ægtefælle.

_____ og jeg har et fælles barnebarn. Vores børn er ikke sammen længere.

Høstfesten er en chance for at bevise dit værd eller få afsluttet gamle historier. Vælg dit mål

- alle i kvarteret ved, hvem jeg er
- alle har en dejlig aften
- de ting, jeg startede, bliver en tradition
- det bliver *ikke* ... der ...
- jeg bliver elsket
- jeg får ret
- mine børnebørn respekterer mig
- ... siger undskyld for ...
- folk lover at stemme på mig som formand for seniorklubben
- ... tilgiver mig for

Forskeren

Engang kunne jeg huske og ræsonnere. Nu er jeg bare gammel.

I er gamle mennesker, som har mistet det, der var vigtigst for jer hele jeres voksenliv igennem. I bor i hver jeres rækkehus i et dejligt, nyere kvarter med masser af grønt, stier og børnefamilier. I skal arrangere den årlige høstfest.

Når scenariet er slut, skal du svare på følgende spørgsmål:

Hvordan kan du leve med at være blevet glemsom og langsomt tænkende?

Du skal bygge din karakter ved at foretage en række valg, alene eller sammen med andre.

Sæt ring om dit valg. Jeg forskede i

Filologi

Kemi

Historie

Vælg dit køn. Sæt ring om dit navn

Kvinder: Marie, Kirsten, Inge, Margrethe, Else, Birthe, Anna, Tove, Bente, Karen, Lis

Mænd: Erik, Jørgen, Bent, Hans, Poul, Knud, Jens, Aage, Ole, Niels, Svend

Beskriv din skavank

Sæt ring om din hobby

Hækle, strikke, brodere, presse blomster, bridge, kryds og tværs, folkedans, at lave kryddersnaps, binde bøger ind, samle på frimærker, samle på mønter, slægtsforskning, spiritisme, flaskeskibe, modeljernebane, lystfiskeri, passe have

Sæt ring om din livret

skipperlabskovs, gule ærter, stegt flæsk med persillesovs, grønlangkål, brunkål, medisterpølse, sildemad, stegt kylling med agurkesalat og skilt sovs, panerede svinekoteletter

Luk øjnene og se din karakter for dig.

Aftal en relation med 2-4 af de andre spillere. Vælg mellem disse eller find selv på noget

Jeg var kærester med _____ da vi var teenagere.

Jeg har været nabo til _____ i 30 år. Vi er nære venner / ærkefjender.

Jeg var til stede, da _____ fødte sit første barn.

_____’s søn har brudt ind i mit hus. Jeg greb ham på fersk gerning.

Mit barn er gift med _____’s barn. Jeg er børnebørnenes yndlingsbedsteforælder.

_____’s familie boede hos os i en uge, da der var vandskade i deres hus.

Jeg har spillet i boldklub med _____ i 20 år. Jeg var træner for hans børn.

_____ og jeg stiller op for rivaliserende partier til byrådsvalg.

Jeg spiller skak/bango/whist/golf/tennis med _____ hver onsdag.

Jeg var oprindeligt kærester med _____’s ægtefælle.

_____ og jeg har et fælles barnebarn. Vores børn er ikke sammen længere.

Høstfesten er en chance for at bevise dit værd eller få afsluttet gamle historier. Vælg dit mål

- alle i kvarteret ved, hvem jeg er
- jeg bliver bedt om at holde et foredrag
- alle har en dejlig aften
- de ting, jeg startede, bliver en tradition
- det bliver *ikke* ... der ...
- jeg bliver elsket
- jeg får ret
- mine børnebørn respekterer mig
- ... siger undskyld for ...
- ... tilgiver mig for ...
- mit barnebarn bestemmer sig for at studere det samme som mig

Lægen

Engang var jeg sund og rask. Nu er jeg bare gammel.

