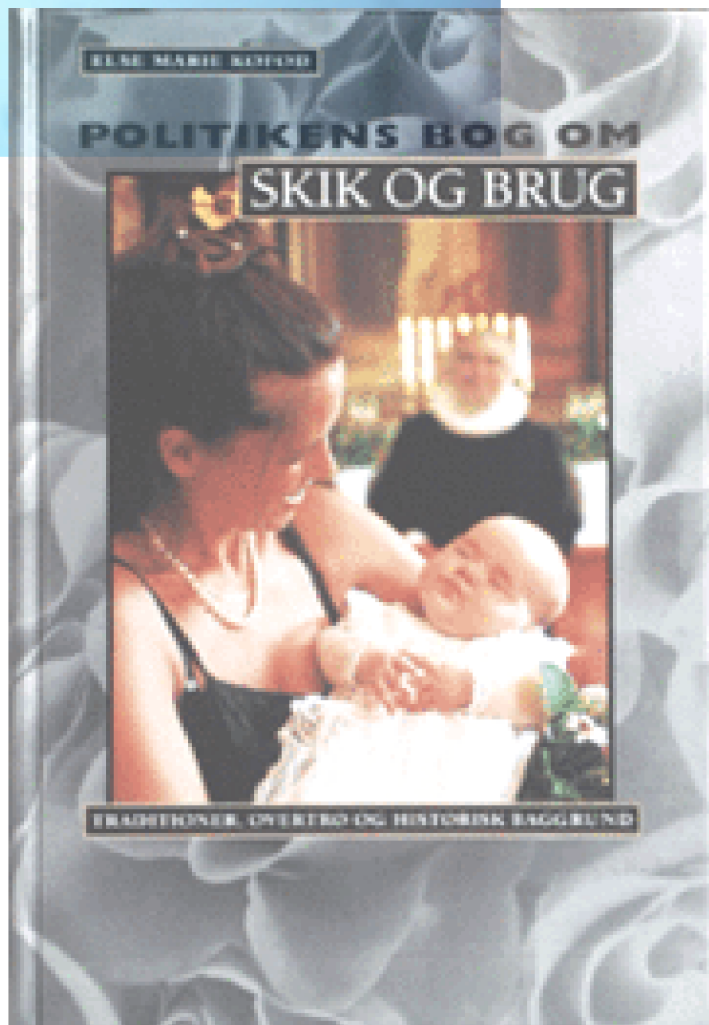
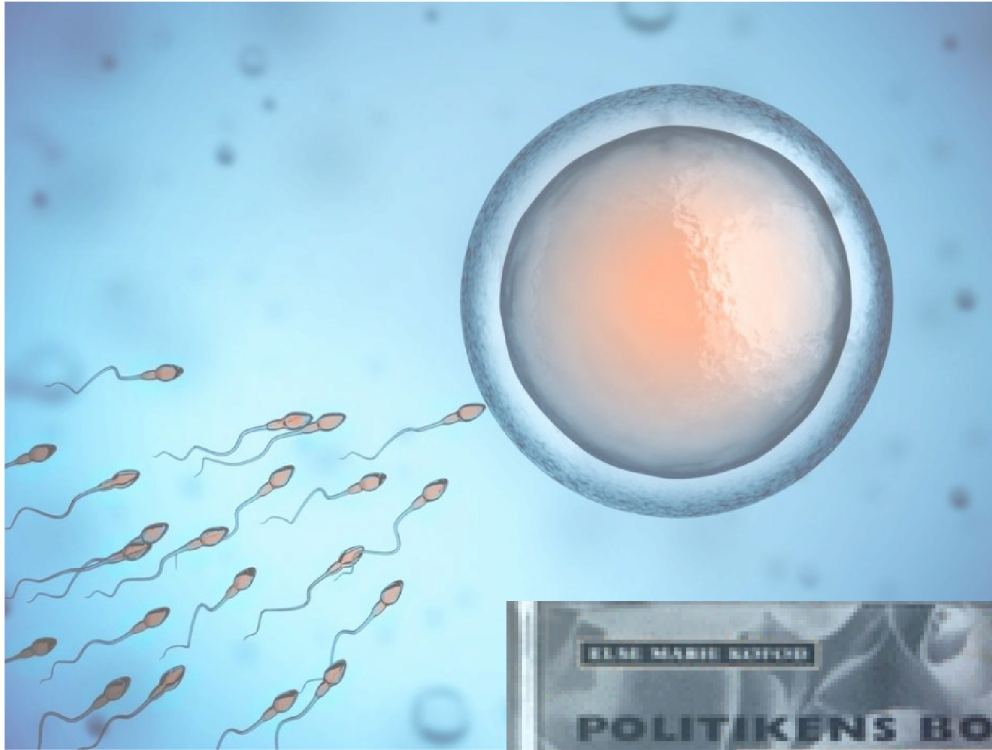


