

# **Mens vi venter på bussen**

Et scenarie af Simon James Pettitt

# Indholdsfortegnelse

<b>Introduktion</b> .....	<b>2</b>
To scenarier - To slags roller - To oplevelser .....	2
Spillestil og flow .....	2
Workshop og lokationer .....	3
Tak til.....	3
<b>Spilteknisk</b> .....	<b>4</b>
Spillederne.....	4
Spillestil og mekanikker.....	5
Rekvisitter .....	6
<b>Forløb</b> .....	<b>7</b>
<b>Fælles workshop</b> .....	<b>8</b>
Overblik over workshoppen .....	8
Ankomst og brainstorm .....	8
Introduktion af scenariet.....	8
Praktisk .....	9
Rollefordeling .....	9
Rolleskabelse.....	10
Hverdagsscene.....	12
Afskedsscene .....	12
Kort pause.....	13
<b>Elevforløb</b> .....	<b>14</b>
Overblik over elevernes forløb .....	14
Workshop.....	15
Elevscener.....	18
<b>Familieforløb</b> .....	<b>27</b>
Overblik over familiernes forløb .....	27
Familie workshop.....	28
Familie hændelser.....	30
<b>Afslutning</b> .....	<b>34</b>
Fælles debrief.....	34
<b>Handouts</b> .....	<b>35</b>
Links .....	35
Boligerne .....	35
Velkomsttekst.....	35
Nyheds QR-koder.....	38

# Introduktion

I scenariet “Mens vi venter på bussen” spiller man enten gymnasieelever på studietur, der ender i en busulykke, eller deres familier, som venter på dem, på dagen, hvor ulykken sker. Den fatale ulykke sætter fokus på værdien af de nære relationer og de oplevelser, som former vores liv.

## To scenarier - To slags roller - To oplevelser

Alle spiller med i samme afvikling. Eleverne på studierejse og de ventende familier vil opleve forskellige fortællinger, der starter og slutter samme sted og er bundet sammen af temaet.

### Elevernes rejse

Som elev bliver alle oplevelserne i Berlin set gennem en prisme af den ventende ulykke. Noget der er ukendt for rollerne, men som spillerne er bevidste om, og som former deres handlinger og oplevelser.

Elevernes spil foregår på dagen på vej hjem i bussen, og i en række flashback scener fra selve studieturen, de to typer scener spiller sammen og giver spillerne mulighed for at skabe en stærk fællesskabsfølelse inden ulykken indtræffer.

### Familiens venten

Som familierne er man forældre, søskende eller ven til eleverne. Deres spil er udelukkende på dagen, hvor ulykken sker. De starter glade og forventningsfulde med at vente på bussen på elevernes gymnasium.

Men efterhånden som den bliver mere og mere forsinket, stiger ængstelsen indtil det endelig bekræftes at bussen er kørt galt og der er omkomne. En for en kommer de overlevende tilbage på gymnasiet, og scenariet slutter med en mindescene for dem, som ikke kom hjem.

## Spillestil og flow

Dette scenarie er mavespil. Spillerne kan ikke påvirke, hvad der sker overordnet i de to fortællinger. Ulykken vil indtræffe lige meget hvad. Spillerne skal lade sig rive med af historiens forløb og fordybe sig i deres rollers følelsesliv, ikke tænke over, hvor plottet nu skal bevæge sig hen.

Af samme grund skal spillerne i begge historier ikke selv finde på elementer i historien. Deres fulde opmærksomhed skal være på at indleve sig i oplevelsen og reagere intuitivt på, hvad der sker. Det er spilledernes rolle at skabe dette flow og sikre så uforstyrret en oplevelse som muligt.

Familiernes spil er liverollespil, kun afbrudt af korte pauser, hvor en spilleleder fortæller om den forsinkede bus, og hvad spillerne nu ved. Eleverne spiller også liverollespil i de enkelte scener, som bindes sammen af spillelederen, der sætter scenerne.

## Workshop

Alle starter i samme lokale til en workshop, hvor rollerne skabes. Spillerne deles op i familier, hvor der er mindst en elev og omkring to andre familiemedlemmer i hver. De skaber deres familie ud fra billeder af en bolig og spørgsmålet: hvem ville bo her?

Spillerne vælger selv, ud fra lidt forhandling, hvilken bolig de ønsker at skabe deres rolle ud fra. Det betyder, at helt fra starten af, er spillerne fælles med deres familie om, hvilken slags familie de ønsker at skabe og spille. Det giver en naturlig sammenhæng i de enkelte grupper. Man har så at sige, købt sig ind på samme fortælling.

Workshoppen er lige så meget en del af oplevelsen som resten af scenariet. Det er her spillerne via fælles skabelse af familien, øvelser og korte scener skaber den intimitet og de relationer, som er på spil i resten af scenariet. Efter workshoppen går eleverne over i et andet lokale, og resten af tiden spiller man hver for sig, indtil man (måske) mødes efter ulykken.

## Tak til

Mine fire fantastiske spilledere: Signe Sørensen, Christine Agertoft Svop, Linn Stens Kaadt og Matthias Kaalund Keller, for at tro på projektet og meget tidligt sige ja til, at kaster sig over rollen som spilledere.

Charles Bo Nielsen, for verdens mest provokerende brainstorm på Fastaval 2019

Mads Dehlholm Holst og Oliver Nøglebæk, for at lægge øre til rigtigt meget snakken om scenariet. Samt være klar til meget last minut sparring og feedback.

Anne Vinter Ratzer, Anine Juhl Nielsen, Thor Rosenkilde Røgild, Fenris Thomsen, Niels Kristian Joshua Køpke, Signe Sørensen, Christine Agertoft Svop og Linn Stens Kaadt for at medvirke i en rigtig god spiltest, som dette scenarie ikke kunne have været foruden.

Og som altid til min dejlige kone Jeanette Krambech, for uendelig tålmodighed med mine mærkelige projekter.

# Spilteknisk

## Spillederne

Dette scenarie har tre spilledere. For at skelne mellem dem, har jeg givet dem hver sin titel:

- **Rektoren:** står for workshop og koordinerer timingen mellem de to lokaler.
- **Dansklæreren:** styrer familiernes spil, og er ingame det meste af tiden.
- **Tysklæreren:** styrer elevernes spil, og er mest en traditionel spilleleder.

## Rektoren

Dette er den ledende spilleleder. Skal denne deltage i fiktionen vil det være som rektor hos familiernes spil. Denne kører workshoppen og koordinerer timingen mellem de to spillelokaler. Samt står til rådighed under spillet for de to andre spilledere.

