

ROAD

RAGE

TINA HEEBØLL ARBJØRN

Indhold

Introduktion	3
Hvad er road rage	4
Realisme & setting	5
Roller	5
Scenariets grundmekanikker	6
Eskaleringsværktøjer	8
Spillederens opgaver i scenerne	10
Scenegennemgang	10
Workshop	11
Inden spilstart	12
Bilag:	
Oversigtsark	
Workshop	
Roller	
Scenebeskrivelser	
Biltyper	
Foromtale	
Irritationskort	
Eskaleringsgenstande	
Bilmarkører	
Vejbaner	

Kolofon

Tekst, ide, layout: Tina Heebøll Arbjørn

Tak til spiltesterne: Alex Uth, Anders Frost Bertelsen, Jesper Heebøll Arbjørn, Kristoffer Rudkjær, Oliver Nøglebæk, Peter Schønnemann Andreasen, René Toft og Tim Slumstrup Aunkilde.

Tak til Alex Uth, Anders Frost Bertelsen og Simon Steen Hansen for sparring

Tak til Kristoffer Thurøe og Anders Troelsen for feedback

Særlig tak til Jesper Heebøll Arbjørn for ideer, sparring og korrektur

Introduktion

Road Rage er et scenarie om lige netop det, road rage. Det er et scenarie om at tabe hovedet og lade vreden koge over. Et scenarie, der vil give spillerne en snert af, hvordan road rage føles, og hvad det kan få en til at gøre. Om irritation og irrationel vrede, der eskaleres til voldsomme handlinger. Og hvad er road rage så egentlig?

*"En bilists ukontrollerede vrede, som i de fleste tilfælde er opstået ved en provokation af en anden bilists irriterende kørsel og giver sig til kende ved aggressiv eller voldelig adfærd."
(Definition af road rage)*

Scenariet fokuserer på to biler med to helt almindelige mennesker i hver, som ser sig sure på hinanden i trafikken. Det er et realistisk scenarie, så spillerne kan trække på egne oplevelser undervejs. Begge biler er på vej til Ikea inden lukketid. Gennem 5 scener mødes de og ser sig sure på hinanden, til de i scenariets slutning gør skade på hinanden.

Scenariet er bygget op omkring irritation og frustration for at skabe grobund for en genkendelig historie om road rage, hvorfor alle elementer og dele i scenariet er designet til at skabe irritation hos enten spillerne eller karaktererne.

Der benyttes seks regler gennem scenariet til at styre rollespillet mellem spillerne. Reglerne sørger for, at der kun er spil i én bil ad gangen, samt at det er spillerne selv, der bestemmer, hvornår spillet skifter mellem de to biler. Dette er skabt for at benytte selve rollespillet som et element, spillerne kan irritere hinanden med.

For at illustrere trafikken og skabe klassiske situationer, hvor road rage kan opstå, er der også bilmarkører samt vejbaner med i bilagene til scenariet. Disse gør det nemmere for spillerne at forholde sig til konkrete situationer samt visualisere scenerne. Spillerne får samtidig inspiration fra billeder af genstande, der kan være irriterende at have i en bil, til at hjælpe med eskalering undervejs.

Der er fire roller i scenariet, chauffør og passager i hver af de to biler; et søskendepar og et kærestepar. De har konflikter både mellem de to biler og inde i hver bil. Spillerne skal selv sætte deres personlige præg på rollerne for at gøre scenariet endnu mere relaterbart.

Din rolle som spilleleder er at afvikle den indledende workshop, der arbejder med irritation i forskellige former og på forskellige måder, for at gøre spillerne klar til selve spillet. Du skal også sætte og klippe scenerne samt holde fokus på spillernes reaktioner for at hjælpe undervejs.

Hvad er road rage

Road rage kan forekomme i mange forskellige arter, både i en bil, på en cykel, når man sejler en båd. Fælles for dem alle er, at folk bliver nemmere irriteret og har lettere til vrede. De fleste psykologer mener, at det grunder i, at man har livet som indsats, og folk derfor reagerer stærkere, simpelthen fordi hjernen hurtigere reagerer med adrenalin. En anden markant faktor er, at hvis man i forvejen er presset, har man lettere til vreden, end hvis man er afslappet, når man sætter sig ind i en bil eller op på en cykel. For køretøjer er der også teorier om, at fordi man er placeret inde i en bil og ikke er i fysisk kontakt med det, der irriterer, så er der ikke noget til at dæmpe irritationen og vreden. Dette kombineret med, at folk kan føle sig uretfærdigt behandlet af en anden trafikant, vil hos mange ofte udløse road rage.

Road rage kan komme til udtryk på mange forskellige måder. Nogle reagerer med indestængt vrede, råb, gestikulationer og andre ved at lave handlinger i trafikken. Det er specielt den sidste kategori af road rage, der er farlig, for personen reagerer ikke rationelt og kan dermed sætte sit eget og andres liv i fare ved at gøre noget dumt. Alt lige fra at følge efter dem, deres vrede er rettet imod, til at skubbe til dem på cyklen, stige ud af bilen, gøre vold på bil, cykel eller person. Stort set alle voksne har på et tidspunkt oplevet road rage, måske ikke hos sig selv men så hos andre, der eksempelvis råber i bilen eller på cykelstien.

Allerede efter en indledende snak om, hvad road rage er, skal du, før der forklares mere, tage en runde, hvor hver spiller kommer med et eksempel på road rage fra deres eget liv. I får derigennem alle en forståelse for, hvor bred en betegnelse road rage er, da folk vil have ret forskellige historier. Ligeledes får I allerede nu etableret erfaringer, som spillerne kan trække på gennem scenariet. Det behøves ikke være eksempler fra en bil, men kan sagtens være på cykelstien, som gående eller i en bus. Det er dig som spilleleder, der starter med at komme med et eksempel på road rage, du selv har oplevet, sådan at spillerne får lov at tænke. Hold gerne snakken til et enkelt eksempel fra hver, så det ikke trækker ud.

Hvis du er i tvivl om, hvad road rage er, findes der et hav af artikler og videoer fra den virkelige verden. Det er dog slet ikke nødvendigt at have set eller læst nogen af disse for at køre og spille scenariet. Faktisk vil jeg sige, at videoerne på youtube kan være meget voldsomme, hvilket man skal have i mente, hvis man vil se dem.

Realisme & setting

Scenariet er sat i vores nutidige verden og er et realistisk scenarie. Det er en dramakomedie; for karaktererne er det dødsens alvor, men for spillerne kan der godt opstå situationer, hvor man trækker på smilebåndet. Det er ikke vigtigt hvilket land, det foregår i, så længe der er en Ikea, bilerne kan køre til.

Selvom scenariet er realistisk, kan slutningen, hvor karaktererne skal gøre skade på hinanden, godt eskalere til det mere absurde, hvis spillerne selv vil det. Der er ikke lagt op til, at det skal blive absurd, men spillerne har friheden til det.

