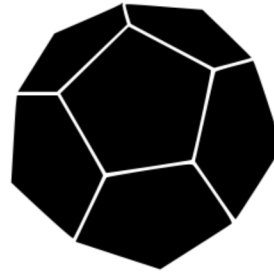
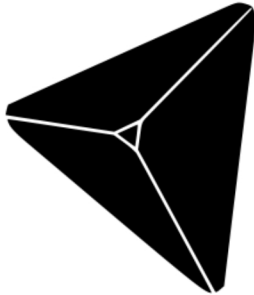


Hjemme
En Nano antologi
til Viking-Con 36.



Hjemme

En nanoantologi skrevet til Viking-con 36.



Heruodver finder I en kort beskrivelse af hvert scenarie.

Når et scenarie er valgt, lad en læse det op for de andre, og sikre at alle er med på hvordan det spilles.

Børnehjemmet (15-30 min)

et bordrollespil om nogen helt specielle børn på et børnehjem.

For 4-6 deltagere.

Hjemvendt (10-15min)

Et semi-live rollespil om en familie hemmelighed.

For 4-5 deltagere.

Hjemme (hos mig) er bedst (15 min)

Et fortællerrollespil med vekslene monologer.

For 4-6 deltagere.

At være Grisling (30 min)

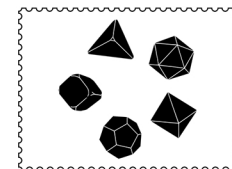
Et bordrollespil der handler om at konfrontere sin frygt.

For 4 deltagere.



Hjemme - At være Grisling af Thais Laursen Munk
Et Scenarie til Viking-Con 36.

Handler om Grisling fra Peter Plys og at konfrontere sin frygt.
Man skiftes til at spille Grisling, som er bange for noget.
I skiftes til at spille scener med følgende roller.
Alle skal spille Grisling en gang hver,
de andre roller fordeler I blot som det passer jer.



Rolle 1

Grisling: Du definerer hvad Grisling er bange for i netop denne scene.

Rolle 2

Omgivelserne: Du beskriver omgivelserne i 100 meter skoven og hvad Grisling oplever.

Rolle 3

Grislings frygt: Stiller spørgsmål til Grisling og klipper scenen når det står klart om Grisling har bukket under for frygten eller ej.

Rolle 4

En anden karakter fra Peter Plys, som ikke er Peter Plys eller Jakob.
Du sætte scenen ved at beskrive hvorfor Grisling er taget hjemmefra.

Liste over andre karakterer i Peter Plys:

Ninka Ninus, Æslet, Uglen, Kænguromor, Kængurobarnet, Tigerdyret.

Benspænd

1. Grisling skal mindst stå op imod frygten mindst 2 gange
2. Grisling skal bukke under for frygten mindst 1 gang
3. Peter Plys og Jakob er aldrig med.
4. Grislings frygt viser sig altid at være ubegrundet.
5. Til sidst i hver historie vender Grisling hjem til sig selv



Hjemme - hjemme (hos mig) er bedst af Terese Nielsen
Et Scenarie til Viking-Con 36.

Om at den enes hyggelige rede er den andens klamme hul i jorden.



A. Vælg (ud fra terningsslag eller ønsker) hvilket dyr, hver spiller skal spille. Alle skal spille noget forskelligt.

DYR

1. Muldvarp
2. Ørn
3. Rådyr
4. Sæl
5. Løve
6. Bændelorm

B. Dyrene forklarer en ad gangen, hvorfor deres hjem er verdens bedste. Inddrag mindst 4 af punkterne nedenfor, og fortæl som din karakter.

HJEMMETS EGENSKABER

1. Temperatur og vejrforhold
2. Bor der andre dyr i nærheden?
3. Omgivelser
4. Indretning
5. Beskyttelse. Hvordan er hjemmet sikret imod fjender?
6. Adgang til mad

C. Dyrene beskriver én ad gangen, hvorfor deres sidemand til højres hjem er frygteligt. Inddrag mindst 3 af punkterne ovenfor.

D. Nu skal dyrene flytte sammen. Deres fælles hjem skal dannes ved, at de får lov at bestemme én egenskab hver. Slå en terning, og beskriv en af hjemmets egenskaber. Hvis man slår noget, der er slået før, slår man om.