I elevernes lokale kan denne komme ind uden for spillet, men i familiernes lokale bør man komme ind ingame, som skolens rektor, der lige skal snakke med dansklæreren eller hilse på familierne. Da Rektoren står for workshoppen og skal sikre timingen mellem de to lokaler bør denne ikke være til rådighed til at være en relation til hverken familie eller elever.

## Dansklæreren

Denne spilleleder kører familiernes spil, mens de venter på dagen, hvor eleverne er på vej hjem. Denne vil være meget ingame som klassens dansklærer, der venter sammen med familierne.

Det er via denne, familierne får information om bussen og tidens gang i løbet af dagen. Som denne skal man spille en engageret og energisk dansklærer, som vil elever og familie det bedste. Man må godt leve sig ind i deres oplevelser og føle med dem.

Undervejs øger man spændingen i lokalet, ved først afbryde at spillet og give nogle informationer, der skubber historien frem og senere, ved at opdatere en nyhedsside via QR-koder, som leverer det seneste nyt om busuheldet. Det står beskrevet under familiernes forløb.

## Tysklæreren

Denne spilleleder kører elevernes spil, denne sætter scener og, hvis denne er ingame, er det som klassens tysklærer, der er med på turen. Det er dennes opgave, at elevernes oplevelse føles som et samlet flow, selvom det er en række fragmenterede scener.

Det er dennes ro, overblik og kontrol, som skaber dette flow. Denne skal sørge for at spillerne er stille mellem scenerne og skal hele tiden udstråle overskud og ro, så spillerne føler sig trygge. De skal ikke tage stilling til, hvad for en scene de nu skal finde på, der er ikke noget plot at løse. De skal blot udleve deres rollers oplevelse så meget som muligt, med et fokus på at skabe stærke relationer og sammenhold i klassen.

## Spillestil og mekanikker

Dette scenarie har som sådan ikke nogen store metamekanikker. Der er en lodtrækning, som afgør, hvem der overlever busulykken, samt en symbolsk scene til sidst, som repræsenterer en mindeceremoni efter ulykken. Men det er sådan set det. Resten af scenariet spilles meget virkelighedstro, enten i tæt på real time hos familierne, eller som scener, der viser fragmenter af studieturen, hos eleverne.

Spillestilen er derfor også ret naturtro. Der er ingen grund til at lave larger than life roller eller drama. Plottes tunge konsekvens er mere end nok til at skabe stærke følelser, derfor vil spillerne i workshopen også blive opfordret til at skabe relativt "normale" familier.

Der er ingen grund til at tilføje ting som en voldelig far eller alkoholisk mor. Faktisk jo mere kærlig og nær en familie man skaber, jo mere en intens oplevelse vil man få. Selvfølgelig må der gerne være konflikter, som alle familier har, gerne uforløste, det sætter også situationen på spidsen. Naturligvis er spillerne velkomne til at skabe lige præcis den familie de vil, fra den enlige far over homoseksuelle forældre til alle kombinationer af skilte og sammensatte familier. Så længe kærligheden er der, er alt tilladt.

Tilsvarende er selve studieturen faktisk også kun bemærkelsesværdig ved, hvor normal den er. Eleverne opfordres direkte til at skabe en god klasse, som kun får et stærkere sammenhold af den tur, igen fordi det vil gøre ulykkens konsekvenser så meget mere stærkere. På den måde, er elevernes spil op til ulykken faktisk feel good, da alle scenerne handler om at skabe relationer og fællesskab.

## Flow

Da dette scenarie handler om mavefølelser, om at være opslugt af sin rolles indre følelsesliv, så er flow utroligt vigtigt for spiloplevelsen. Det er spillederens vigtigste opgave at skabe og vedligeholde denne følelse af et sammenhængende flow. Spillerne skal så lidt som muligt tages ud af rollen og bekymrer sig over ting på et metaplan. De skal så lidt som muligt tænke over, hvad de skal gøre nu, hvad der vil passe ind i plottet, og hvor de skal tage deres rolle hen. Forældrenes spil har kun få afbrydelser, og elevens mange små scener er forsøgt gjort så sammenhængende som muligt, via især lyden af en bus, der kører.

Dette flow starter faktisk fra spillerne træder ind ad døren. Her får de en intro tekst, som beder dem være stille og deltage i en post-it-brainstorm omkring de huse, som familierne skabes ud fra. Fra det øjeblik skal spillederne være i kontrol og med rolig hånd tage spillerne fra oplevelse til oplevelse, fra scene til scene med så lidt afbrud som muligt.

## Instruktioner og information

Igennem scenariet vil jeg bruge to typer tekst:

Når du ser denne type tekst, er det instruktioner til jer spilleder, ting I skal gøre.

**Når det er denne type tekst, så er det informationer, der skal gives til spillerne.**

Jeg har skrevet informationerne som direkte tale til spillerne, men det betyder ikke, at du skal læse teksten højt, du skal give informationen i dine egne ord.

## Rekvisitter

- To computere med internet og højtalere til at afspille lyd og musik på, en til begge lokaler. De skal kunne spille højt nok, til at overdøve snakken i lokalet.
- Et print af NyhedsQR-koderne - Se handouts.
- Et print af Boligerne - Se handouts
- Lige så mange print af velkomstsedlerne, som der er spillere - Se handouts
- Rigtigt mange elektriske fyrfadslys.
- Billige tæpper, evt. flyttetæpper/hundetæpper cirka lige så mange, som der er elever
- Et sæt spillekort
- Mange post-its, spillerne skal bruge en stak hver.
- Lige så mange skriveredskaber, som der er spillere.
- Evt. kaffe, kage og flag, pap og papir, og ting til at tegne med.
- Silkebånd.
- Klistermærker til navneskilte, lige så mange, som der er spillere
- Et kostume til Tysklæreren: For at gøre det tydeligt, at tysklæreren er i rollen som redningspersonel, når denne tager overlevende elever hen til familierne, skal denne have et simpelt kostume, der viser dette. Måske bare en jakke, hat eller lignende.

## Opsætning af familielokalet

Dansklæreren skal sætte dette lokale op. Det skal være de største af de to.

- Læg boligannoncerne på en række midt igennem lokalet, så de deler det i to.
- Læg velkomstsedlerne, post-itsne og skriveredskaberne nær døren.
- Ryd lokalet, men placer nogle stole og meget få borde rundt langs kanten. Dog ikke så mange, at spillerne fristes til at tilbringe alt tiden rundt omkring dem.
- Placer computer og evt. højttaler på et bord i et hjørne. Det er din base.
- Find YouTubeklippet med buslyden frem.
- Lav et sted, enten på dit bord, eller i nærheden, hvor du kan placere NyhedsQR-koderne så det er let for spillerne at komme til at scanne dem.
- Læg nyhedsQR-koderne blandt dine ting, så de er klar til at finde frem.
- Placer silkebånd og to tredjedele af klistermærkerne til navne ved dit bord.
- Hav evt. kaffe, kage, flag, pap, papir, og tegne ting klar ved dit bord.