I er gamle mennesker, som har mistet det, der var vigtigst for jer hele jeres voksenliv igennem. I bor i hver jeres rækkehus i et dejligt, nyere kvarter med masser af grønt, stier og børnefamilier. I skal arrangere den årlige høstfest.

Når scenariet er slut, skal du svare på følgende spørgsmål:
Hvordan kan du leve med at være blevet syg og svag?

Du skal bygge din karakter ved at foretage en række valg, alene eller sammen med andre.

Sæt ring om dit valg. Jeg var speciallæge i

Almen medicin

Øre-næse-hals sygdomme

Knoglesygdomme.

Vælg dit køn. Sæt ring om dit navn

Kvinder: Marie, Kirsten, Inge, Margrethe, Else, Birthe, Anna, Tove, Bente, Karen, Lis

Mænd: Erik, Jørgen, Bent, Hans, Poul, Knud, Jens, Aage, Ole, Niels, Svend

Beskriv din skavank

Sæt ring om din hobby

Hækle, strikke, brodere, presse blomster, bridge, kryds og tværs, folkedans, at lave kryddersnaps, binde bøger ind, samle på frimærker, samle på mønter, slægtsforskning, spiritisme, flaskeskibe, modeljernebane, lystfiskeri, passe have

Sæt ring om din livret

skipperlabskovs, gule ærter, stegt flæsk med persillesovs, grønlangkål, brunkål, medisterpølse, sildemad, stegt kylling med agurkesalat og skilt sovs, panerede svinekoteletter.

Luk øjnene og se din karakter for dig.

Aftal en relation med 2-4 af de andre spillere. Vælg mellem disse eller find selv på noget

Jeg var kærester med _____ da vi var teenagere.

Jeg har været nabo til _____ i 30 år. Vi er nære venner / ærkefjender.

Jeg var til stede, da _____ fødte sit første barn.

Jeg kender _____'s frygtelige hemmelighed. Jeg har hørt den i konsultationen.

Jeg passede _____'s børn, da hans / hendes ægtefælle var på hospitalet.

Jeg har altid rivaliseret med _____ om _____.

Jeg har spillet i boldklub med _____ i 20 år. Jeg var træner for hans børn.

_____ og jeg stiller op for rivaliserende partier til byrådsvalg.

Jeg spiller skak/bango/whist/golf/tennis med _____ hver onsdag.

Jeg var oprindeligt kærester med _____'s ægtefælle.

_____ og jeg har et fælles barnebarn. Vores børn er ikke sammen længere.

Høstfesten er en chance for at bevise dit værd eller få afsluttet gamle historier. Vælg dit mål

- alle i kvarteret ved, hvem jeg er
- alle har en dejlig aften
- de ting, jeg startede, bliver en tradition
- det bliver *ikke* ... der ...
- jeg bliver elsket
- jeg får ret
- mine børnebørn respekterer mig
- ... siger undskyld for ...
- folk lover at stemme på mig som formand for seniorklubben
- ... tilgiver mig for ...
- mit barn lover, aldrig at sende mig på plejehjem

Officeren

Engang var det mig, der bestemte. Nu er jeg bare gammel.

I er gamle mennesker, som har mistet det, der var vigtigst for jer hele jeres voksenliv igennem. I bor i hver jeres rækkehus i et dejligt, nyere kvarter med masser af grønt, stier og børnefamilier. I skal arrangere den årlige høstfest.

Når scenariet er slut, skal du svare på følgende spørgsmål:

Hvordan kan du leve med, at andre bestemmer over dig?

Du skal bygge din karakter ved at foretage en række valg, alene eller sammen med andre.

Sæt ring om dit valg. Jeg var i

Søværnet

Luftvåbnet

Hæren.