Hjemme - Hjemvendt af Cecilie Lauritsen
Et Scenarie til Viking-Con 36.



Om en familie, hvad der skaber et hjem og hemmeligheder i familien.

Forberedelser:

Roller: En mor, en far, en søster og en bror. Spillerne vælger roller.

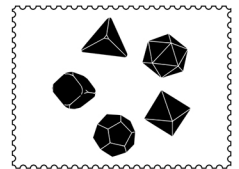
- Rollekortene uddeles og læses igennem.
- Tre af spillerne skal finde på en fælles hemmelighed, som kan true hjemmets dynamik. Altså kan den true "hjemmet".

Setting:

1. Spillerne udpeger en af forældrene til at have været på forretningsrejse.
2. Spillet starter ved aftensmaden, den aften mor/far er kommet hjem.
3. Den valgte spiller fornemmer, at noget er hændt, mens han/hun var væk, men han/hun ved endnu ikke hvad.

Formål: at skabe drama mellem figurerne, enten ved at far eller mor opdager hemmeligheden, eller ved at de andre familiemedlemmer afslører den, når timingen er god. Man kan ikke "vinde" scenariet, men man kan se, om familien kommer hel ud på den anden ende af aftensmåltidet.

Slutningen: Scenariet slutter enten når spillerne selv ankommer ved en afslutning af aftenen, eller når spillederen beslutter at det er et godt sted at stoppe.





Hjemme - Hjemvendt af Cecilie Lauritsen

Spilleder

Spilleleder

- Som spilleleder holder du øje med hvad der sker i scenen, og har muligheden for at stoppe scenen hvis du føler at den er nået en tilfredsstillende konklusion.
- Hvis du mener at det ville fungere godt, eller hvis det er nødvendigt, kan du evt. komme med input eller benspænd, for at drive spillet frem.



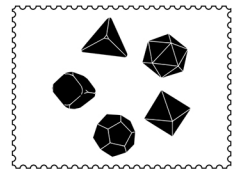


Hjemme - Hjemvendt af Cecilie Lauritsen

Far

Far

- Du bestemmer selv alder, arbejde og personlighed. Meddel det vigtige til de andre spillere.
- Hvis du er blevet udpeget til at have været på forretningsrejse: Gå uden for rummet, mens de andre finder på en hemmelighed. Dit mål er at afsløre hemmeligheden, reagere og at skabe drama og godt spil med de andre spillere.
- Hvis du ikke er blevet udpeget til at have vært på forretningsrejse: Den anden forælder forlader rummet, mens du og de andre familiemedlemmer finder på en hemmelighed. Dit mål er at afsløre hemmeligheden på et passende tidspunkt, og at skabe drama og godt spil med de andre spillere.



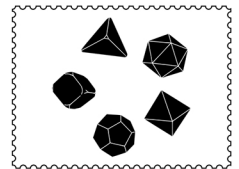


Hjemme - Hjemvendt af Cecilie Lauritsen

Mor

Mor

- Du bestemmer selv alder, arbejde og personlighed. Meddel det vigtige til de andre spillere.
- Hvis du er blevet udpeget til at have været på forretningsrejse: Gå uden for rummet, mens de andre finder på en hemmelighed. Dit mål er at afsløre hemmeligheden, reagere og at skabe drama og godt spil med de andre spillere.
- Hvis du ikke er blevet udpeget til at have vært på forretningsrejse: Den anden forælder forlader rummet, mens du og de andre familiemedlemmer finder på en hemmelighed. Dit mål er at afsløre hemmeligheden på et passende tidspunkt, og at skabe drama og godt spil med de andre spillere.





Hjemme - Hjemvendt af Cecilie Lauritsen

Søn

Søn

- Du bestemmer selv alder, uddannelsesniveaue og personlighed. Meddel det vigtige til de andre spillere.
- Når en forælder er blevet udpeget:
 - Find du på en hemmelighed med de andre spillere.
 - Dit mål er at afsløre hemmeligheden på et passende tidspunkt, og at skabe drama og godt spil med de andre spillere.