## Opsætning af elevlokalet

- Tysklæreren bør sætte dette lokale op.
- Den ene halvdel tættest på døren, skal være tom.
- I den anden halvdel placeres stole, så det ligner sæderne i en bus.
- Placer computer og evt. højttaler på et bord i et hjørne. Det er din base.
- Placer kortspillet, tæpperne ved dit sted, så du let kan komme til dem.
- Placer en tredjedel af klistermærkerne ved dit bord.
- Placer lige så mange elektriske fyrfadslys, som der er elever ved dit bord og fordel resten tændte rundt langs kanten af lokalet, på borde, hylder og gulvet.
- Placer redningspersonalekostumet klar ved dit bord.
- Find YouTube klippene med buslyd og uheld frem.
- Tjek lyden af dit anlæg. Find to niveauer til lyden af bussen, et der er lavt, som man kan snakke hen over, og et der er ret høj og vil overdøve det meste snak.
- Åben Spotify og tjek, at du har adgang til de tre playlister.
- Der er links til dem, under handouts

# Forløb

Under scenariet, bør du tage denne side ud, og have læggende ved siden af din tekst, så du hele tiden har et overblik over de forskellige forløb, og hvor langt du er.

<b>Fælles workshop</b>	<b>min:</b>
Ankomst og brainstorm	15
Introduktion af scenariet	05
Praktisk	05
Rollefordeling	10
Rolleskabelse	25
Hverdagsscene	05
Afskedsscene	05
Pause	10

<b>Elev workshop</b>	<b>min:</b>	<b>Familie workshop</b>	<b>min:</b>
Beskrivelse af scenariet	07	Kort familie specifik introduktion	05
Centrale spørgsmål	05	Centrale spørgsmål	07
Kropssprog	03	Kropssprog	03
Første dag i klassen	05	Lørdagften uden eleven	07
Relationskabelse	05		
Danse kroppen varm	05		

<b>Elev scener</b>	<b>min:</b>	<b>Familie hændelser</b>	<b>min:</b>
Busturen derned	10	Ankomst til skolen	15
Værste værelseskammerater	06	En halv time forsinket	10
Høj musik og fulde samtaler	07	En time forsinket	10
Museumsbesøg	08	Dansk bus kørt galt i Tyskland	10
To og to om aftenen	07	Der er danskere ombord	10
Karaoke med hele klassen	08	Der er omkomne og overlevende	10
Kirkekoncerten	05	Medie påstår: det er efterskoleelever	10
Sidste morgen i Berlin	10	Opkaldet til rektor	10
Uheldet	05	De overlevende ankommer	15
Lodtrækningen	15		

Mindescenen	10
Fælles debrief	10



# Fælles workshop

## Overblik over workshoppen

1. **Ankomst og brainstorm:** Mens spillerne ankommer, brainstormer de på de boliger, som rollerne skabes ud fra
2. **Introduktion af scenariet:** Rektoren gennemgår scenariet
3. **Rollefordeling:** Via boligerne fordeles spillerne ud i deres familier.
4. **Rolleskabelse:** Sammen skaber spillerne deres familier og roller
5. **Hverdagsscene:** En kort scene, fra hverdagen, hvor spillerne lærer familien og dens dynamikker at kende.
6. **Afskedsscene:** Hvad var det sidste vi sagde til hinanden? Det udforsker denne scene.

## Ankomst og brainstorm

- En spilleleder står ved døren og giver en velkomsttekst til alle spillere, når de træder ind i rummet sammen med et skriveredskab og en stak post-its
- Mens man venter på alle spillerne og afklaring omkring reservekø osv. går spillerne rundt i stilhed og brainstormer på de forskellige huse. Det sætter velkomstteksten dem til.
- Når alle er ankommet samler rektor spillerne omkring sig, byder dem velkommen, og begynder workshoppen. Ved at fortælle:

## Introduktion af scenariet

1. Dette er en tragedie om en bus med gymnasieelever på vej hjem fra studietur i Berlin, som kører galt. Man følger elevernes rejse og deres familiers venten.
2. Det er to scenarier i et, to forskellige oplevelser med samme emne:
  - A. Eleverne: Ungdom, relationer og fællesskab inden døden knuser det.
  - B. Familie: Risiko for at miste, der sætter fokus på de nære relationer
3. Det er to forskellige historier, der starter og ender sammen.
  - A. Eleverne: Fragmenter af studieturen, hele tiden sat i konteksten af den ulykke, der venter forude. Spillerne ved den kommer, rollerne gør ikke.
  - B. Familie: Realtime venten på eleverne, der måske, måske ikke kommer hjem. Langsom stigende ængstelse og frygt.
4. Det er to forskellige spiloplevelser.
  - A. Elever: Nærmest en feel good historie om ungdom og relationer, der leder hen mod tragedien.
  - B. Familie: stille, meget langsomt mavespil, mens man venter og bliver mere og mere ængstelig.
5. Så hvis du vil have ondt i maven og spille meget stille og langsomt spil, så skal du kaste dig over rollen som familie.
6. Vælg elev, hvis du derimod vil have en feel good oplevelse, hvor I sammen skaber stærke relationer og et stærkt fællesskab, som brydes alt for tidligt.

## Praktisk

### Præsentation af spillederne

1. Når vi kommer til scenariet, vil Tysklæreren (præsenter denne) stå for elevernes spil, denne vil mest være en traditionel spillleder, men kan også deltage i scener, som klassens tysklærer.
2. Dansklæreren, (præsenter denne) vil være til stede ingame, som klassens dansklærer, der tager imod familierne og venter sammen dem. Dog vil denne, som spillleder, af og til afbryde spillet kort, for at give information, som I efterfølgende kan reagere på.
3. Rektoren (dig selv) vil som den eneste bevæge sig mellem de to lokaler, for at sikre, at begge når frem til ulykken samtidig.
4. Det betyder, at I vil se mig, komme ind og ud af jeres lokale og evt. snakke med jeres spillleder. Det skal I bare ignorere.
5. Kun hvis jeres spillleder inddrager mig som en birolle, skal I bruge mig.

### Tid

1. Workshopen her, vil tage en times tid
2. Når først vi går i gang, vil scenariet løbe uden pauser imellem to til tre timer
3. Der vil dog være en kort pause efter workshopen.