Sæd og Skik

Et novellescenarie af Terese M. O. Nielsen for 3 spillere og en spilleleder til Viking-Con 37.



Indholdsfortegnelse

Foromtale	2
Velkommen	3
Tak	3
Formål med workshop, scener og epilog	4
Workshop	4
Scener	4
Epilog	5
At være spilleleder for <i>Sæd og Skik</i>	5
Velkomst og introduktion	6
Spørgsmål til rammehistorien	6
Fællesskabsøvelse.	6
Mulige egenskaber for et vellykket menneske	7
Kærestens monolog. Lad os få en baby!	7
Scener med donorbørn	8
De første 5 møder	8
Sidste møde. Det perfekte barn.	8
Epilog. Gravid!	9
Materialer. Oversigter og handouts	10
Huskeskema om Anders	10
Kærestens monolog om børn	11
Egenskaber. Det er vigtigt med...	12
Handout. Positiv graviditetstest.	13
Links	13

Foromtale

Sæd

I sine unge dage var Anders sæddonor. Det er længe siden nu, og Anders har ikke tænkt meget over det siden da. Men han har sat sit aftryk på verden i form af mennesker, der går rundt og lever deres liv og ligner ham. Også selv om han ikke kender dem.

Skik

Det kan man gøre på mange måder - leve sit liv. Der er mange leveregler, der kan forme ens tilværelse, og mange rutiner der kan danne rammer for ens dagligdag.

Nu

Og nu vil Anders' kæreste ha' børn. Hun siger, at det er lige meget, at han er tættere på 50 end på 40, det er ikke for sent, og at de sammen kan skabe et nyt liv, et godt liv. Anders ved ikke helt, hvad han mener. Hverken om børn eller om hvad der er et godt liv.

Hjælp Anders med at finde ud af, hvad han mener om det alt sammen.

Sæd og Skik er et novellescenarie af ca. 1.5 timers varighed for 3 spillere og 1 spilleleder. I spiller semi-live med roterende roller, så alle spiller Anders på skift.

Velkommen

Tak, fordi du vil køre mit scenarie.

Sæd og Skik er en kort rolleleg, der drejer sig om et centralt spørgsmål, nemlig *Hvad er et vellykket menneske?* Det udspringer af tre forskellige kilder:

- For mange år siden i en samtale om børn spurgte en veninde mig: "Hvad nu, hvis man får et barn, man ikke kan lide?". Det skete heldigvis ikke.
- Jeg har læst og kørt Mads Egedal Kirchhoffs scenarie *Sisyfos*, som handler om at opleve sit livsforløb som meningsfuldt eller ej. Spørgsmålet går igen her, men ikke i den version, der handler om individets oplevelse, set *indefra*. I stedet er det her set *udefra*, nemlig individets bidrag til verden - i form af børn, men det kunne være alt muligt andet - som er temaet.
- Jeg har læst og kørt Jacob V. Nielsens scenarie *Starcrossed Love*, som består af nøje fastlagte scener, der stiller en hovedperson overfor et svært valg, althens han bliver påvirket af to andre karakterer. Her stjæler jeg strukturen og ideen om en hovedperson, som resten af scenariet drejer sig om.

Resultatet af disse ingredienser er *Sæd og Skik*. Det centrale spørgsmål er

Hvad nu, hvis det, jeg har at bidrage til verden med, i det store hele er træls?

Historien handler om Anders, der var sæddonor som ung, og nu i midt-40erne overvejer, om han vil have et barn med sin kæreste. Undervejs møder han sine donorbørn, og de er alle sammen frygtelige. Til sidst skal han afgøre, om han vil give forældreskabet et nyt forsøg sammen med sin kæreste.

