

Barnet der vågner alene

af Tobias Demediuk Bindsløt

*Dybt under en dyne af kold jord og beskyttende mørke sover barnet.
Beskyttet mod faldet, beskyttet mod krigen.*

Det starter ved at en af jer tager bind for øjnene for at blive barnet. Barnet, der vågner alene i altopslugende mørke, med en fornemmelsen af at noget er fuldstændigt forkert. Barnet som kan sige lige hvad det vil. Men når barnet taler er der ingen der hører det.

Så sætter den anden af jer sig foran barnet og tager det i hånden for at føre vej ind i mørket. Den der fører vej i mørket begynder at give barnet sanseindtryk ved at sige: "Du mærker.." eller "Du bevæger dig..."
Måske, hvis barnet finder lys, vil der endda blive sagt, "Du kan skimte...."

Når barnet føres ind i mørket følger den tredje af jer bagefter for at blive barnets minder. Minderne lægger af og til en hånd på barnets ryg for at sige: "Du husker hvordan..." eller "Sidst du var her..."

Endeligt begynder den sidste af jer langsomt at bevæge sig omkring de tre andre for at blive de stemmer der giver falsk håb. De stemmer der ikke lytter til barnet. De stemmer barnet hører, men som barnet aldrig når frem til. Det første stemmerne siger er altid: "Bare rolig..." eller "Det skal nok gå..."

Det sidste der kommer til at ske er at barnet lægger sig ned og tager sit sidste dybe åndedrag. Efter barnets sidste åndedrag fjernes bindet for øjnene for at i alle kan lægge mørket bag jer.



Tårer for Bethmoora

Af Troels Ken Pedersen

Men mine tanker er i det fjerne med Bethmoora i hendes ensomhed, hvis porte svinger hid og did. Hid og did svinger de, og knager og knager i vinden, men ingen hører dem. De er af grønt kobber, meget smukke, men ingen ser dem nu.

Tårer for Bethmoora handler om at føle noget fysisk gennem at “gøre” sorg, som ritual. Læs først spillet op, spil så.

I skal lovprise og sørge over faldne Bethmoora.

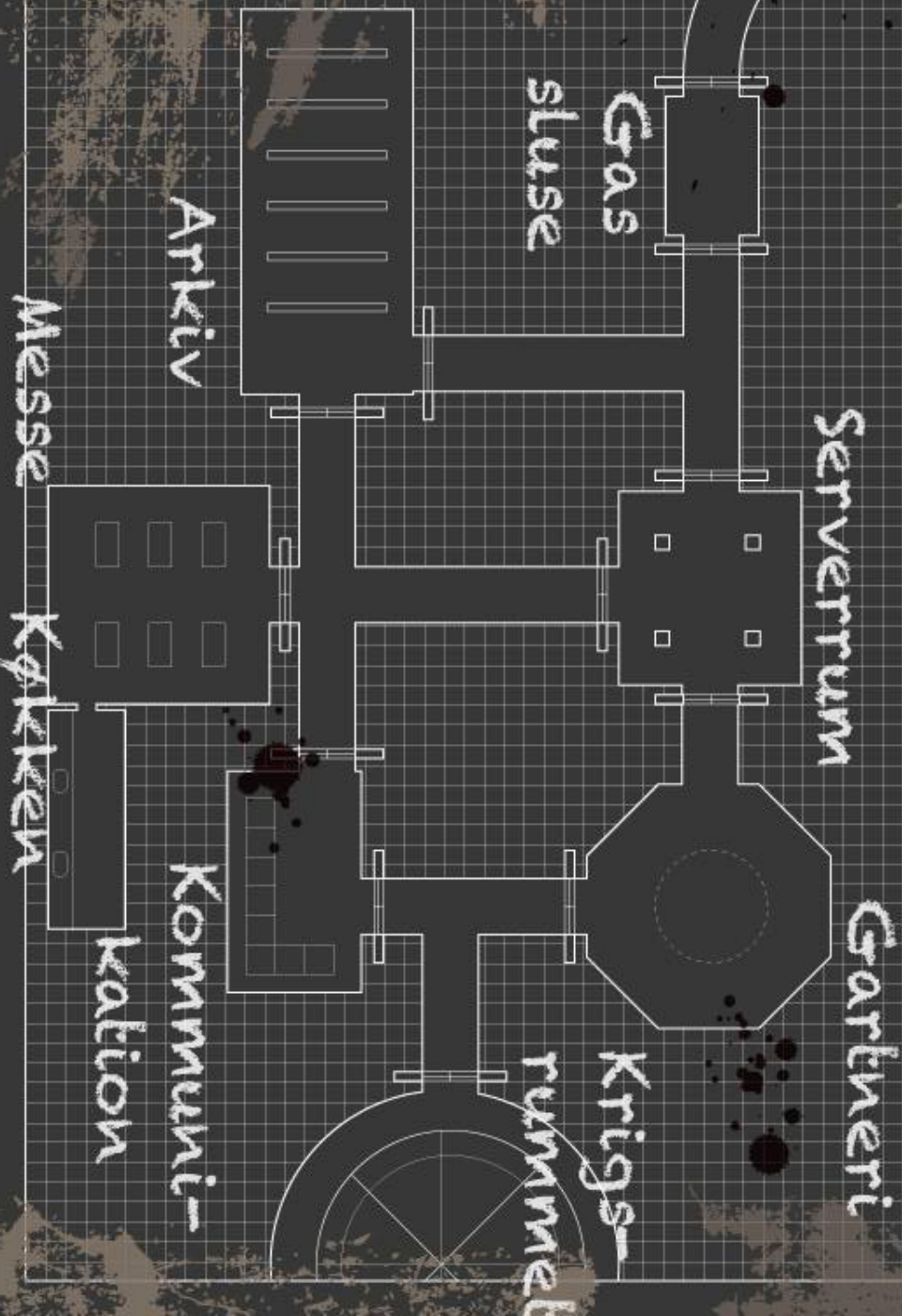
GØRE sorg: f. eks. råb, skrig, slå jer for brystet, tag jer til hovedet, rok frem og tilbage. Vær ukomfortabelt dramatiske.