### Den internationale gymnasieklasse

1. Denne klasse er ny, de er kun lige startet i 1.g.
2. Det er en speciel international klasse, så deres rystesammentur er til Berlin.
3. Det betyder, at det er ganske logisk, at både familier og elever ikke kender hinanden så godt endnu.
4. I behøver derfor ikke bruge energi på at huske navne, jeres rolle burde kende
5. Det er helt naturligt lige at spørge: "Hvad var det nu, du hed igen?" "Hvem var det nu, du var forældre til?"
6. Det på denne studietur, at det viser sig, at klassen har en rigtig god kemi.
7. Jo bedre sammenhold I skaber på turen, jo hårdere vil uheldet ramme.

## Rollefordeling

### Fordeling af elev og familie

1. Rektoren fortæller spillerne:
2. Hvis du helst vil spille familie, stil dig på denne side af husrækken.
3. Hvis du helst vil spille elev stil dig på den anden side af husrækken.
4. Er du ligeglad, så stil dig midt i.
5. Fordel spillere så der er ca. to tredjedele familie og en tredjedel elever.
6. Der skal minimum være fem elever, gerne en 10 stykker.

## Fordeling ud på huse

1. Rektoren siger til spillerne:
2. Kig på de forskellige huse og skim de post-its, der ligger ved dem.
3. Vælg to til tre huse, du gerne vil skabe din familie og rolle ud fra.
4. Stil dig ved det hus, på din side af husrækken, du helst vil spille.
5. Rektor fordeler og forhandler til alle står ved et hus med omkring en elev og to familiemedlemmer ved hvert.
6. Der må dog gerne være enkelte med to elever eller en familiespiller.
7. er der problemer, med at få det til at gå op, kan Dansklæreren spille familie til en elev og Tysklæreren spille rejsende for en familie ved huse, som mangler.
8. Sker dette, deltager spillederen i rolleskabelsen, dog med det ene krav, at denne altså er en gymnasielærer.

## Rolleskabelse

1. Rektoren fortæller spillerne:
2. Lad være med at skabe for ekstreme familier. Der er ingen grund til at lave en far, som slår, en mor som drikker eller et barn, der er med i en bande.
3. Der kommer mere fokus på historiens kerne, nemlig den ventende tragedie, ved at skabe ret normale familier, som i bund og grund, og trods deres fejl og konflikter elsker hinanden dybt.
4. Dog er da naturligvis tilladt at skabe lige præcis den familie I vil. Det kan være en far, to mødre, delebørn, eller ligefrem kun søskende, hvor det så antages, at forældrene ikke er der, for at hente deres barn.
5. Alt er tilladt, så længe kærligheden er til stede.
6. Desuden så er det også tilladt at skabe andet end familie, så som bedste venner, kærester eller måske en yndlingsonkel.
7. Det vigtige er bare, at I er så vigtige for hinanden, at det er naturligt, at den som venter, faktisk ville være den, som kom og tog imod eleven.
8. Kort sagt: skab roller, som er virkeligt vigtige for hinanden.

## Fri snak i familierne

1. Lad spillerne snakke kort i deres familier om, hvorfor de valgte dette hus, og hvem de tror, der bor i det.
2. Lad dem starte med ret løst at snakke om, hvad for en familie de ser, bor her og gradvis bevæge sig hen til et mere og mere specifikt billede af familien de vil spille.
3. De tre spilledere bevæger sig imens rundt, og sikrer sig, at alle familierne finder enighed, om den familie, de skaber.

## Fordeling af roller

1. Når familien er på plads, kan spillerne fordele rollerne mellem sig. Dem som valgte at spille elev, skal naturligvis spille en i gymnasiealderen, men resten kan være, hvad de vil, så længe de har en tæt og nær relation.
2. Efter den indledende brainstorm, og den frie snak, plejer rolleskabelsen at gå meget af sig selv, så der er ikke meget behov for at hjælpe folk på vej.
3. Spillederne skal dog i denne periode bevæge sig rundt, og hjælpe familierne med input og spørgsmål til deres familier, hvis nogen sidder lidt fast.
4. Når I fornemmer at rollerne er på plads, så giv dem alle lidt tid, hvor de kan sidde for sig selv, og få deres egen rolle helt på plads, evt. tage nogle noter, hvis de ønsker det.
5. Sørg for at alle vælger navne.

## Gode spørgsmål at stille spillerne:

- Hvem bor her?
- Hvad arbejder de som?
- Hvor gamle er de?
- Hvad er deres hobbyer?
- Hvad har I tilfælles?
- Hvordan adskiller I jer, fra hinanden og fra andre familier?
- Hvad er I for en familie?
- Hvad er på spil i jeres familie?
- Hvilke konflikter er der mellem jer?
- Hvad elsker I ved hinanden?
- Hvilke mål og ambitioner har I hver især for gymnasieeleven, og er de forskellige?

## Familiefoto

1. Når der er gået lidt tid, og de fleste familier og roller er ved at være på plads, så beder Rektoren om alles opmærksomhed og siger:
2. I skal nu i jeres familie skabe et familiefoto. På den måde kan I både finde jeres rolle fysisk, og give hinanden et indtryk af, hvad for familie, I er.
3. Snak kort om, hvor jeres familie ville tage sådan et billede. Er det på en rejse, er det en selfie eller stiller far kameraet sirligt op?
4. Stil jer så op, som I ville til et familiefoto. Skærer den unge søskende ansigt, er teenageren sur og tvær, smiler moren for meget?
5. Imens går spillederne rundt og tilbyder at tage billeder med spillernes mobiler, så de har dem at vise frem under scenariet.

## Gave og besked

1. Rektoren fortæller:
2. Nu skal I skabe en lille gave til hinanden, I kan bruge i jeres spil. Jeg vil gerne bede alle elevspillere tage en blyant og post-it og sætte sig for sig selv.
3. Mens går de to andre spilledere rundt og giver et kort stykke silkebånd til alle familiegrupperne.
4. Rektoren siger
5. Elever, I skal nu skrive en meningsfyldt besked, I på et tidspunkt har sendt til jeres familier.
6. Hvad det er, er op til jer, men det er den besked, som jeres familier kan finde frem og kigge på, når tiden i scenariet bliver svær.
7. Er det en sms? Et postkort? En tegning I lavede da I var fem? Det er helt op til jer, men skab noget, de kan bruge i deres spil.
8. Imens så skal I familiespillere komme på en gave, en gestus, en oplevelse, noget I på et tidspunkt har givet til eleven. Silkebåndet repræsenterer dette.
9. Det behøver ikke være et armbånd, det kan være hvad som helst.
10. Pointen er, at silkebåndet er symbolet på noget vigtigt, som I på et tidspunkt har givet til eleven, som får eleven til at tænke på jer, når denne ser og rører silkebåndet.
11. Giv spillerne lidt tid til at komme på og skrive de ting.
12. Derefter beder Rektor spillerne mødes i deres familier igen, og siger:
13. Først skal eleven beskrive, konteksten for beskeden, og give denne til sin familie.
14. Bagefter beskriver familien, hvad silkebåndet repræsenterer, mens de binder silkebåndet om elevens ene håndled.
15. Begge grupper kan nu bruge dette i deres spil, som et minde om dem, de henholdsvis venter på, eller håber at komme hjem til.