Fortæl mig gerne om jeres spil på terese.m.o.nielsen@gmail.com. Jeg er altid nysgerrig efter at høre, om scenariet har virket efter hensigten.

Venlig hilsen
Terese

Tak

Til Troels Ken Pedersen for plot-twistet og for at orkestrere en gang voksenmobning af Anders til Viking-Con 37. Tak til Anne, Christian, Stig, Matthias, Danny og Benedicte for at være Anders og hans kæreste, kolleger og tilfældige møder ved samme lejlighed. Og tak til Jean Kazez *The Weight of Things* (Blackwell, 2007).

Formål med workshop, scener og epilog

Scenariet består af en workshop, efterfulgt af 6 donorbarn-møder og en epilog.

Workshop

I workshoppen skal I bygge Anders gennem spørgsmål om hans fortid og nuværende situation. I skal også fastlægge et særligt ansigtstræk, som Anders og alle donorbørnene deler. Herefter skal du og spillerne overveje hvilke træk og værdier, der kendetegner et vellykket menneske. I behøver ikke at lægge jer endeligt fast på værdier til 6 scener endnu, men I skal lede tankerne i den retning, og I skal have fundet på to-tre stykker forud for den første scene. Workshoppen afsluttes med en scene, hvor du i rollen som Anders' kæreste taler om at få børn, hvorefter de tre spillere i rollen som Anders giver deres første og mest umiddelbare reaktion.

Scener

Herefter følger de 6 scener med donorbørn. Der er 3 roller i hver scene, og spillerne skiftes, således at alle får spillet samme type rolle to gange. De 3 roller er

Anders	Hovedpersonen
Donorbarn	Som illustrerer et brud på en væsentlig værdi
Biperson	Som donorbarnet kan spille op ad (f.eks. donorbarnets mor, kæreste, ven eller barn), eller som skaber verdenen omkring mødet (f.eks. en tjener på en cafe eller receptionisten hos lægen).

Forud for hver scene skal I have 2-3 værdier, som man kan danne udgangspunkt for scenen. I skal fastlægge, hvem der spiller Anders, Donorbarn og Biperson i scenen. Anders' spiller må ikke kende scenens tema, så han eller hun sendes uden for døren. Herefter finder de to resterende spillere og du i fællesskab frem til, hvad scenen skal handle om, og I digter personer, sted og tid. Du kan finde en liste til inspiration på s. 12, men det er sjovest, hvis dine spillere selv har ideer at tage udgangspunkt i. Lad være at diskutere hændelser i scenen i detaljer; det er mest interessant at se scenen udfolde sig i spil.

Her er et eksempel på, hvad en scene kan være:

Værdi	Omsorg
Donorbarn	En forælder, der forsømmer sit barn
Biperson	Barnet, dvs Anders' barnebarn. Som snydt ud af næsen på Anders
Sted	En legeplads
Tid	En søndag eftermiddag

I skal spille 6 scener med møder med donorbørn. Lad spillerne tro, at de vælger alle 6 værdier, og sørg for, at der er to-tre stykker til rådighed forud for hver scene. I virkeligheden skal den 6. scene handle om *Helbred*; det allersidste donorbarn skal være perfekt, en inkarnation af de 5 værdier, som I har fastlagt som særligt vigtige for Anders i de foregående scener - men dødeligt syg og med få uger tilbage at leve i.

Erfaringen fra Viking-Con 37 viser, at spillere helt af sig selv og uden opfordring inddrager bipersoner, steder og situationer fra tidligere i deres optrin, sådan at der faktisk nemt kan komme en sammenhængende fortælling ud af de enkeltstående scener. På mit hold var Anders' forhold til sin datter, den selvudslettende praktikant i løntilskud på arbejdet et omdrejningspunkt, mens det skibbrudne IT-projekt på Lykkeskolen og Anders' døtre, den trælse skoleleder og den søde folkeskolelærer, bandt fortællingen sammen på Troels' hold.

Epilog

Den allersidste scene er en gentagelse af slutscenen fra workshoppen. Alle tre spillere er Anders. Du fortæller i rollen som Anders' kæreste, at du er gravid. De tre spillere kommer med deres umiddelbare reaktion.