Sæt ring om dit navn

Erik, Jørgen, Bent, Hans, Poul, Knud, Jens, Aage, Ole, Niels, Svend

Beskriv din skavank

Sæt ring om din hobby

presse blomster, bridge, kryds og tværs, folkedans, at lave kryddersnaps, binde bøger ind, samle på frimærker, samle på mønter, slægtsforskning, spiritisme, flaskeskibe, modeljernebane, lystfiskeri, passe have

Sæt ring om din livret

skipperlabskovs, gule ærter, stegt flæsk med persillesovs, grønlangkål, brunkål, medisterpølse, sildemad, stegt kylling med agurkesalat og skilt sovs, panerede svinekoteletter

Luk øjnene og se din karakter for dig.

Aftal en relation med 2-4 af de andre spillere. Vælg mellem disse eller find selv på noget

Jeg var kærester med _____ da vi var teenagere.

Jeg har været nabo til _____ i 30 år. Vi er nære venner / ærkefjender.

_____’s søn har brudt ind i mit hus. Jeg greb ham på fersk gerning.

Mit barn er gift med _____’s barn. Jeg er børnebørnenes yndlingsbedsteforælder.

_____’s familie boede hos os i en uge, da der var vandskade i deres hus.

Jeg lærte _____ at skyde.

Jeg har altid rivaliseret med _____ om _____.

Jeg har spillet i boldklub med _____ i 20 år. Jeg var træner for hans børn

Jeg spiller skak/bango/whist/golf/tennis med _____ hver onsdag.

Jeg var oprindeligt kærester med _____’s ægtefælle.

Høstfesten er en chance for at bevise dit værd eller få afsluttet gamle historier. Vælg dit mål

- alle i kvarteret ved, hvem jeg er
- alle har en dejlig aften
- de ting, jeg startede, bliver en tradition
- det bliver *ikke* ... der ...
- jeg bliver elsket
- jeg får ret
- mine børnebørn respekterer mig
- ... siger undskyld for ...
- folk lover at stemme på mig som formand for seniorklubben
- ... tilgiver mig for ...

Sportsudøveren

Engang var jeg stærk og hurtig. Nu er jeg bare gammel.

I er gamle mennesker, som har mistet det, der var vigtigst for jer hele jeres voksenliv igennem. I bor i hver jeres rækkehus i et dejligt, nyere kvarter med masser af grønt, stier og børnefamilier. I skal arrangere den årlige høstfest.

Når scenariet er slut, skal du svare på følgende spørgsmål:

Hvordan kan du leve med at være blevet langsom og svag?

Du skal bygge din karakter ved at foretage en række valg, alene eller sammen med andre.

Sæt ring om dit valg. Jeg spillede

Fodbold

Badminton

Håndbold

på højt plan.

Vælg dit køn. Sæt ring om dit navn

Kvinder: Marie, Kirsten, Inge, Margrethe, Else, Birthe, Anna, Tove, Bente, Karen, Lis

Mænd: Erik, Jørgen, Bent, Hans, Poul, Knud, Jens, Aage, Ole, Niels, Svend

Beskriv din skavank

Sæt ring om din hobby

Hækle, strikke, brodere, presse blomster, bridge, kryds og tværs, folkedans, at lave kryddersnaps, binde bøger ind, samle på frimærker, samle på mønter, slægtsforskning, spiritisme, flaskeskibe, modeljernebane, lystfiskeri, passe have

Sæt ring om din livret

skipperlabskovs, gule ærter, stegt flæsk med persillesovs, grønlangkål, brunkål, medisterpølse, sildemad, stegt kylling med agurkesalat og skilt sovs, panerede svinekoteletter

Luk øjnene og se din karakter for dig.

Aftal en relation med 2-4 af de andre spillere. Vælg mellem disse eller find selv på noget

Jeg var kærester med _____ da vi var teenagere.

Jeg har været nabo til _____ i 30 år. Vi er nære venner / ærkefjender.

_____’s søn har brudt ind i mit hus. Jeg greb ham på fersk gerning.

Mit barn er gift med _____’s barn. Jeg er børnebørnenes yndlingsbedsteforælder.

Jeg hjalp _____ med at bygge sit hus.

Jeg har altid rivaliseret med _____ om _____.