1. Afspil musikken **Funeral March** af Henry Purcell. (<http://goo.gl/31bV3O>)
2. Træk vejret ind sammen og råb i kor, **Bethmoora er faldet!** GØR så sorg.
3. Alle skriver, på to sedler papir pr. spiller, to konkrete ting som var vidunderligt ved Bethmoora. Eksempler: *Markedspladsen, gæstfriheden, haverne.*
4. Efter tur: Hver især beskriver kort tingen på en af deres sedler. De andre siger hver især, højtideligt, et rosende tillægsord. *Yndefuld, stærk, venlig* og så videre. Bliv ved indtil alle sedler er lovprist.
5. Råb i kor, **Bethmoora er faldet!** GØR så sorg.
6. Efter tur: Hver især tager en andens seddel og beskriver, hvordan Bethmooras fald har ødelagt tingen. Derefter GØR de andre sorg, mens du river sedlen voldsomt itu. Gentag indtil alle sedler er ødelagt og begravet.
7. Hvisk i kor, **Bethmoora er faldet!** tre gange.
8. Afspil **Funeral March** af Henry Purcell.

QR link til *Funeral March*



BRUNNEN



Bunkeren

af Peter Brichs

Grafik Oliver Nøglebæk

Efter en lang rejse, er I ankommet til Jorden – planeten, hele menneskeheden stammer fra. Hvad skete der? Hvorfor ligger alting i ruiner? Dette er de spørgsmål, der bringer jer til Bunkeren...

Regler: Der er to lag i fortællingen. Først er I besætningsmedlemmer, der udforsker Bunkeren. Derefter udspiller I scener, fra da jorden gik under. Første spiller er ekspeditionens kaptajn, som starter med at spille en scene, hvor I udforsker bunkeren. Derefter går turen med uret rundt om bordet.

Undervejs i bunkeren finder I nogle skærme. I kan sætte til at afspille noget indhold, nogle dokumenter. I kan læse fra eller andre levn fra fortiden. Fælles for disse levn er, at de alle giver et indblik i nogle af de vigtigste scener, der bragte rigets fald.

Når du 'finder' et levn fra fortiden, skal du sætte en scene i fortiden. Du bestemmer hvad den handler om, og hvem der er med (samt hvilke spillere, der indtager disse nye roller) men scenen skal tage udgangspunkt i den sidste Fortidsscene. Alle spillere behøver ikke være med i alle scener.

Undervejs i scenariet bliver der trykket på den metaforiske 'Store Røde Knap'. Det må tidligst ske i fjerde Fortids-scene – men det er OK, hvis det ikke er i sidste scene. Alle spillere skal minimum have én tur, inden scenariet afsluttes, og maksimum to ture.