Herefter kan I glide over til debriefing. Hvordan tror I, det kommer til at gå den lille familie fremover? Var der særligt mindeværdige øjeblikke? Det sidste spørgsmål kan tages over en kop kaffe/te eller en øl - og jeg som forfatter vil gerne høre om det.

At være spilleleder for *Sæd og Skik*

Når du skal køre *Sæd og Skik*, har du to opgaver. Du skal stå for timingen, idet du starter og slutter scener. Og du skal heppe på spillerne og opmuntre dem til at dramatisere forløbet og gøre møderne mellem Anders og børnene levende og interessant. Jo mere, der bliver brugt af spillernes ideer, jo bedre for både dem, dig og scenariet.

Resten af scenarieteksten gennemgår forløbet i rækkefølge og giver instrukser til, hvad der skal ske i scenariets enkelte dele.

Velkomst og introduktion

Sørg for at rydde gulvet, så der er gulvplads til at spille på. Sørg også for, at der er 4 stole overfor hinanden, så I kan sidde ned og snakke sammen. Hav skemaet om Anders og evt. sedler med egenskaber til inspiration inden for rækkevidde.

Byd spillerne velkommen. Læs foromtalen højt. Fortæl spillerne, at scenariet handler om, hvad det vil sige at være et vellykket menneske, og at det er semi-live med roterende roller. Scenariet er kort, så tanken er, at det kører uden pauser.

Præsenter det, der ligger fast, om Anders. Han er midt i 40erne og har en kæreste, der er skruk. Som ung, for 20 år siden, var han sæddonor i en periode. Spillerne skal i fællesskab finde ud af, hvad I i øvrigt har behov for at vide om Anders, som er jeres fælles spilperson. Stil spørgsmål og sørg så vidt muligt for, at alle kommer til orde.

Spørgsmål til rammehistorien

- Hvorfor var Anders sæddonor?
- Hvad arbejder han med i dag?
- Hvad hedder kæresten? Hvordan mødtes de? Hvorfor er hun den første alvorlige kæreste, Anders har haft i mange, mange år?
- Ved Anders' forældre og søskende, at han var donor?
- Har han nevøer og niecer? Kender han til det at have børn?
- Hvad er for et særligt, genkendeligt ansigtstræk, som både Anders og donorbørnene har? Næse, hage, øjne, øjenbryn, ører...?
- Og især: hvad vil det sige at være et vellykket menneske? Giv noget egenskaber at vælge imellem

Der er et huskeskema side 10, som I kan bruge.

Spillerne skal spille med roterende roller. De skal leve sig ind i, at Anders er en fælles karakter. Fortæl dem, at de skal lave en øvelse om Anders' barndom for at få en følelse for at Anders er deres fælles skabning. Derudover leder øvelsen forhåbentlig også tankerne i retning af, hvad et godt liv er for noget, og hvordan børn er.

Fællesskabsøvelse.

Stil jer med hinanden i hånden og luk øjnene. Tænk på en dejlig dag, da Anders var barn. Anders' 5 års fødselsdag.

Spilleleder stiller spørgsmål til spillerne en ad gangen og går rundt om spillerne imens. Når de har svaret, bygger spilleleder videre på svaret og inddrager det i en samlet fortælling om fødselsdagen.

- Hvad var årstiden? Hvordan var vejret?
- Hvem var dine bedste venner i klassen, som du sad ved siden af?
- I var uden for for at lege. Hvad legede I?
- Hvordan var kagen?
- Kunne du puste alle lysene ud?

- En af dine bedsteforældre var der for at hjælpe til. Hvem? Hvad gjorde han/hun?
- Hvad var den bedste gave, du fik af af klassekammeraterne?

Scenariet handler om, at Anders skal tage stilling til, om han vil have et barn med sin kæreste, og det giver anledning til, at Anders overvejer, hvad der er vigtigt og væsentligt i livet. Hvad ønsker han for et eventuelt barn? Hvad er et godt menneske og et godt liv? Bed spillerne om at komme med forslag til træk eller egenskaber. Giv dem nogle eksempler, hvis det er svært at komme i gang. Se også s. 12. Prøv at undgå, at det at være rask eller have et godt helbred dukker op; tal udenom, hvis det sker alligevel.