Som eksempel kan jeg fortælle om slutningerne på de to spiltest. I den ene endte alle fire karakterer med at stå på vejen og råbe af hinanden, indtil en af dem stak en af de andre én på siden af hovedet, hvorefter scenariet sluttede. Det er en forholdsvis realistisk situation og slutning. I den anden spiltest endte det med, at karaktererne smadrede ruder og lygter på den ene bil, og der blev sat ild til den anden, hvorefter scenariet sluttede, da karaktererne havde ladet det gå ud over bilerne i stedet for personerne. Det er en rimelig absurd situation, men spillerne var glade for den, for så kunne de udleve deres indre tanker.

Roller

De fire roller består af et søskendepar og et kærestepar, således at de nære og langvarige relationer danner grundlaget for småkonflikter og irriterende adfærd inde i hver bil. I rollerne findes der ligeledes en konkret ting at være sure på hinanden over, og samtidig er de presset på en anden parameter udefra, for at skabe grobund for frustration fra starten. Før scenariet starter, skal parrene beslutte, hvem der skal være **chauffør** og **passager** i hver bil. Dette ikke er defineret på forhånd, men alle rollerne er skrevet til, at de helst vil være chauffør.

De er alle fire helt almindelige mennesker, hverken rige eller fattige. Rollerne er desuden skrevet kønsløse samt navneløse, så spillerne selv kan bestemme, hvad køn de vil spille.

I den ene spiltest var kæresterne et bøssepar, og i den anden kvinde/mand spillet af to mænd. Begge fungerede fint.

Spillerne får lov at sætte deres personlige præg på rollerne ved at besvare nogle spørgsmål inden spilstart, så de kan forme rollen bl.a. til en konflikt, de selv ønsker at spille på. Rollerne er vedlagt i bilag 3.

Scenariets grundmekanikker

Seks regler danner grundlaget for spillernes rollespil i scenerne.

1. Den første regel er, at når de to karakterer i en bil rollespiller, så skal spillerne i den anden bil være stille og blot kigge og lytte på. Karaktererne i den anden bil kan ikke høre, hvad der bliver sagt, men spillerne må gerne lade sig irritere og tage det med i spil, når det bliver deres tur. Dette betyder ligeledes, at der kun er én bil i fokus af gangen.
2. Anden regel er, at der ikke kan blive udvekslet nogen former for replikker mellem de to biler, med mindre karaktererne ruller vinduet ned eller stiger ud af bilen. Dette skyldes jo, at de ikke kan høre hinanden i fiktionen. Dette betyder også, at spillerne hovedsageligt spiller med kun én anden spiller igennem scenariet.
3. Tredje regel er, at det er spillerne selv, der bestemmer, hvornår rollespillet skifter fra en bil til en anden bil. Dette gøres ved at fortælle en handling. Eks. siger en spiller: "Jeg træder let på bremsen", "jeg blinker med lygterne", "jeg trækker ud", "jeg tænder for vinduesviskerne" etc. Dermed sendes rollespillet over til spillerne i den anden bil. Så karaktererne kan sagtens have lange samtaler inde i bilen, men en handling vil slutte deres spil, og det er nu den anden bils tur.

Denne regel bevirker, at spillerne kan holde på rollespillet ved ikke at lave en handling men blot tale sammen inde deres bil. Dermed kan de irritere de andre spillere ved, at de ikke må rollespille. Eller omvendt, de kan sende spillet direkte tilbage til den anden bil ved at lave en handling som det første, og dermed irritere de andre spillere ved, at det nu er dem igen.

Yderligere specificering af reglen: Hvis den anden bil foretager en handling, der kræver en modreaktion, og dermed en ny handling, ville dette umiddelbart sende rollespillet tilbage til den anden bil. Men hvis spilleren gerne vil beholde rollespillet, kan man omtale handlingen og dermed beholde rollespillet i sin bil. Eks. "Godt jeg nåede at undvige ham der, som bremsede op foran mig". Denne specificering er kun relevant, hvis den ene bil holder meget på spillet.

4. Fjerde regel er, at det kun er chaufføren i en bil, der kan fortælle en handling, som sender rollespillet over i den anden bil. Dermed er det chaufføren, der bestemmer, hvornår spillet skifter fra en bil til en anden. Dette skyldes, at det i fiktionen kun er chaufføren, der kan foretage en handling, der er relevant for trafikken. Passageren kan sagtens udføre og fortælle handlinger, men det sender ikke rollespillet over i den anden bil.

Denne regel er skabt for, at de to karakterer i samme bil kan irritere hinanden. Chaufføren kan holde på rollespillet og dermed tvinge passageren til at skulle blive ved med at spille, eller forhindre passageren i at kunne spille, ved at sende spillet tilbage til den anden bil med det samme. Det betyder også, at chaufføren har al magten inde i bilen. Passageren vil føle magtesløsheden over hele situationen, hvilket gerne skulle føre til, at vedkommende skruer op for kommentarer til chaufføren, som så også bliver irriteret.

5. Den femte regel er afledt af den foregående og handler om magten hos passagerrollerne. De har det overordnede ansvar for stemningen internt i bilerne samt eskalering af scenerne. De besidder en unik mulighed for at eskalere enhver situation ved at foreslå/opfordre/kommandere/råbe/bede/gentage handlinger til chaufføren og derigennem ændre stemningen i bilen markant. Eksempelvis "Dyt nu af ham", "træk nu ud", "overhal nu" etc.

Passagerrollerne kan ligeledes benytte back seat driving for at skubbe på fortællingen. Helt kort fortalt er back seat driving en betegnelse for, at andre personer i en bil fortæller chaufføren, hvordan vedkommende skal køre bil. "Der er en åbning for at trække ud", "nu kører du 7 km over fartgrænsen" er eksempler på back seat driving.

6. Sidste regel handler om, at karaktererne kan definere ting om de andres bil i fiktionen, hvilket er en måde at nedgøre bilerne på, da bilerne også får en form for personaer i scenariet. Eks. "se lige hvor beskidt den er", "se det åndssvage klistermærke", "hvorfor er den ene dør en anden farve", "sikke en gamle møgspand". De karakterer i bilen, der bliver svinet til, kan ikke høre hvad der bliver sagt, men spillerne må gerne bruge de nedværdigende kommentarer til at fyre op for eskaleringen af følelser og handlinger.

Grundmekanikker

- 1: Kun rollespil i én bil af gangen.
- 2: Ingen replikker mellem de to biler.
- 3: Spillerne bestemmer selv, hvornår rollespil skifter bil.
- 4: Kun chaufføren kan fortælle en handling.
- 5: Passageren har ansvar for stemning og eskalering.
- 6: Definitionsagt over modsatte bil.

Eskaleringsværktøjer

Fortællingens kerne er den støt stigende irritation og vrede i de to biler. Scenariet indeholder derfor en række værktøjer, som medvirker til at eskalere historiens konflikter. Disse værktøjer bruges hovedsageligt af spillerne selv, men de er selvfølgelig ligeledes til din rådighed.

Eskaleringsgenstande

I bilag 8 er en række kort med genstande afbilledet. Disse kort ligger fremme under det meste af scenariet, synligt for alle, og repræsenterer genstande, man kunne have i en bil. Nogle er oplagte, andre er mere perifere. Fælles for dem alle er, at de kan bruges til at irritere med eller som deciderede våben.