## Hverdagsscene

- Alle familierne spiller for sig selv en tre minutters scene efter en normal aftensmad.
- Hvem gør hvad?
- Hvordan opfører de sig?
- Hvordan er stemningen?
- De skal bruge scenen til at finde hinanden, og undersøge, hvad for en slags familie de er.

## Afskedsscene

- Alle familierne spiller for sig selv en tre minutters scene, hvor eleven siger farvel til deres familier, inden denne tager til skolen for at tage på studieturen.
- Der er jo bare en studietur, så det er måske ikke det mest tårefulde farvel, men alligevel bliver der sagt og gjort noget, som begge grupper kan bruge i deres spil?
- Er der ligefrem et lille skænderi, eller antydningen af en konflikt, som kan bruges i spillet?
- Hvad er det sidste de siger til hinanden?

## Kort pause

1. Efter de to scener fortæller Rektoren:
2. Der er nu pause på 10 minutter, når vi starter igen, så samles eleverne i deres lokale, som Tysklæreren vil vise dem lige om lidt, og familierne mødes igen her.
3. I pausen vil jeg opfordre jer, til at snakke så lidt som muligt med andre og bare holde jer i stemningen.
4. Hvis I snakker, så skal det være for at aftale de sidste ting i familien.
5. Men sørg dog for at evt. komme på wc og drik noget vand, da vi efter pausen kører uafbrudt til spilstop.
6. Derefter viser Tysklæreren eleverne, hvor deres lokale er, men beder dem først gå ind, når pausen er slut.
7. Mens der er pause, skal Dansklæreren og Tysklæreren gøre deres lokaler helt klar og finde sig til rette.
8. Blandt andet skal alle tingene fra workshoppen, huse, post-its osv. fjernes.
9. Og Tysklærer skal gøre sit kort dæk til lodtrækningen klar.
10. Rektoren hjælper begge spilledere med de ting.

## Timing mellem de to lokaler

Det er Rektoren, som skal sikre, at de to spilforløb når hen til ulykken samtidig. Heldigvis er scenariet ret fleksibel på det punkt. Da familiens spil er et sammenhængende forløb, kun afbrudt af små informationsbidder, som Dansklæreren kommer med, og da deres spil handler om at vente, kan tiden her strækkes meget fleksibelt.

Derfor er det mest elevernes spil, som styrer tiden. Da denne består af en række adskilte scener, skal Tysklæreren kunne give scenerne den længde, som giver mening for den enkelte scene. Det betyder, at nogle scener vil være ret korte, (især Kirkekoncerten), hvor andre vil være længere.

I forløbsoversigten har hver scene cirka længde, som Tysklæreren kan bruge som guide, og hele spilforløbet bør tage mellem to og tre timer. Rektoren kan som den eneste bevæge sig mellem de to lokaler. Denne er dog kun ingame, hvis spillederen i lokalet inddrager denne.

Dansklæreren kan trække på Rektoren, som skolens rektor, der kan komme med information eller svare på spørgsmål. Tysklæreren kan inddrage Rektoren, som en hvilken som helst birolle, skulle der opstå behov for det, (evt. som museumsguide i scenen Museumsbesøg).

De tre spilledere skal lave en chatgruppe på deres mobil, hvor Dansklæreren og Tysklæreren skriver, hver gang de går til en ny scene (i Dansklærerens tilfælde giver en ny bid information til spillerne). På den måde, ved alle, hvor langt de andre er.

# Elevforløb

## Overblik over elevernes forløb

### Workshop:

1. **Beskrivelse af scenariet:** Tysklæreren gennemgår, scenariets forløb for elevspillerne
2. **Centrale spørgsmål:** Spillerne tager hver for sig stilling til vigtige spørgsmål om deres rolles mål og drømme
3. **Kropssprog:** Kort øvelse, hvor spillerne får mulighed for at finde deres rolles kropssprog.
4. **Første dag i klassen:** Spillerne skiftes til først at lade deres rolle præsentere sig, som denne ville, og derefter siger sandheden om rollen.
5. **Relationsskabelse:** To og to finder spillerne en relation med en fra klassen, som de kendte inden gymnasiet.
6. **Danse kroppen varm:** For at få liv i kroppen, og som opvarmning til den kommende dansescene, danser vi lidt.

### Scenariet

7. **Busturen derned:** Eleverne stiger ombord på bussen og begynder rejsen til Berlin. En opvarmningsscene, hvor man kan finde sig til rette i scenariet.
8. **Værste værelseskammerater:** Eleverne kommer på værelse, med dem, som de har mindst tilfælles med, men finder alligevel noget at være fælles om. Skaber relationer på tværs af forskelle.
9. **Høj musik og fulde samtaler:** Lyn generation af relationer, ved at eleverne danser, mens musikken spiller, når den stopper, har de en kort samtale med den nærmest.
10. **Museumsbesøg:** Fri scene, hvor spillerne kan finde fællesskaber med dem, som deler sammen holdning til museumsbesøg, som dem selv.
11. **To og to om aftenen:** En intim samtale, med en anden spiller, som man ikke har haft meget spil med, hvor begge åbner op, og viser deres ægte jeg.
12. **Karaoke med hele klassen:** Med fokus på det samlede fællesskab i klassen, skal eleverne synge karaoke med hinanden.
13. **Kirkekoncerten:** En kort stille scene, hvor spillerne sammen lytter til smuk musik, og bare nyder stemningen og hinandens nærvær.
14. **Sidste morgen i Berlin:** Parallel til første scene, spillerne forlader hotellet og går ombord på bussen. Sidste chance for at gøre og sige, det man vil.
15. **Uheldet:** Bussen kører galt
16. **Lodtrækningen:** Tysklæreren trækker på skift lod om hver rolles skæbne. Overlevende føres ind til familierne, omkomne bliver i lokalet.
17. **Mindescene:** Først familierne til de omkomne og siden alle de andre får lov til at sige farvel til de omkomne via en symbolsk mindeceremoni.

## Lodderne til uheldet

Mens spillerne holder deres pause, skal du gøre spillekortene klar til lodtrækningen. Det gør du sådan her:

1. Tag et spil kort.
2. Tag sorte kort lige med en tredjedel af eleverne
3. Tag røde kort lige med en tredjedel af eleverne
4. Tag tilfældige kort lige med en tredjedel af eleverne
5. Bland disse i en lille stak, så der er lige så mange kort, som der er elever.
6. Hvis antallet af elever ikke går op i tre, så lad der være flere af de tilfældige kort.
7. Læg denne stak til side, den skal du bruge, når du kommer til lodtrækningen.