Mulige egenskaber for et vellykket menneske

- Munter
- Tolerant
- Nysgerrig, klog
- Ansvarsfuld
- Omsorgsfuld
- Ærlig
- Loyal
- Kreativ
- Selvstændig
- Rig

I skal bruge mindst 2-3 egenskaber til at gå i gang på. Der kan dukke flere op i de følgende scener.

Som det allersidste skal Anders - dvs. spillerne - overveje glæderne ved at have børn. Bed dem stille sig tæt sammen og fortæl, at de er Anders alle sammen samtidig, og at de overvejende skal lytte, men gerne må komme med små udbrud og reaktioner, mens du spiller Anders' kæreste. Læs op eller improviser over teksten nedenfor, som også er gengivet s.11. Inddrag og uddyb de ønskværdige egenskaber, I har talt om, når kæresten fortæller om, hvor fantastisk et barn af Anders vil være.

Kærestens monolog. Lad os få en baby!

Anders, nu har vi været sammen så længe, og vi er så gode sammen. Det, vi har sammen, er virkelig noget særligt. Og jeg kan ikke lade være med at mene, at et lille barn, som lignede både dig og mig, ville være endnu mere noget særligt. Både noget nyt og noget velkendt. Et nyt liv og en mulighed for os for at vise et nyt menneske verden. Du er så <indsæt de egenskaber I har talt om> et menneske, og det vil virkelig være en gave at være mor til en, der lignede dig. Det er lige den slags, verden har brug for. Og et lille barn, som du er far til, og jeg er mor til, kan ikke undgå at få en fantastisk tilværelse, fuld af livsglæde og succes. Alt det vi kan give et lille menneske, alt det et barn kan bringe med sig ud i verden med os som forældre - den mulighed kan vi da ikke sige nej til. Vel?

Scener med donorbørn

Nu er I klar til at gå i gang med rollespille møderne med donorbørn.

De første 5 møder

Først skal I beslutte, hvilken egenskab scenen skal tage udgangspunkt i. Så skal I finde ud af, hvis tur det er til at være Anders. Vi spillede med, at den spiller, der først foreslog egenskaben, var biperson, fordi hun eller han typisk havde flest ideer til gode scener. Andersspilleren sendes uden for døren. De to spillere, der er tilbage, beslutter, finder på et donorbarn, der danner den værst mulige kontrast til det, som Anders ønsker sig af og for sit barn. Find på scenen, der viser kontrasten frem, ved at definere følgende

- Donorbarn
- Evt. biperson
- Sted
- Tid

Sted og tid skal være forholdsvis offentlige steder, hvor Anders tilfældigt kan møde donorbarnet. Bipersonen er en person, der gør det muligt at vise donorbarnets egenskab frem. F.eks havde vi egenskaben *stolthed*, *selvværd*, hvor praktikanten på arbejde havde færdiggjort et stort projekt, mens Anders var syg, og ikke rigtig ville tro på, at det var godt, og heller ikke protesterede, mens chefen skamroste Anders for indsatsen og gav ham lønforhøjelse.

Hent Anders-spilleren ind. Præsenter tid og sted og påpeg, at donorbarnet har Anders' karakteristiske næse / hage / øjenbryn eller hvad I nu har valgt. Spil mødet. Cut, når det står helt klart for Anders, hvor frygteligt dette donorbarn er faldet ud.

Dette gentages i alt fem gange.

Sidste møde. Det perfekte barn.

Start det sidste møde som sædvanligt, således at Anders-spilleren tror, at han/hun kommer til at møde en kontrast til de sidste 2-3 egenskaber, I har på bordet.

Når Anders-spilleren er uden for døren, fortæller du, at spillerne skal spille kontrasten til værdien *godt helbred*. Det sidste donorbarn er alt det, Anders drømmer om, og inkarnerer de første fem egenskaber. Men han/hun er dødeligt syg og har kun ganske kort tid tilbage at leve i. Lad den ene spiller være donorbarnet og den anden være en læge. Vi spillede med, at Anders var med kæresten til læge - hun var blevet smittet af hans tidligere sygdom, men det kunne også have noget med graviditet at gøre - og Anders' perfekte datter glemte at lukke døren ind til venteværelset, mens hun fik det grufulde resultatet af nogle ellers trivielle prøver.

Lad Anders komme ind, og spil scenen.

Epilog. Gravid!