Eks. slikpapir, skovl, mobiltelefon, sodavandsdåser.

Spillerne kan kigge på dem undervejs og blive inspireret til at bruge genstanden i en scene. Eks. tager en spiller termokruset og fortæller, hvordan hun kommer til at spilde kaffe på chaufførens knæ. Eller en anden spiller stiger ud af bilen, tager golfkøllen fra bagagerummet og smadrer den anden bils forlygter. Tanken er, at disse genstande både skal inspirere til at bruges som irritation internt i bilerne men også kan bruges mod den anden bil. De mest offensive genstande er markeret med gul og rød kant og skal først tilføjes i de sidste to scener, for at tilspidse situationen.

Irritationskort

I den indledende workshop skal I tale om, hvad spillerne personligt synes er irriterende i trafikken. Disse skrives ned og bliver nu til irritationskort. Hvis spillerne ikke kan finde på særligt mange ting, så er der en række præskrevne irritationskort til at supplere med i bilag 7.

Eks. folk der overhaler indenom, folk der ikke signalerer, folk der kører langsomt i midterbanen.

De fungerer på den måde, at du som spilleleder før hver scene udvælger to-tre stykker, som du synes er relevante for scenen, og ligger dem synligt frem. I løbet af scenen kommer disse ting til at ske i fiktionen. Det kan både være spillerne selv, der bringer dem i spil, eller dig som spilleleder der fortæller om andre trafikanter, der gør det.

Et godt eksempel fra en af spilstene var, at en spiller havde fortalt, at folk der overhaler indenom, kunne han ikke udstå. Da det irritationskort så ligger frem i en scene, beslutter hans passager sig for at bruge det meste af scenen på at få hans karakter overtalt til at overhale indenom, hvilket skaber meget frustration også offgame for spilleren.

Bilmarkører

Konkrete handlinger i trafikken skabes med bilmarkører og vejbaner, der findes i bilag 9 og 10, så der kan holdes styr på, hvor trafikkanter befinder sig i forhold til hinanden. Der er både bilmarkører til spillernes biler og til den øvrige trafik. Før hver scene startes, vælger du hvilke køretøjer, der skal være på vejen af den øvrige trafik, og du har også mulighed for at sætte nye køretøjer ind undervejs i en scene.

Vejbanerne er ikke ment som egentlige strækninger, hvor det handler om, at bilerne skal køre fra den ene ende af papiret til den anden. De er ment som en repræsentation af en strækning, og bilerne kan dermed sagtens overhale hinanden flere gange og bevæge sig både frem og tilbage af vejen. Vejbanerne er kun med for, at bilerne har nogle rammer at skulle holde sig indenfor. I scenebeskrivelserne er der uddybninger om hvilke vejbaner og forslag til øvrig trafik, der passer til scenerne.

Du kan til enhver tid rykke på bilmarkørerne og dermed sætte klassiske situationer op i trafikken. På denne måde kan du påvirke enhver situation til at skabe frustration hos spillerne eller eskalere scenen. Der er forslag til sådanne situationer i scenebeskrivelserne, som du kan bruge til inspiration. Dette bevirker, at den omkringliggende trafik også har en indvirkning på fortællingen, selvom der kun fokuseres på rollespillet inde i de to biler.

Eks. inderbanen fyldt op med lastbiler, en enlig bil i midterbanen der spærrer, en helt fri inderbane, som spillerne kan udnytte til at overhale indenom.

Det meste af tiden er det dog ikke dig, der rykker på bilmarkørerne. De to spillere, der ikke har rollespillet, styrer nemlig trafikken. De skal lytte til, hvad der bliver foretaget af handlinger, og bør ændre markørerne derefter, men de kan styre begge biler og den øvrige trafik. De kan dermed også skabe irriterende situationer for den bil, hvor rollespillet foregår i lige nu. Og siden rollespillet skifter frem og tilbage mellem bilerne, vil det også skifte, hvem der kan flytte på trafikken. Alle spillere får dermed mulighed for at kunne irritere den modsatte bil og lægge op til situationer i trafikken. Spillerne kan dog ikke tilføje nye køretøjer, det er kun dig som spilleder, der kan det, så du kan justere hvor presset trafikken er, og dermed hvor presset en situation karaktererne står overfor.

Spillelederens opgaver i scenerne

En vigtig del af at spillede *Road rage* er at holde fokus på spillernes reaktioner. Et helt centralt element er, at spillerne selv skal styre, hvornår rollespillet skifter fra den ene bil til den anden, hvorfor det er vigtigt, at selve skiftet bliver så gnidningsløst, som muligt, for at holde flowet og intensiteten i scenen. Spiltestene har vist, at spillerne kan have brug for din hjælp til dette, ved at bekræfte eller markerer skiftet i starten af scenariet, til de er blevet helt fortrolige med det. Mekanikkerne øves, inden scenariet starter, men der skal helst ikke være diskussion eller uklarhed om det undervejs i scenariet.

Øvrige værktøjer til at justerer intensiteten

Udover at bruge bilmarkører til at justere på intensiteten af en scene kan du også komme med kommentarer om trafikken. Eks. nogen dytter bagude, der bliver rystet på hovedet af din kørsel hos andre biler, en bil trækker meget tæt forbi jer. Det er også her, at irritationskortene kan komme i spil, hvis spillerne ikke selv udnytter dem.

Det skal også stå dig frit for at finde på hændelser, der ændrer en scene eller ligger yderligere forhindringer ind, hvis du synes, at spillerne ikke går nok til hinanden. Undgå at tilføje situationer, hvor bilerne holder stille og karaktererne kan stige ud, eks. lyskryds, da dette allerede findes i slutningen af scenariet.

Vejarbejde, dårligt udsyn, hjort på vejen, rundkørsel, regnvej, tåge eller langsomtkørende traktor er gode eksempler.

Scenegennemgang

Kort gennemgang af scenariets 5 scener og dermed rammerne for fortællingen. Uddybende scenebeskrivelser findes i bilag 4.

- Første scene hedder **Gåturen** og er en todelt scene, hvor det kun er en bil ad gangen, der er med i scenen. Spillet bliver ikke sendt frem og tilbage i denne scene. Karaktererne er på vej hen til deres biler, og vi får etableret lidt om deres bil og om, hvordan deres indbyrdes snak er, samt hvorfor de er sure på hinanden. Først spilles scenen med den ene bil, dernæst med den anden bil.
- Anden scene hedder **Tanken**, hvor bilerne ankommer til en benzintank fra hver sin side, og bilerne mødes for første gang. Der er kun én ledig plads ved en stander, og karaktererne kan åbne op for at blive sure på den anden bil.
- Tredje scene hedder **Vejsammenfletningen**, hvor bilerne kører i trafikken og har travlt for at nå i Ikea. Scenen får skabt de første aggressive situationer, og den handler om, hvem der kommer først igennem sammenfletningen, og dermed hurtigere mod Ikea.
- Fjerde scene hedder **Politiet** og foregår på en 3-sporet motorvej, hvor der befinder sig en politibil oppe foran i trafikken, og bilerne kan forsøge at få hinanden i fedtefadet hos politiet. Der lægges op til hasarderet kørsel og høj fart. Det er ikke

bestemt på forhånd, om de bliver stoppet af politiet, det er op til dig som spilleleder at vurdere ud fra, hvad der sker i scenen.