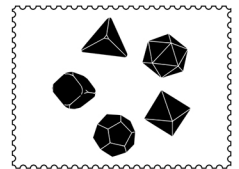


Hjemme - Hjemvendt af Cecilie Lauritsen

Datter

Datter

- Du bestemmer selv alder, uddannelsesniveaue og personlighed. Meddel det vigtige til de andre spillere.
- Når en forælder er blevet udpeget:
 - Find du på en hemmelighed med de andre spillere.
 - Dit mål er at afsløre hemmeligheden på et passende tidspunkt, og at skabe drama og godt spil med de andre spillere.

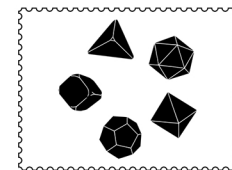


Forstanderen



Hjemme - Børnehjemmet af Jacob V. Nielsen
Et Scenarie til Viking-Con 36.

Velkommen til børnehjemmet. Dette scenarie foregår på forstanderens kontor, hvor han udspørger en gruppe af helt specielle børn.



Din rolle er forstanderen.

Du har ansvaret for at styre scenariet, ved skiftevis at stille børnene forskellige spørgsmål. Hvis du ikke bryder dig om rollen så giv den til en anden spiller.

Scenariet har følgende regler:

1. Som Forstanderen kan du til enhver tid sige "men det mener du jo ikke", og herefter skal spilleren skifte forklaring.
2. Børnene må og kan ikke tale med hinanden. Alt samtale skal gå igennem dig.
3. Du skal altid nævne børnene ved deres øgenavn.
4. Vis bagsiden af dette kort til de andre spillere så de kan se hvilken rolle du har.

Scenariet

Stil børnene følgende spørgsmål på skift i den givne rækkefølge.

Bed dem om at uddybe flere gange og stil genre opfølgende spørgsmål.

Sæt gerne tvivl ved deres svar og skift humør på et sekund fra at være aggressivt til at være blid som et lam.

1. Bed dem om at præsentere sig selv med navn.
2. Hvordan de forstiller sig et rigtigt hjem er.
3. Hvem kan de godt lide af de andre børn?
4. Hvad vil de gøre for at få et rigtigt hjem.
5. Fortæl dem at et sådan hjem eksistere.
6. Bed dem forklare hvorfor de andre børn ikke fortjent at få et rigtigt hjem.
7. Konfronter dem med de andres påstande.
8. Bed dem om at fortælle hvorfor de ikke er gode nok til at bo i sådan et rigtigt hjem.

Herefter er spillet slut.

Spyflue



Hjemme - Børnehjemmet af Jacob V. Nielsen
Et Scenarie til Viking-Con 36.

Velkommen til børnehjemmet. Dette scenarie foregår på forstanderens kontor, hvor han udsøger en gruppe af helt specielle børn.



Du spiller den lille bitte og alt for generte plejebarn spyflue.

Personlighedstræk: smilene, flygtig, jaloux, genert.

Regler for scenariet:

1. Hver gang forstanderen stiller dig et spørgsmål skal du svare på det.
2. Hvis forstanderen svare "men det mener du jo ikke", og skal du skifte forklaring.
3. Du må kun tale til og med forstanderen.
4. Vis bagsiden af dette kort til de andre spillere så de kan se hvem din rolle er.

De andre:

Klemmelus: hjælpsom, pæn, lumsk, hidsig.

Tøsedreng: misundelig, stædig, kritisk, impulsiv, flittig.

Øffe: glad, doven, arrogant, uforbederlig.

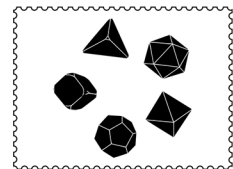
Paphoved: skør, sladrehanke, hjælpsom, rar.

Klemmelus



Hjemme - Børnehjemmet af Jacob V. Nielsen
Et Scenarie til Viking-Con 36.

Velkommen til børnehjemmet. Dette scenarie foregår på forstanderens kontor, hvor han udspørger en gruppe af helt specielle børn.



Du spiller den altid pæne og søde klemmelus.

Personlighedstræk: lumsk, pæn, hjælpsom, hidsig.