Efter de seks møder med donorbørn er Anders hjemme i lejligheden sammen med kæresten. Gentag opstillingen fra den sidste scene fra workshoppen: alle tre spillere er Anders og står eller sidder tæt sammen. Du står over for dem og udbryder glædestrålende, at du har noget, de skal se. Læg billedet med graviditetstesten (s.13) på bordet. Lad spillerne komme med deres umiddelbare reaktion. Slut scenen.

Lad spillerne komme ud af rollerne. Spørg dem, hvordan de tror, fremtiden kommer til at være for den lille familie. Bliver de lykkelige? Bliver Anders en god far?

Det var scenariet. Spørg hinanden, hvad der var særligt mindeværdige øjeblikke og sig tak for spillet.

Materialer. Oversigter og handouts

Huskeskema om Anders

Anders' arbejder som...	
<p>Anders' kæreste hedder...</p> <p>De mødte hinanden...</p> <p>Anders og kæresten skal altid være sammen fordi...</p>	
Anders var sæddonor for at...	
<p>Anders' forældre er...</p> <p>Ved de, Anders var sæddonor?</p>	
<p>Anders' søskende er...</p> <p>Ved han/hun/de, Anders var sæddonor?</p> <p>Har de børn - nevøer og niecer til Anders?</p>	
Anders har et særligt genkendeligt ansigtstræk , nemlig...	

Kærestens monolog om børn

- Vi elsker hinanden. Et barn vil være et fysisk udtryk for vores forhold
- Et barn af dig vil være en gave til verden. Inddrag Anders' egenskaber
- Et barn af dig vil få et godt liv og blive lykkelig. Inddrag Anders' egenskaber

Tekstforslag

Anders, nu har vi været sammen så længe, og vi er så gode sammen. Det, vi har sammen, er virkelig noget særligt. Og jeg kan ikke lade være med at mene, at et lille barn, som lignede både dig og mig, ville være endnu mere noget særligt. Både noget nyt og noget velkendt. Et nyt liv og en mulighed for os for at vise et nyt menneske verden.

Du er så <indsæt de egenskaber I har talt om> et menneske, og det vil virkelig være en gave at være mor til en, der lignede dig. Det er lige den slags, verden har brug for. Og et lille barn, som du er far til, og jeg er mor til, kan ikke undgå at få en fantastisk tilværelse, fuld af livsglæde og succes. Med <de egenskaber> kan man kun få et godt liv.

Alt det vi kan give et lille menneske, alt det et barn kan bringe med sig ud i verden med os som forældre - den mulighed kan vi da ikke sige nej til. Vel?

Egenskaber. Det er vigtigt med...

Inspirationseksempler

Vigtig menneskelig egenskab	Muligt donorbarn, der er modsat	Biperson
Omsorg	en forælder, der forsømmer sine børn	barnet
Viden	en der er ligeglad/imod uddannelse	ven/forælder/studievejleder
Tolerance	en rædsom mandchauvinist/racist	offer
Ærlighed	en bedrager	Den bedragne
Troskab	en forræder	Den forrædte
Ansvar	en fordrunken læge eller buschauffør	patienten/passageren
Munterhed	en selvmorder på en jernbanebro	En bekymret tilskuer

Eventuelt kan du lave sedler og klippe dem ud og fordele dem på et bord med bagsiden op af. Så kan I trække sedler, hvis spillerne ikke finder på noget af sig selv.

Viden	Omsorg	Glæde
Ansvar	Rationalitet	Tolerance
Kreativitet	Selvstændighed	Social
Loyal	Ærlig	Beslutsomhed
Energisk	Tålmodighed	Nøjsomhed
Rigdom	Tilpasningsdygtig	Nysgerrig
Udviklingsorienteret	Hjælpsomhed	Modig
Velovervejet	Arbejdsom	Gavmild

Handout. Positiv graviditetstest.

Ræk billedet til spillerne. "Se, Anders, jeg har noget, jeg vil vise dig!"



Links

Cryos sædbank <https://dk-da.cryosinternational.com/bliv-donor/bliv-saeddonor>

Mads Egedal Kirchhoff *Sisyfos* <https://alexandria.dk/data?scenarie=5360>

Jacob Vogelius Nielsen *Star-Crossed Love* <https://alexandria.dk/data?scenarie=5339>