- Femte og sidste scene hedder **Køen**. Begge biler holder i kø, og trafikken er gået i stå. Det gøres klart for spillerne, at køen ikke flytter sig i denne scene, og at de ikke når i Ikea. Spillerne får ligeledes at vide, at scenariet først stopper, når en karakter gør skade på en anden karakter. Scenen er meget åben, og det er helt op til spillerne, hvordan de vil have slutningen. Scenen peger dog mod, at mindst en af karaktererne skal stige ud af bilerne. Vi får her afklaret, hvem der kommer uskadt derfra, og om bilerne også er uskadte.

Workshop

Før selve spillet begynder, skal du afvikle en workshop. Workshoppens har til formål at få spillerne varmet op, få irriterende adfærd i trafikken etableret, øve mekanikkerne, gøre spillerne en smule irriterede allerede inden spillet samt generelt sætte jer i stemning til scenariet. Derfor er workshoppens også lidt lang og består af seks øvelser, hvoraf en er valgfri.

Den første øvelse handler om at få lavet irritationskort ud fra, hvad spillerne personligt synes er irriterende i trafikken, så du kan bruge dem i scenariets scener. Næste øvelse handler om eskaleringsgenstandene med fokus på, hvordan de kan benyttes internt i bilerne til at skabe irritation. Spillerne kan dermed allerede her begynde at tænke på, hvordan man kan udnytte dem. Tredje øvelse er valgfri og er kun med, hvis du mener, spillerne har brug for at tale om, hvordan variationer i råb, øgenavne og gestikulationer kan benyttes til eskalering.

I fjerde øvelse skal I op at stå og ud på gulvet, for at give spillerne frit rum til at bruge kropssprog. Øvelsen har to funktioner, som er at få talt om back seat driving, således at spillerne kan trække på det i spil, og at vise dem forskellige frustrerende måder at tale på. Den femte øvelse handler om at øve reglerne for skift af rollespil og gøre spillerne fortrolige med forskellen på samtale og handling. Samtidig etableres det, hvor forfærdelig Ikea kan være. Sidste øvelse er en fysisk øvelse, hvor spillerne ikke må tale undervejs. Spillerne skal her prikke til hinanden tæt ved skulderen, hvilket har til formål at gøre spillerne lidt irriterede lige inden spilstart. Samtidig etableres øvelsen, at der ikke kommer til at være anden alvorlig fysisk kontakt i scenariet end det. Selve workshoppens tager omkring en halv time og findes i bilag 2 med uddybende øvelsesbeskrivelser.

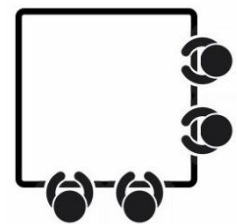
Inden spilstart

Efter workshoppen fordeles rollerne, hvor det er godt at have de spillere, der irriterer hinanden mest, til at være i samme bil, men ellers er der ikke så meget at tage højde for i uddelingen. Giv derefter spillerne tid til at besvare deres spørgsmål i rollerne.

Spillerne skal nu indbyrdes beslutte hvem af karaktererne, der skal være chauffør, og hvem, der skal være passager. Dette afgøres offgame, da chaufføren bliver en anelse spilfordeler, og passageren bliver i højere grad eskaleringsspiller. Så det kommer an på, hvad spillerne selv foretrækker.

Bagefter får de to spillere, der skal være passagerer, lov til at vælge hvilken biltype, deres bil skal være, samt hvem, der ejer bilen, udfra listen med biltyper i bilag 5. De skal dog ikke definere, hvordan bilen ser ud endnu. Grunden til, at det er passageren der bestemmer, er, at spilleren, der skal være passager, allerede nu kan irritere spilleren, der skal være chauffør, ved at vælge en ærgerlig bil. Alle biltyperne på listen har nemlig negativt ladede ord tilknyttet og er ellers ret almindelige biler, der passer til de ret almindelige karakterer.

For at symbolisere, at spillerne sidder i hver sin bil, placeres de i par på to stole ved siden af hinanden. To af spillerne sættes ved et bord, og de andre to spillere sættes ved samme bord men i en 90 graders vinkel.



Spillerne skal dermed kigge til siden for at se på spillerne i den anden bil, hvilket symboliserer, at man i trafikken ligeledes kigger til siden for at se andre bilister. De er samtidig sat i en 90 graders vinkel for, at de rent faktisk kan se de andre spillere. De placeres bevidst ikke overfor hinanden, da de ikke skal nedstirre hinanden. Scenariet er ikke et livescenarie, og de skal ikke simulere, at de holder på et rat.

Før spilstart skal du have klippet eskaleringsgenstande, irritationskort samt bilmarkører ud. I bilag 1 er et oversigtsark med kort oprids af det, spillerne skal have at vide inden spilstart, som du kan bruge, når du skal køre scenariet.

I er nu klar til at spille.
God fornøjelse.

Bilag 1: Oversigtsark

Hvad du skal huske at fortælle spillerne om scenariet.

Forventningsafstemning

- Din egen måde ellers evt. læs foromtalen højt fra bilag 6.

Hvad er road rage?

- Irrationel vrede og frustration, både i bil, på cykel, som gående
- Kommer til udtryk ved harme, gestikulationer, råb, handlinger i trafikken

En runde med **egne eksempler** på road rage

- Du starter

Struktur i scenariet

- Realistisk scenarie med almindelige mennesker
- 2 biler ser sig sure på hinanden i trafikken
- Chauffør og passager i hver bil
 - også sure på hinanden
- På vej i Ikea inden lukketid for at bytte noget
- 5 scener, med eskalering mod slutningen

Mekanikker

- 1: Kun rollespil i én bil af gangen
- 2: Ingen replikker mellem de to biler
- 3: Spillerne bestemmer hvornår rollespil skifter
 - Handling bevirker rollespillet skifter
 - Kan afholde den anden bil i at rollespille
 - Irritation mod den anden bil
- 4: Kun chaufføren kan fortælle en handling
 - Chaufføren kan bruge det mod passageren
 - Irritation internt i bilen
- 5: Passagerens ansvar for intern stemning
 - Opfordring til handling
 - Brug af back seat driving
- 6: Definitionsmagt over modsatte bil
 - Svine bilerne til

Eskalering

- Eskaleringsgenstande
 - Inspiration til irritation
 - Internt i bilen og mod den anden bil
- Irritationskort
 - Adfærd der kommer til at ske hver scene
 - Spillerne eller spilleleder bringer dem i spil
- Bilmarkører
 - Tydeliggør handlinger i trafikken
 - Styres af dem der ikke rollespiller
- Vejbaner
 - Repræsentation af strækning
 - Sagens bevæge sig frem og tilbage

Workshop

- Workshopøvelser i bilag 2

Inden spilstart

- Klip ud:
 - Irritationskort
 - Eskaleringsgenstande
 - Bilmarkører
- Hav skriveredskaber med til spillerne
- Fordeling af roller (bilag 3)
 - Søskendepar & kærestepar
 - Par dem der irriterer hinanden mest
 - Bestem selv køn & navn
 - Besvar spørgsmålene
- Parrene beslutter:
 - Chauffør = anelse spilfordeler
 - Passager = eskaleringsspiller
- Passagererne vælger biltype fra liste i bilag 5
 - og hvem ejer bilen
- Placering omkring bord

Scenebeskrivelser

- Bilag 4

Bilag 2: **Workshop**

Varighed: ca. 30 min

Den følgende workshop varmer spillerne op og får etableret, hvordan eskalering kan udfolde sig. Back seat driving, frustrationer over Ikea samt fysisk irritation sættes også i fokus.