## Workshop

Når alle elevspillerne er samlet i deres lokale, kører du, Tysklæreren en kort workshop, som gradvis går over i selve spillet.

## Beskrivelse af scenariet

### Feel good og relationer

1. Samle spillerne omkring dig og gennemgå deres del af scenariet for dem:
2. Vores scenarie er en feel good historie, med en tragisk slutning.
3. Jo mere positiv og livsændrende en tur vi formår at skabe sammen i Berlin, jo stærkere vil slutningen ramme.
4. Det er en ny klasse, så hvor I normalt har nogle relationer at spille på, så handler vores spil faktisk om at skabe netop de relationer.
5. Jo flere I formår at skabe, jo dybde I får dem, jo mere er der på spil for jer, når vi kommer til slutningen, gå efter det.
6. Det her er en oplevelse, vi skaber sammen, så hjælp hinanden, brug hinanden, inddrag hinanden. Skab denne oplevelse sammen for hinanden.
7. Det er en ny klasse, på en ny skole, chancen for en ny start. Er der noget, jeres rolle ønsker at ændre ved sig selv, er dette den perfekte chance.
8. Samtidig ville det jo være tragisk, hvis nu der skete noget frygteligt, lige efter rollen har besluttet sig for, endelig at gøre noget ved sit liv.

### Busturen hjem og flashbacks

1. "Nutiden" i scenariet er turen hjem fra Berlin i bussen.
2. Her sidder I og snakker og tænker på de ting, der er sket.
3. Selve scenerne er således en række flashbacks til tiden i Berlin.
4. Det er så at sige de ting, I sidder og mindes og snakke om i bussen.
5. Deres formål er at give jer muligheden for at skabe og udbygge jeres relationer på forskellige måder.
6. Noget I så kan følge op på, når I bagefter sidder i bussen og snakker om det.



## Scenestruktur

1. En ny scene starter med, at jeg skruer op for lyden af en bus, der kører, (tænd kort for lyden på det høje niveau).
2. Når I hører det, så skal I blive stille. Når der er faldet ro på, vil jeg skrue lidt ned for lyden, og så skal I lytte til mine instrukser.
3. Hver scene starter med et citat, sagt af en unævnt elev efter ulykken.
4. Citatet sætter rammen for scenen, brug det som inspiration.
5. Derefter vil jeg kort beskrive scenen, og specielle ting, der gælder for den.
6. Når vi er klar til at spille, vil jeg slukke for lyden af bussen. Det er et tegn til at scenen er i gang. Så start ikke på scenen, før lyden af bussen er væk.
7. Hver scene slutter med samme høje lyd af bussen.
8. Når I hører den, skal I bevæge jer tilbage til bussen. Det betyder, at vi er tilbage til nutiden, på bussen på vej hjem.
9. Når alle er på plads, vil jeg skrue lidt ned for lyden, så den kun lige er der som passende baggrundsstøj.
10. Derefter får I et par minutter til at spille videre på, det der skete i scenen.
11. Og som sagt, så vil det stoppe, når jeg igen skruer op lyden af bussen og går i gang med citatet for næste scene. Og sådan vil vi fortsætte frem til ulykken.
12. Og bare rolig, de første par gange, skal jeg nok guide jer med ord eller bevægelser, så I ved, hvad I skal.
13. Jeg skal nok tage mig godt af jer, I skal bare koncentrere jer om jeres spil.

## Trigger warning

1. Er der nogen, som har en trigger warning ved trafikuheld?
2. Hvis der er det, så tag dem uden for døren, fortæl dem:
3. Efter den sidste scene, som handler om, at I stiger om bord på bussen, vil der komme lyden af et trafikuheld.
4. Dette er hemmeligt for spillerne, men jeg fortæller det til jer, så I er forberedt på det.
5. Hvis I ikke ønsker at opleve det øjeblik, så forlad lokalet efter denne sidste scene, jeg skal nok hente jer, når det er sket.
6. Hvis I er i tvivl, om det er scenen, så spørg mig.
7. Tag dem tilbage i lokalet, og fortsæt workshopen.

## Centrale spørgsmål

1. Bed spillerne sætte eller lægge sig behageligt, og lukke deres øjne, stil derefter langsomt disse spørgsmål, og giv spillerne tid til at overveje hvert, inden du stiller det næste:
2. Hvad er vigtigt i dit liv lige nu?
3. Hvad er dit vigtigste mål i livet?
4. Hvad betyder din familie, dem der venter på dig, derhjemme, for dig?
5. Er der noget i dit forhold til din familie, du ville ønske, var anderledes?

## Kropssprog

1. Bed eleverne rejse sig, og stille sig i en cirkel og sig:
2. Luk jeres øjne
3. Stil jer, som I tror, jeres rolle ville stå
4. Prøv at overdrive det kropssprog mere og mere. Og så lige en gang mere, så det bliver helt grotesk.
5. Juster det så tilbage, til hvordan jeres rolle normalt ville stå.
6. Juster det så ned, så I står mere og mere neutralt.
7. Juster det mere og mere ned. Til det næsten er usynligt, og men der stadig er en lille bid af rollen tilbage, i måden I står på.
8. Før det så endelig tilbage, og står som jeres rolle normalt ville.

## Første dag i klassen

1. Mens spillerne stadig står i cirklen med lukkede øjne, siger du:
2. Nu spiller vi en kort scene/øvelse. Det er første dag på gymnasiet, og jeg har, i rollen som jeres tysklærer, netop bedt jer sige jeres navn, og en sætning om jer selv.
3. I skal nu præsentere jer, som jeres rolle ville, men bagefter skal I sige en sætning, som er sandheden om jeres rolle.
4. Det kan være noget, rollen ikke selv vil indrømme, men som I gerne vil have de andres hjælp til at få i spil.
5. Et signal til hinanden om, hvad I gerne vil have spil på.
6. Skift derefter over til din rolle, og byd dem velkommen til jeres første time, sig du gerne vil lære dem bedre at kende., så de skal sige deres navn og en sætning om dem selv.
7. Slut scenen, når alle har præsenteret sig.

## Relationsskabelse

1. Del eleverne op to og to, med en enkelt gruppe på tre, hvis de er ulige, og sig:
2. Gymnasiet er naturligvis en ny start, en ny mulighed, men der er jo altid lige en i den nye klasse, som kender dig fra før gymnasiet.
3. Det er den, I står sammen med nu.
4. I skal nu sammen komme på, hvad det er for en relation, I har fra før gymnasiet.
5. Find på noget, som kan hjælpe hinandens spil.
6. Er denne den eneste, som kender din hemmelighed?
7. Er det denne, som kan få dig til at være dig selv, et eller andet, som I begge kan bruge aktivt i spillet.
8. Giv spillerne lidt tid til at komme på denne relation, inden du går videre til sidste øvelse.