Regler for scenariet:

1. Hver gang forstanderen stiller dig et spørgsmål skal du svare på det.
2. Hvis forstanderen svare "men det mener du jo ikke", og skal du skifte forklaring.
3. Du må kun tale til og med forstanderen.
4. Vis bagsiden af dette kort til de andre spillere så de kan se hvem din rolle er.

De andre:

Splyflue: flygtig, jaloux, genert, smilene.

Tøsedreng: impulsiv, flittig, misundelig, stædig, kritisk.

Øffe: arrogant, uforbederlig, glad, doven.

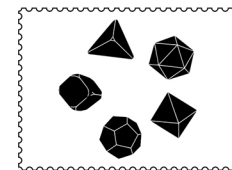
Paphoved: hjælpsom, rar, skør, sladrebank.

Tøsedreng



Hjemme - Børnehjemmet af Jacob V. Nielsen
Et Scenarie til Viking-Con 36.

Velkommen til børnehjemmet. Dette scenarie foregår på forstanderens kontor, hvor han udspørger en gruppe af helt specielle børn.



Du spiller den flittige lille tøsedreng.

Personlighedstræk: impulsiv, flittig, misundelig, stædig, kritisk.

Regler for scenariet:

1. Hver gang forstanderen stiller dig et spørgsmål skal du svare på det.
2. Hvis forstanderen svare "men det mener du jo ikke", og skal du skifte forklaring.
3. Du må kun tale til og med forstanderen.
4. Vis bagsiden af dette kort til de andre spillere så de kan se hvem din rolle er.

De andre:

Splyflue: flygtig, jaloux, genert, smilene.

Øffe: arrogant, uforbederlig, glad, doven.

Paphoved: hjælpsom, rar, skør, sladrehank.

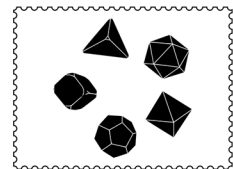
Klemmelus: lumsk, pæn, hjælpsom, hidsig.

Øffe



Hjemme - Børnehjemmet af Jacob V. Nielsen
Et Scenarie til Viking-Con 36.

Velkommen til børnehjemmet. Dette scenarie foregår på forstanderens kontor, hvor han udspørger en gruppe af helt specielle børn.



Du spiller den lidt dovne øffe.

Personlighedstræk: doven, arrogant, glad, uforbederlig.

Regler for scenariet:

1. Hver gang forstanderen stiller dig et spørgsmål skal du svare på det.
2. Hvis forstanderen svare "men det mener du jo ikke", og skal du skifte forklaring.
3. Du må kun tale til og med forstanderen.
4. Vis bagsiden af dette kort til de andre spillere så de kan se hvem din rolle er.

De andre:

Klemmelus: hjælpsom, pæn, lumsk, hidsig.

Tøsedreng: misundelig, stædig, kritisk, impulsiv, flittig.

Paphoved: skør, sladrehanke, hjælpsom, rar.

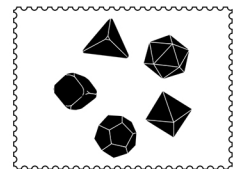
Spyflue: smilene, flygtig, jaloux, genert.

Paphoved



Hjemme - Børnehjemmet af Jacob V. Nielsen
Et Scenarie til Viking-Con 36.

Velkommen til børnehjemmet. Dette scenarie foregår på forstanderens kontor, hvor han udspørger en gruppe af helt specielle børn.



Du spiller det store paphoved.

Personlighedstræk: skør, sladrehank, hjælpsom, rar.

Regler for scenariet:

1. Hver gang forstanderen stiller dig et spørgsmål skal du svare på det.
2. Hvis forstanderen svare "men det mener du jo ikke", og skal du skifte forklaring.
3. Du må kun tale til og med forstanderen.
4. Vis bagsiden af dette kort til de andre spillere så de kan se hvem din rolle er.

De andre:

Øffe: doven, arrogant, glad, uforbederlig.

Tøsedreng: misundelig, stædig, kritisk, impulsiv, flittig.

Klemmelus: hidsig, lumsk, hjælpsom, pæn.

Spyflue: smilene, flygtig, jaloux, genert.