Øvelse 1: Hav en snak om, hvad der er irriterende i trafikken.

Formål: At få lavet personlige irritationskort, som du kan bruge i scenerne samt at få spillerne i et road rage mindset.

- Få spillerne til at komme med eksempler fra deres eget liv.
- Alt gælder, ikke kun at have siddet i en bil.
- Alle skal komme med i hvert fald én ting.
- Skriv dem kort ned på de tomme irritationskort.
- Fortæl at de kommer til at indgå i scenerne.

Øvelse 2: Tag en snak om, hvordan man kan bruge eskaleringsgenstandene.

Formål: At få spillerne til at kigge på genstandene og tænke over, hvordan de kan bruges.

- Læg eskaleringsgenstandene med **sorte kanter** frem.
- I skal finde på, hvordan I kan bruge genstandene internt i bilerne til at skabe irritation.
- Lad spillerne kigge på genstandene og komme med et forslag hver.

Øvelse 3 (Valgfri): Tag en snak om, hvordan eskalerende aggression udtrykkes med råb, øgenavne, gestikulationer.

Formål: Hvis du synes, spillerne ikke helt er med på, hvordan man kan variere de forskellige udtryksformer, så kan denne snak gøre det mere klart for dem. Det er vigtigt, at de ikke råber og kommer ud med deres irritation, da de skal bruge den i scenariet i stedet for.

- Hvordan kan man variere:
 - Råb: Alt fra hævet stemmeleje til brøl.
 - Øgenavne: Hvor slemme øgenavne, man bruger, påvirker, hvor meget de eskalerer situationen.
 - Gestikulationer: Alt fra små ting til brug af hele kroppen.

Øvelse 4: Stemmeføringsirritationsøvelse.

Formål: At få back seat driving fremhævet i spillernes bevidsthed samt introducere dem for irriterende talemeter.

- Op at stå for at spillerne kan bruge kroppen, hvis de har lyst.
- Del spillerne to og to. De skal nu have en snak i mellem sig.
- Benspænd i øvelsen:
 - Det ene sæt spillere: En taler hele tiden, den anden afbryder hele tiden.
 - Det andet sæt spillere: En taler meget lavmælt, den anden taler meget højt.
- Emnet for samtalen: Hvad er det **mest irriterende ved back seat driving**, og kan I komme på **eksempler på det**?
- Øvelsen slutter, når du vurderer, de har diskuteret længe nok.

Bilag 2: **Workshop****Øvelse 5: Øve reglerne for skift af rollespil.**

Formål: At spillerne får prøvet selv at sende rollespillet videre samt øve forskellen i samtale og handling.

- Stil jer i en rundkreds på gulvet.
- Del dem i to og to, bare efter hvordan de står.
- I skal nu øve reglerne for at sende rollespillet videre ved at foretage en handling.
- I kan sagtens føre samtale og fortælle om jeres følelser, men I skal sende spillet videre med en handling.
- Hvis nogen sender spillet over til en med en handling, som man umiddelbart ville reagere på ved at sige en handling med det samme, men man ønsker at beholde rollespillet hos sig, så kan man i stedet omtale handlingen. Eks. **"Heldig at jeg stoppede i tide, inden vi bankede sammen."** På denne måde undgår man at sende spillet videre, men beholder det hos en selv.
- Situationen er:
 - I er allesammen i Ikea
 - Der er så fyldt med mennesker, at I går i kø rundt i butikken.
 - Hver sæt spillere har en indkøbsvogn.
 - Det ene sæt spillere er ubeslutsomme.
 - Det andet sæt spillere er lige bagved dem og har travlt og vil gerne fremad.
- På denne måde øver I to vogne, og hvordan spillet skifter imellem dem.
- Øvelsen slutter, når du vurderer, at I har øvet reglerne længe nok

Øvelse 6: Fysisk irritationsøvelse (Prikkeøvelse).

Formål: At spillerne bliver en smule irriterede inden spillet, ved at prikke til hinanden.

- Del spillerne i to og to, hvor du har en fornemmelse af, at de godt kan irritere hinanden.
- Spillerne stiller sig overfor hinanden to og to.
- Spillerne må ikke sige noget i denne øvelse.
- Spillerne skal kigge hinanden i øjnene.
- Den ene spiller skal så prikke den anden lige mellem skulder og kraveben, hvor der er blødt.
- Man må prikke så hårdt eller blidt man vil. Men man skal blive ved med at prikke.
- Den spiller, der prikker, må ikke bryde øjenkontakten, men skal gennem sine prik få den anden spiller til at bryde øjenkontakten.
- Det er kun den spiller, der bliver prikket på, der kan bryde øjenkontakten og dermed slutte øvelsen.
- Øvelsen gentages nu, hvor spillerne bytter, så den der før blev prikket på, nu skal være den der prikker. Og omvendt.
- Når øvelsen er slut, fortæl spillerne, at dette er **den eneste alvorlige fysiske kontakt** i scenariet.

Bilag 3: **Roller**

Gymnasielærer (Kæresteparret)

Navn:

Du befinder dig rigtig godt bag rattet, og du er dygtig til at køre bil. Du kan bedst lide at køre på landevejen og har ikke noget imod at køre lange ture. Du synes generelt, at folk er dårlige til at overholde reglerne, og så bliver du nederdrægtig, for de skal da have at vide, hvad de gjorde galt. Du er stolt, står på din ret og er lidt af en regelrytter.

Du og din kæreste skal ud at køre lige om lidt. I har været kærester i flere år, og I bor sammen. Så det er de små ting i hverdagen, der let skaber frustration. Eksempelvis at kæresten ikke tager sig tiden til at gøre noget ordentlig. Aldrig. Heller ikke i trafikken.

Det er snart mørkt, og I skal i Ikea for at bytte noget. Du sendte tidligere kæresten i Ikea for at købe noget, men han/hun kom selvfølgelig hjem med det forkerte. Så nu skal I afsted igen. I kan godt lige nå det, inden Ikea lukker.