Jeg har spillet i boldklub med _____ i 20 år. Jeg var træner for hans børn.

_____ og jeg stiller op for rivaliserende partier til byrådsvalg.

Jeg spiller skak/bango/whist/golf/tennis med _____ hver onsdag.

Jeg var oprindeligt kærester med _____’s ægtefælle.

_____ og jeg har et fælles barnebarn. Vores børn er ikke sammen længere.

Høstfesten er en chance for at bevise dit værd eller få afsluttet gamle historier. Vælg dit mål

- alle i kvarteret ved, hvem jeg er
- alle har en dejlig aften
- de ting, jeg startede, bliver en tradition
- det bliver *ikke* ... der ...
- jeg bliver elsket
- jeg får ret
- mine børnebørn respekterer mig
- ... siger undskyld for ...
- folk lover at stemme på mig som formand for seniorklubben
- ... tilgiver mig for ...
- mit barn lover aldrig at sende mig på plejehjem

Urmageren

Engang var jeg fingernem og skarpsynet. Nu er jeg bare gammel.

I er gamle mennesker, som har mistet det, der var vigtigst for jer hele jeres voksenliv igennem. I bor i hver jeres rækkehus i et dejligt, nyere kvarter med masser af grønt, stier og børnefamilier. I skal arrangere den årlige høstfest.

Når scenariet er slut, skal du svare på følgende spørgsmål:
Hvordan kan du leve med at være blevet svagtsynet og klodset?

Du skal bygge din karakter ved at foretage en række valg, alene eller sammen med andre.

Vælg dit køn. Sæt ring om dit navn

Kvinder: Marie, Kirsten, Inge, Margrethe, Else, Birthe, Anna, Tove, Bente, Karen, Lis

Mænd: Erik, Jørgen, Bent, Hans, Poul, Knud, Jens, Aage, Ole, Niels, Svend

Beskriv din skavank

Sæt ring om din hobby

Hækle, strikke, brodere, presse blomster, bridge, kryds og tværs, folkedans, at lave kryddersnaps, binde bøger ind, samle på frimærker, samle på mønter, slægtsforskning, spiritisme, flaskeskibe, modeljernebane, lystfiskeri, passe have

Sæt ring om din livret

skipperlabskovs, gule ærter, stegt flæsk med persillesovs, grønlangkål, brunkål, medisterpølse, sildemad, stegt kylling med agurkesalat og skilt sovs, panerede svinekoteletter

Luk øjnene og se din karakter for dig.

Aftal en relation med 2-4 af de andre spillere. Vælg mellem disse eller find selv på noget

Jeg var kærester med _____ da vi var teenagere.

_____’s søn har brudt ind i mit hus. Jeg greb ham på fersk gerning.

Mit barn er gift med _____’s barn. Jeg er børnebørnenes yndlingsbedsteforælder.

_____’s familie boede hos os i en uge, da der var vandskade i deres hus.

Jeg hjalp _____ med at bygge sit hus.

Jeg har altid rivaliseret med _____ om _____.

Jeg har spillet i boldklub med _____ i 20 år. Jeg var træner for hans børn.

_____ og jeg stiller op for rivaliserende partier til byrådsvalg.

Jeg spiller skak/bango/whist/golf/tennis med _____ hver onsdag.

Jeg var oprindeligt kærester med _____’s ægtefælle.

_____ og jeg har et fælles barnebarn. Vores børn er ikke sammen længere.

Høstfesten er en chance for at bevise dit værd eller få afsluttet gamle historier. Vælg dit mål

- alle i kvarteret ved, hvem jeg er
- alle har en dejlig aften
- de ting, jeg startede, bliver en tradition
- det bliver *ikke* ... der ...
- jeg bliver elsket
- jeg får ret
- mine børnebørn respekterer mig
- ... siger undskyld for ...
- folk lover at stemme på mig som formand for seniorklubben
- ... tilgiver mig for ...
- jeg bliver bedt om at hjælpe med noget mekanisk