Bunkeren: Bunkeren er et forfaldent sted. Hold jer endelig ikke tilbage i beskrivelsen af, hvor forfærdeligt her er, mens i udforsker Bunkeren. Brug kortet på den anden side af postkortet, til at forklare hvordan I navigerer rundt.

Stikord: Forfald. Råd. Mug. Lig. Kaos. Magtesløs. Forladt.

Fortiden: Fortidsscenerne handler om de mennesker, der var med til at få riget til at falde – og de valg, de tog. *Stikord: Farvestrålende. Blankt. Nyf. Moderne. High tech. Lykke. Håb*



Ruinbyen i junglen – det første faldne rige

af Morten Greis Petersen

Byen omgivet af junglen: Sejrssøjler bundet af vedbend, altre med indtørret blod, brønde med dødt vand, solblegede knogler mellem rustne våben, faldne statuer. Tre roller:

Du er tomheden. Den tomme *By*, tomme gader, lyden af tomhed. Du lokker og frister med håbet om liv for kun at knuse det med efterslaget af tomhedens rungende brag.

Du er skyggerne. Brændte skygger på væggene. Usete flygtige væsener. Du er det falske håb om fællesskab, løftet om ikke at være alene, og du knuser det med rædselsvækkende jægende skygger og sporene uden liv.

Du er forfaldet. Støvet sættende sig, livet smuldrende, planterne visnende. Du frister med skønhed og langt liv. Du er det grusomme svigt, der får håb til at svinde bort, og sammen med resten af *Byen* smuldrer det hele.

I er Byen: Ved begyndelsen beskriv hver jeres side af *Byen*.

I er Byen: I udgør cirklen, som vandreren er i. I aktiveres, når vandreren vakler nær, og med jeres stemmer drager I vandreren til jer, indtil denne er tæt på, og I forråder vandreren, og skubber spilleren tilbage ind mod midten. Hver gang tager I alle tre et skridt tættere på (tag små skridt, når I nærmer jer; skærp beskrivelserne for hvert skridt).

Du er vandreren. Svækket, forvildet, vaklet ud af junglen, tørstende efter liv, civilisation, håb kommer du til *Byen*. Ved begyndelsen beskriv din færd gennem junglen.

Du er i midten af cirklen. Beskriv via monologer, hvad du ser. Du kan kun vakle omkring. Med fortvivlet, hæst og desperat stemme beskriver du din forvildede færd gennem *Byen* – og mødet med byens tre aspekter.

Slutningen: Når vandreren ligger åndeligt knust for fødderne af *Byen* (spilleren kollapser mellem de tre, der er nået helt frem) eller flygter ud i junglen igen (spilleren flygter fra lokalet).

Split Utopia

Af Jacob V. Nielsen

I dette scenarie vil I opbygge Utopia for herefter at splitte det op i to riger.

Start med at definere de to væsentligste værdier, som Utopia består af, og skriv dem på de to blå linjer på bagsiden af kortet.

Eksempler: ærlighed, respekt, lidenskab, tro, frisind.

Beskriv Utopias vidundere ud fra de to vigtigste værdier. Hver gang et vidunder er beskrevet, skal I skrive det ned med ét ord på en af de grå linjer i den givne rækkefølge(1-8).

Eksempler: monumenter (pyramider), ressourcer (fisk, stjernestøv, vand der giver evigt liv), værdier (rigdom, loyalitet, visdom, tillid, medfølelse, kærlighed).

Vælg to problemer, som vil splitte Utopia ad, og skriv dem ned på de røde linjer.

Eksempler: kærlighed, frygt, grådighed, stolthed, hungersnød.

Placer postkortet på midten af bordet og fortæl skiftevis hvordan den ene del af Utopia beholder et af Utopias vidundere, og hvordan den anden del mister det (fra toppen af kortet og ned).

Når beskrivelsen er færdig, skal den der har beskrevet udfaldet rive linjen over hvorpå vidunderet står.

Herefter lægges kortet tilbage på midten af bordet.

Hver gang en linje bliver revet over, vil ordet/vidunderet blive flyttet til en af siderne på postkortet.

Vidunderet vil nu tilhøre det nye rige på den givne side af postkortet.

Når postkortet er revet helt over, er rigerne endelig løsrevet fra hinanden, og Utopia er nu ikke længere.



7



5



3



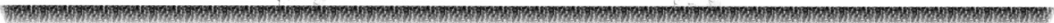
1



2



4



6



8