Du skulle ellers ned og træne, men måtte jo melde fra. Nu har de andre lige skrevet, at de ikke vil træne sammen med dig mere, da du har meldt fra for mange gange, og at du er utilregnelig.

Stikord:

Stolt

Står på din ret

Nederdrægtig

Regelrytter

Besvar disse spørgsmål:

Hvordan føles det, når nogen overhaler indenom?

Hvorfor synes du, at du skal styre bilen, og hvad er din dårlige vane, hvis du ikke styrer bilen?

Hvad irriterer dig ved din kærestes kørsel?

Hvorfor er du sur på din kæreste i dag?

Kontoransat (Kæresteparret)

Navn:

Du kan godt lide at køre bil, det har du altid kunnet. Og du er dygtigt til det. Du kan bedst lide at køre på motorvejen, for der kan man virkelig give den gas. Du synes det meste af tiden, at trafik er lidt af en sport, som man kan vinde. Og hvis du ikke vinder, så bliver du harm. Du er stolt, står på din ret og er lidt af et konkurrencemenneske.

Du og din kæreste skal ud at køre lige om lidt. I har været kærester i flere år, og I bor sammen. Så det er de små ting i hverdagen, der let skaber frustration. Eksempelvis at kæresten skal tjekke alt en ekstra gang. Altid. Også i trafikken.

Det er snart mørkt, og I skal i Ikea for at bytte noget. Du blev tidligere sendt i Ikea af kæresten for at købe det, men det gik lidt stærkt, og det var åbenbart ikke lige den ting, der var den helt rigtige. Så nu skal I afsted igen. I kan godt lige nå det, inden Ikea lukker.

Det var ellers meningen, at du skulle have brugt tiden på at lave den der rapport, men nu har Henrik fra kontoret lige skrevet, at han laver den i stedet for. Og så er det sikkert ham, der får forfremmelsen, fordi du ikke arbejder hårdt nok.

Stikord: **Stolt** **Står på din ret** **Harm** **Konkurrencemenneske**

Besvar disse spørgsmål:

Hvordan føles det, når nogen overhaler indenom?

Hvorfor synes du, at du skal styre bilen, og hvad er din dårlige vane, hvis du ikke styrer bilen?

Hvad irriterer dig ved din kærestes kørsel?

Hvorfor er du sur på din kæreste i dag?

Håndværker (Søskendeparret)

Navn:

Du kører bil hver dag, mange kilometer. Og du er dygtig til det. Du kan bedst lide at køre i byen, hvor man virkelig kan manøvrere sig igennem trafikken. Du synes generelt, at folk ikke kører hurtigt nok, og så kan du godt miste besindelsen. Du er stolt, står på din ret og er lidt utålmodig.

I to søskende skal ud at køre lige om lidt. I er vokset op sammen, men det er dog noget tid siden, I har boet sammen derhjemme. Af jer to er det dig, der er den lille, og du har altid syntes, at storesøster/storebror vil bestemme alt for meget. Om alting. Også i trafikken.

Det er snart mørkt, og I skal i Ikea for at bytte en ting for jeres mor. Hun har presset på med, at det skulle være snart, så din storesøster/-bror har besluttet, at det absolut skulle være i dag. I kan godt lige nå det, inden Ikea lukker.

Du havde ellers en date med en ny flamme, som du måtte aflyse, og vedkommende har lige skrevet, at I nok hellere må ligge det hele på is, når du ikke er pålidelig.

Stikord:

Stolt

Står på din ret

Mister besindelsen

Utålmodig

Besvar disse spørgsmål:

Hvordan føles det, når nogen overhaler indenom?

Hvorfor synes du, at du skal styre bilen, og hvad er din dårlige vane, hvis du ikke styrer bilen?

Hvad irriterer dig ved din søskendes kørsel?

Hvorfor er du sur på din storesøster/-bror i dag?

Kok (Søskendeparret) **Navn:**

Du elsker at køre bil, og du er dygtig til det. Du kan bedst lide at køre den hurtigste vej, og så gør det ikke noget, at det ikke er den korteste vej. Du synes, at det meste af tiden har de andre bilister onde intentioner, så du har en tendens til at overreagere. Du er stolt, står på din ret og er lidt nærtagende.

I to søskende skal ud at køre lige om lidt. I er vokset op sammen, men det er dog noget tid siden, I har boet sammen derhjemme. Af jer to er det dig, der er den store, og du har altid syntes, at lillesøster/lillebror ikke anstrenger sig nok. Med noget som helst. Heller ikke i trafikken.

Det er snart mørkt, og I skal i Ikea for at bytte en ting for jeres mor. Hun har presset på med det skulle være snart, så du tog initiativ til, at det skulle være i dag. I kan godt lige nå det, inden Ikea lukker.

Du havde glemt, at du faktisk havde en aftale med din kæreste, som nu i stedet skriver passivt aggressive beskeder til dig, om hvor dårlig du er til at overholde aftaler.

Stikord: **Stolt** **Står på din ret** **Overreagerer** **Nærtagende**

Besvar disse spørgsmål:

Hvordan føles det, når nogen overhaler indenom?

Hvorfor synes du, at du skal styre bilen, og hvad er din dårlige vane, hvis du ikke styrer bilen?

Hvad irriterer dig ved din søskendes kørsel?

Hvorfor er du sur på din lillesøster/-bror i dag?

Bilag 4: Scenebeskrivelser

ROAD
RAGE

Scene 1: Gåturen

Varighed: 5-10 min

Startkøretøjer samt vejbane: Ingen vejbane eller bilmarkører i denne scene.

Eskaleringsgenstande: Hav genstandene med de sorte kanter liggende synligt på bordet.

Irritationskort: Ingen irritationskort i denne scene.

Formål med scenen: Vi lærer karaktererne at kende og får smalltalk samt opbyggende irritationer introduceret, før de møder den anden bil i trafikken. I denne scene stiller du nogle spørgsmål til karaktererne. Men giv dem også tid til at smalltalke.

Det der skal fortælles til spillerne:

Scenens navn: Gåturen

Speciel struktur for denne scene, da den er todelt. En scene til hver bil, uden den anden.

Scenens dilemma/spørgsmål: Hvad er karakterernes umiddelbare forhold, og hvem er i bilerne?

Stemningssættende tekst:

Det er skumringstid.

I skal nå i Ikea, inden de lukker.

I skal bytte den der ting.

Spørg karaktererne: Hvad er det for en ting, I skal bytte?

I går afsted sammen mod den bil, I skal køre i.

Hvor holder bilen henne?

Hvordan ser bilen ud?

Til passageren: Hvad irriterer dig ved chaufførens kørsel?

Hvorfor er I sure på hinanden i dag?

Inspiration til spilleleder:

Ideer til omstændighederne: Bil drøner igennem en vandpyt, og vandet rammer dem. Cyklist, der ringer af dem. Hund, der gør af dem.

Når scenen er slut:

Lad spillerne vælge en bilmarkør, de synes, passer til deres bil.

Scene 2: Tanken

ROAD
RAGE

Varighed: 5-7 min

Startkøretøjer samt vejbane: Ingen vejbane eller markører i denne scene.