## Danse kroppen varm

1. Find et godt dansenummer, og gør det klar. Fortæl spillerne:
2. Nu skal vi lige få bevæget vores krop lidt, efter alt den snakken.
3. Fordel jer ud i lokalet, så der er god plads omkring jer.
4. Start musikken, på et niveau, så den er tydelig, men du stadig kan snakke over den.
5. Luk jeres øjne, og lyt til musikken, og langsomt begynd, at danse til den.
6. Bare dans normalt til at starte med.
7. Overdriv nu jeres dans, dans så grimt og kliche, som I kan.
8. Begynd gradvis at danse, som jeres rolle ville, hvis ingen kiggede.
9. Når I har fundet det, må I gerne åbne jeres øjne.
10. Kig rundt, smil opmuntrende til hinanden.
11. Det her er ok, det her er pisse fedt, vi skal fandme nok skabe verdens bedste klasse!
12. Når kroppene er varme og formen løs, så slut øvelsen.

## Elevscener

Med en del spillere, som ofte spiller separate scener, kan det være svært at afgøre, hvornår en scene bør slutte. Men en generel tommelfingerregel er, at stoppe den tidligere, end du tror.

Dette er kun fragmenter, brudstykker af minder, så det gør ikke noget, hvis en scene ikke når nogen bestemt afrunding, det er følelsen, der skabes i scenen, der er vigtigt, ikke den konkrete handling. Ting usagt, giver også en ambivalens at spille på bagefter.

Efter denne korte opvarmning, samler du spillerne omkring dig.

Giv dem mulighed for at stille opklarende spørgsmål.

Læs derefter første citat op, dette er eneste gang, de står op under citatet.

Husk efter hver scene, mens eleverne spiller i bussen hjem, at skrive i fælleschatten, hvilken scene, du nu skal til og i gang med.

## Busturen derned

“Her bagefter, var det eneste bemærkelsesværdige ved turen derned, hvor normal den var. Og så alligevel, under den lange tur greb jeg mig selv i at tænke over, hvad jeg ville med denne rejse, hvordan kunne jeg bruge den til at forme min tid på gymnasiet. Hvor meget, den rejse ville ændre mit liv, havde jeg dengang ingen anelse om”

1. Efter citatet fortæller du:
2. Lige om lidt starter vi scenariet. Jeg vil dog bede jer alle forlade lokalet, så jeg lige kan gøre det sidste klar.
3. Det er som sådan ikke en pause, men brug det evt. til et sidste hurtigt wc-besøg eller lignende. Men hvis I ikke skal noget, så bliv lige uden for lokalet.
4. Når jeg åbner døren igen, må I komme ind igen. I det I træder ind ad døren, er scenariet i gang, og I er ingame.
5. Denne første scene handler om, at I ankommer til gymnasiet og stiger ombord på bussen.
6. Hvordan I gør det, hvor I sætter jer, hvem I snakker med, hvis nogen, er helt op til jer.
7. Brug denne første scene til at finde jeres rolle og finde på plads i scenariet.
8. Send derefter alle ud af døren og luk den.
9. Træk vejret dybt, og hvis der er små ting du mangler, så gør dem nu.
10. Find klistermærker til navneskilte frem, så du kan give et til hver elev, når de ankommer.
11. Når du er klar, åbner du døren, og scenariet er i gang.
12. I denne scene er du ingame som Tysklæreren, du står ved bussen og giver dem et klistermærke, og beder dem skrive deres navn på, og tage det på, efterhånden som de ankommer.
13. Byd imod dem med et stort smil, og skab lidt small talk om den tur, som venter jer. Vær kort sagt den spændte lærer, som glæder sig til at komme på tur med sine nye elever.
14. Når alle er faldet på plads i bussen, starter du lyden af bussen på højt niveau og skruer så ned til det er en baggrundslid og siger:
15. I har nu kørt et par timer, hvad er sket? Har nogen flytte sig, hvad går snakken på nu?
16. Lad dem spille lidt videre efter det, inden du igen skruer op og ned for musikken og siger:
17. Timerne går og kilometerne farer forbi bussen. Der falder ro på i bussen, og hen ad aftenen, sidder alle i deres egne tanker.
18. Det her er en ny klasse, muligheden for nye begyndelser. Denne tur vil forme de næste tre år.
19. Så hvad vil jeg gøre med den mulighed?
20. Hvad vil jeg have ud af denne tur?
21. Giv dem lidt tid til at tænke over det, inden du igen skruer op og ned for lyden af bussen, og starter næste scene.

## De værste værelseskammerater

“Hvis du havde spurgt mig, hvem jeg absolut ikke ville dele værelse med, var de tre på toppen af min liste. Vi havde bare intet til fælles. Men nu... Nu kunne jeg ikke forestille mig, andre jeg ville dele værelse med. Ikke at vi kan det mere... Da, ja du ved jo nok, at vi ikke alle kom hjem igen.”

- Bed spillerne dele sig op cirka fire og fire.
  - De skal finde de tre andre, som de tror, deres rolle har allermindst tilfælles med.
  - Dette er nu dem, de skal dele værelse med.
  - Lad dem fordele sig ud i rummet i de små grupper.
  - **Scenen starter med, at I lidt kejtet kommer ind på jeres værelse, stemningen er akavet, fordi ingen helt gider være der.**
  - Men vil jo samtidig ikke sige det højt.
  - Scenen skal starte sådan, men ende med, at I fire faktisk har snakket sig hen til et punkt, I kan være fælles om.
  - Det kan være så simpelt, som en musiker, de faktisk alle tre kan lide. En lille ting, de kan være sammen om, trods deres forskelligheder.
  - Så scenen skal starte akavet, men slutte med, at det stadig er lidt kejtet, men med en følelse af, at det måske ikke bliver så slemt igen.
  - Scenen er kort, så det gør ikke noget, I ret hurtigt bevæger jer fra den ene stemning til den anden.
- 
- Når de fleste har nået dette punkt eller tæt på, tænder du for lyden af bussen og skruer op på det høje niveau
  - Her første gang skal du måske lige med en bevægelse vise dem tilbage til bussen.
  - Skru ned til baggrundsniveau og sig:
  - **I er nu i bussen på vej hjem fra Berlin, og mens den møver sig gennem Berlins tætte trafik, falder tankerne, og snakken på det der første øjeblik på værelserne.**
  - Lad dem spille på det et par minutter, og skru så op for lyden.
  - Hvis de ikke fanger, at det betyder, de skal være stille, så vis det, med dit kropssprog, og i sidste ende ord.
  - Skru ned tilbage på baggrundsstøj, og sæt næste scene.