Eskaleringsgenstande: Samme genstande, der allerede ligger fremme.

Irritationskort: Udvælg 2-3 irritationskort og læg frem, hvis du har nogen, der passer. Kort som kan bruges ved stillestående trafik.

Formål med scenen: De møder hinanden og skaber personaer til bilerne, som er deres "modstander". Vil de allerede her gå efter samme plads eller give plads til hinanden?

Det der skal fortælles til spillerne:

Scenens navn: Tanken

Scenens dilemma/spørgsmål: Hvordan synes I, den anden bil ser ud, og hvem får den ledige plads ved standen?

Stemningsættende tekst:

Det er tid til at tanke.

I kommer fra hver sin side ind på tanken.

Der er allerede flere biler, der er i gang med tankning.

Der er kun én ledig plads ved en stander.

Tænk over hvordan, I synes, den anden bil ser ud

Inspiration til spilleleder:

Supplement til irritationskort. Nogen, der er færdige med at tanke, men som ikke kører. Langtrukket dyt. (Kort 1 og 2)

Ideer til omstændighederne: Nogen dytter. Nogen brokker sig over priserne på benzin. En bilist, der snubber pladsen foran en anden.

Scene 3: **Vejsammenfletningen**

ROAD
RAGE

Varighed: 12-14 min

Startkøretøjer samt vejbane: 2-sporet vej, vejsammenfletningen skal ikke ligge fremme. Læg først selve sammenfletningen på bordet, når du synes, det passer ind i scenen. 1 lastbil, 3 personbiler, 1 varevogn.

Eskaleringsgenstande: Samme som tidligere.

Irritationskort: Udvælg 2-3 irritationskort og læg frem. Kort med dårlig kørsel.

Formål med scenen: Få etableret de to biler som modstandere og få etableret let aggressiv kørsel. Scenen kan vindes ved at være først gennem sammenfletningen.

Det der skal fortælles til spillerne:

Scenens navn: Vejsammenfletningen

Scenens dilemma/spørgsmål: Hvem kommer først igennem sammenfletningen og dermed hurtigere i Ikea?

Stemningsættende tekst:

Let trafik.

Et par lyskryds, som I er kørt forbi.

I bemærker en anden bil, som nu er kørt samme strækning som jer.

Det er dem fra tanken.

Længere oppe ved I, at vejen fletter sammen, og derefter bliver der mere trafikeret.

Inspiration til spilleleder:

Supplement til irritationskort: Folk der overhaler indenom. Folk der skrifter bane i sidste øjeblik. Folk der ikke signalerer. (Kort 3, 4 og 5)

Forslag til yderligere køretøjer: Personbiler, ladvogne, varevogne

Forslag til klassiske situationer: En helt åben inderbane lige op til sammenfletningen. Åbning mellem to langsomtkørende i inderbanen, så man kan bokse folk inde. En langsomtkørende, der trækker ud i yderbanen. En sort Audi. En bil, der kører midt mellem banerne, og dermed blokerer begge.

Ideer til omstændighederne: Nogen der blinker ud, uden at trække ud. Dårligt udsyn. Regnvejr. Tåge. Langsomtkørende traktor. Hjort på vejen.

Scene 4: Politiet

ROAD
RAGE

Varighed: 18-20 min

Startkøretøjer samt vejbane: 3-sporet motorvej + 2 lastbiler og en del andre køretøjer, du bestemmer. Placer politibilen forrest på vejbanen, så den ikke har så godt udsyn til bilerne, fordi den kun har dem i bakspejlet.

Eskaleringsgenstande: Tilføj de genstande med gule kanter. (Det viser spillerne, at nu skal der eskaleres)

Irritationskort: Udvælg 2-3 irritationskort og læg frem. Kort med aggressiv eller faretruende kørsel.

Formål med scenen: At skabe hasarderet kørsel ved at forsøge at få hinanden i fedtefadet hos politiet.

Specielt for sceneafslutningen: Det er dig der bestemmer, om nogen af bilerne bliver stoppet af politiet, men lad det være op til spillerne, om de får en bøde og bødens størrelse, påtale eller klip i kørekortet. Lad dem endelig se hinanden blive stoppet, hvis begge biler bliver taget af politiet. Men lad ikke karaktererne tale sammen på kryds af bilerne.

Det der skal fortælles til spillerne:

Scenens navn: Politiet

Scenens dilemma/spørgsmål: Kan man få de andre i fedtefadet hos politibilen uden selv at blive stoppet?

Stemningssættende tekst:

Tæt trafik på motorvejen.

Lastbiler i inderbanen.

Gamle folk bag rattet.

Foran jer kan I se en politibil komme til syne.

Den har ikke blink på.

Den kører bare i trafikken, som I gør.

Inspiration til spilleleder:

Supplement til irritationskort: Folk der kører helt oppe i røven på andre. Nogen der kører langsomt i midterbanen, uden at trække ind. Lastbiler der slingrer. (Kort 6, 7 og 8)

Forslag til yderligere køretøjer: Flere lastbiler.

Forslag til klassiske situationer: Åbning mellem to lastbiler, så man kan bokse nogen inde. En sort Audi. En lastbil, der overhaler en anden lastbil. Zigzag-kørsel mellem andre bilister. En bil der langsomt driver over i en anden bane, fordi chaufføren kigger på mobiltelefon.

Ideer til omstændighederne: Nogen dytter bagude. Der bliver rystet på hovedet af jeres kørsel af andre biler. En bil trækker meget tæt forbi jer. Et stykke uden vejbelysning, fordi lygterne er gået ud, og der er rigtig mørkt. Nogen blinker med det lange lys.

Ide til eskalering: Hvis spillerne holder for meget igen, så lad politibilen køre væk. Således tror spillerne, den er væk, og bør gå mere til den. Men i fiktionen er politiet bare holdt ind længere fremme og kan sagtens stoppe dem alligevel.

Scene 5: **Køen**

ROAD
RAGE

Varighed: 5-10 min

Startkøretøjer samt vejbane: 3-sporet motorvej, helt fyldt op af køretøjer. Placer den ene af spillernes biler lige foran den anden i samme bane, så de har mulighed for at trille ind i hinanden, hvis de vil.

Eskaleringsgenstande: Tilføj de genstande med røde kanter. (De kan tilspidse situationen yderligere)

Irritationskort: Ingen irritationskort, med mindre du har et, der passer til.

Formål med scenen: At give karaktererne mulighed for at stige ud af bilerne for at gøre vold på hinanden. Klip scenen lige efter, nogen har gjort vold på en anden. Vi skal ikke høre reaktionen. Du kan også stoppe scenen, hvis du synes, de har havareret hinandens biler nok.

Specielt for mekanikkerne: I denne scene kan nogle af mekanikkerne blive overflødige, hvis karaktererne stiger ud og taler med hinanden, hvilket er fint, da konteksten for rollespillet ændrer sig.

Det der skal fortælles til spillerne:

Scenens navn: Køen

Specielt for denne scene:

- 1) Scenen slutter først, når en karakter gør skade på en anden karakter
- 2) Hvis man står ud af bilen, så skal man tage en genstand med fra bilen.

Scenens dilemma/spørgsmål: Hvem lader vreden få afløb og gør skade på hvem?

Stemningssættende tekst:

Trafikken er blevet så tæt, at den er gået i stå.

Der er kø.

Alt holder stille.

Lastvogne, varevogne, Audi'er.

Radioen siger harmonikasammenstød.

Det vil tage lang tid at rydde op.

Der vil være kø længe.

De fleste har slukket deres motorer.

Nogle er stået ud af bilerne og står og ryger.

Vejret er også blevet trykkende.

I kan ikke nå i Ikea.

I kan tydeligt genkende den anden bil.

De andre bilister er ikke så vigtige.

I holder helt stille.

Inspiration til spilleleder:

Ideer til omstændighederne: Nogen bagude/foran dytter, så de kan tro det er hinanden. En cigaret bliver smidt efter dem. Nogen tænder det lange lys. Langtrukne dyt.

Bilag 5: **Liste med biltyper**

Vælg først en biltype (vent med at beskrive alt for meget om hvordan den ser ud)

Ladvogn Stor, ret langsom	Stationcar Familiebil, lidt langsom
Smadrekasse Rust, gammel, langsom	Sedan Mellem bil, kedelig
Lille bil City bil, ingen plads	Varevogn Stor, skrummel

Beslut dernæst hvem ejer bilen. (Din egen bil, forældres bil, jeres bil, lejebil?)



Titel: Road Rage

Forfatter: Tina Heebøll Arbjørn

"DIN IDIOT!" Ordene runger inde i bilen, mens du stadig kan se hans røde baglygter. Idioten har lige overhalet dig indenom kort før en vejsammenfletning.

Road Rage handler om irritation og eskalerende vrede. Om at når man sætter sig i en bil, så bobler vreden lettere op til overfladen, og at vreden kan føre til irrationelle handlinger fra selv helt almindelige mennesker. Irritationen eskaleres scene for scene til det til sidst afgøres, hvem der vil gå længst for at stå på sin ret.

Karaktererne består af chauffør og passager i to forskellige biler, der begge er på vej i Ikea, som har set sig sure på hinanden i trafikken. Det er et realistisk scenarie om de små ting på vejen, der kan vokse sig store. En drama-komedie der er alvor for karaktererne, men hvor spillerne kan trække på smilebåndet en gang i mellem.

Spillerne selv får lov at designe deres biler og sætte personligt præg på deres roller i en indledende workshop. Scenariet serverer en række klassiske trafiksituationer, hvor spillerne kan udleve deres indre vrede vejdæmon. Et scenarie hvor spillerne bagefter vil være lettet for 2 pund vrede.

Spilletid: 2 timer

Antal spillere & spilleleder: 4 spillere og 1 spilleleder

Stikord: Vrede, Trafik, Hverdags irritation, back seat driving

Spillertyper: Du kan både at lide småskændes, beskrive handlinger der eskalere historien, og at vide hvornår man skal fylde og give plads i en scene. Du behøves ikke kunne køre bil, men bør nok have oplevet nogen råbe i en bil tidligere.

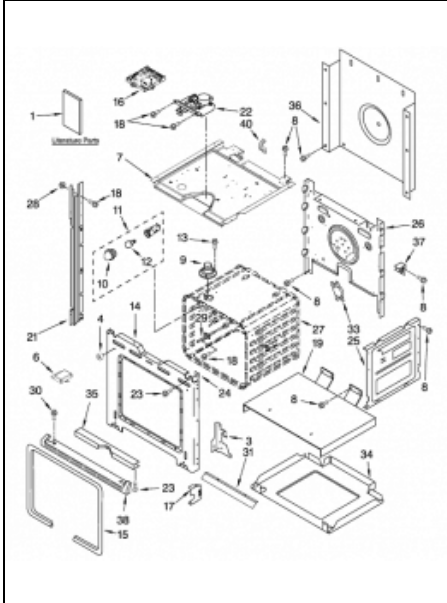
Spilledertyper: Du skal sætte og klippe scener, samt afholde indledende workshop. Og så er du god til at holde fokus på spillerne reaktioner.

Sprog: Tilgængeligt på både dansk og engelsk

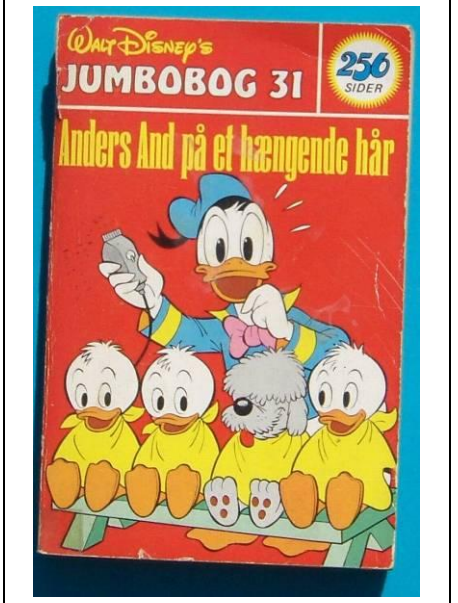
Alder: 15 år

Om forfatteren: Tina har skrevet et par scenarier til Fastaval tidligere, været dommer og scenarieansvarlig. Hun har også skrevet Blackbox scenarier, og spillet live i vilde kostumer. Og så råber hun nogle gange af de andre bilister i trafikken.

Bilag 8: Eskaleringsgenstande (Klip ud inden spilstart)



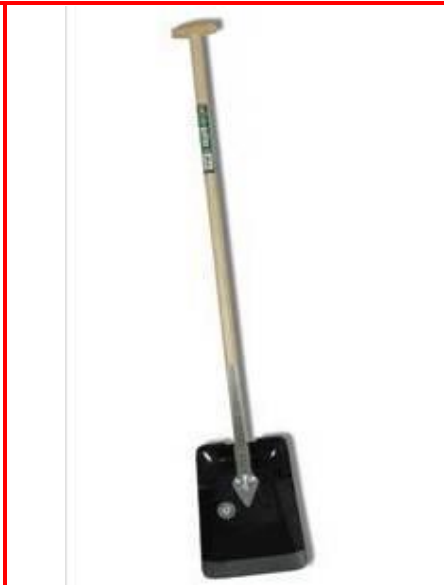






↑ Gul kant bruges i scene 4: Politiet

↓ Rød kant bruges i scene 5: Køen



Bilag 9: **Bilmarkører** (Klip ud inden spilstart. Klip ikke tæt til tegningerne, hvid kant rundt om er fint)



Vejbaner - 2 spor

(printes i A3)



Vejbaner - 3 spor

(printes i A3)

The image shows a blank sheet of paper designed for handwriting practice. It features three vertical lines that divide the page into three columns. The leftmost and rightmost lines are solid, while the middle line is dashed. This layout is typical for teaching letter formation in primary school, where the dashed line indicates the height of the letters and the solid lines define the boundaries of the writing area.

Vejsammenfletning

(printes i A3)