## Høj musik og fulde samtaler

“Kæft vi blev stive den aften. Der var bare en megagod stemning i klassen, mens vi vandrede fra bar til bar, fra diskotek til diskotek, gennem hele Berlin. Vi følte os så frie, trygge og ja rimelig fulde, at alle var på dansegulvet. Ja! Selv mig! Jeg ved godt, det er utroligt. Så underligt at tænke på den aften... her bagefter.”

1. Til denne scene skal du bruge noget godt, energisk dansemusik.
2. Under handouts er et link til en playliste på Spotify med gode dansenumre
3. Tilføj gerne dine egne yndlings. Det vigtige er bare, at numrene du bruger, er meget forskellige. Fra pop og soul, over disko og techno, til metal og rock.
4. Fortæl spillerne:
5. **Denne scene skal være høj i intensitet, energi og tempo.**
6. Det er en slags stopleg, med et relationsskabende twist.
7. Når musikken spiller, skal I danse, som jeres rolle ville. Og hygge og feste, og bare have det sjovt sammen med jeres nye klasse.
8. Selv hvis I har en rolle, som normalt ikke danser, er stemningen i aften bare så løssluppen, at selv I hives med i dansen.
9. Når musikken stopper, skal I vende jer mod den, som er nærmest, og I to har en kort lær hinanden at kende over en øl samtale.
10. Det er et ultrakort nedslag i en meget lang aften, hvor I mellem danse og andre oplevelser, har en snak bare jer to.
11. Det kan være om hvad som helst, og være midt i samtalen. Bare brug det første, der falder jer ind.
12. Når musikken starter igen, danser I videre, og når den stopper, så find en ny at have en samtale med.
13. Forestil jer, at det er lidt senere, måske på en ny bar, med en ny drink i hånden.
14. **Så for hvert nummer bliver I mere løsslupne og frie.**
15. Start så første musiknummer og lad dem danse.
16. Når det har kørt i 20 til 30 sekunder, så sluk for lyden, men lad musikken køre på lydløs.
17. Mens spillerne snakker, vælger du hurtigt næste nummer, og sætter det igang, gerne lidt inde, så det er over de indledende lidt mindre danslige toner.
18. Når spillerne har snakket i et halvt til et helt minut, tænder du for lyden igen.
19. Gentag det så mange gange, det er sjovt, gerne en gang eller to mindre end det.
20. Når sidste samtale har kørt, så sæt lyden af bussen på højt niveau på, i stedet for musik.
21. Igen, hvis de har brug for det, så vis dem tilbage til bussen med en armbevægelse.
22. Når de er på plads, så skru ned til baggrundsniveau og sig:
23. **Mens bussen kører igennem Berlins forstæder, mindes I sammen, den der vilde aften i byen, hvor alle bare gik til den.**
24. Slut igen deres busspil, ved at skru op for lyden og hints til stilhed, hvis de stadig har brug for det, og start så næste scene.

## Museumsbesøg

“Museumsbesøg... Det hører jo en studietur til. Men ærligt talt, husker jeg ikke ret meget fra det besøg. Knap nok hvilket museum, vi var på. Men jeg husker tydeligt, hvem jeg snakkede med. Hvordan besøget faktisk var starten på flere nye venskaber. Nye venner, hvoraf jeg måtte sige farvel til nogle af dem, alt for tidligt.”

1. Denne scene kan undlades, hvis tiden er ved at løbe fra dig. Fortæl spillerne:
2. De er på et kunstmuseum i Berlin.
3. Hele lokalet gør det ud for museet, og de kan forestille sig, at de forskellige genstande og plakater, er diverse moderne kunst.
4. Scenen her er ret fri, og I kan bruge den til, hvad I vil.
5. I kan bygge videre på relationer, der er under opbygning.
6. Men brug det også til at spille med dem, som I deler holdning med.
7. Her kan dem, som faktisk synes museumsbesøg er fedt, finde fællesskab i det, og dem, som bare synes, det er røvsygt, kan finde sammen omkring det.
8. Denne scene kan være så kort eller lang, som der nu giver mening, og hvor meget spillerne har at spille på.
9. Men cut den med lyden af bussen som altid, og fortæl:
10. Bussen er nu nået til de store motorveje, og I tænker tilbage, på det der museum for moderne kunst, I var på. Var det fedt? Røvsygt? Hvem delte du holdning med?

## To og to om aftenen

“Jeg havde egentlig aldrig rigtigt snakket så meget med hende før. Men på en eller anden måde, endte vi bare os to kl. 3 om natten, på vej hjem til hotellet. Pludselig gik snakken let. Det blev virkelig dybt, nok den mest ærlige samtale i vores begges liv. Det var virkelig underligt, og her bagefter, så vigtigt.”

1. Bed spillerne dele sig op to og to, med en de ikke har haft ret meget spil med endnu.
2. Er de ulige så kan du også være med i scenen. Fortæl:
3. Klokkeren er 3. om natten, og på en eller anden måde, er det bare pludselig jer to, på vej hjem til hotellet, gennem Berlins tomme gader.
4. Helt naturligt falder samtalen på dybe og alvorlige emner, livet, fremtiden, håb og drømme, frygt og bekymringer.
5. Det er helt op til jer, hvad I snakker om, det afgørende er, at I her blotter jeres karakterers hjerter, og sammen kommer hinanden ved helt ned i dybden.
6. Sæt jer nu hver for sig to og to, og hav denne dybe samtale.
7. Lad spillerne fordele sig ud rundt i lokalet, og sluk lyset og start så scenen ved at skrue lidt op og helt ned for lyden af bussen.
8. Når du med lyden af bussen har sendt spillerne tilbage til bussen, siger du:
9. Mens Tyskland fare forbi uden for vinduet, tænker I tilbage på den nat.
10. Den der samtale satte gang i mange tanker hos jer, men hvad gør I ved det?

## Karaoke med hele klassen

“Den karaoke night var bare lige, hvad vi havde brug for til at ryste klassen sammen. Da vi alle sammen stod på scenen, og kastede os ud i “Let it go” med fuld energi. Det var det øjeblik, vi blev en rigtig klasse. Generelt var det et fedt sted, hvor jeg mest af alt blev overrasket over, hvem der turde gå op og give et nummer. Selv her efter ulykken, giver den aften mig stadig et smil på læben.”

1. Fortæl:
2. Det er en af de sidste aftener, og hele klassen er endt på Karaoke bar.
3. Udpeg hvor karaokescenen er. Det skal være et sted, hvorfra de kan se og bruge computeren med musikken.
4. Scenen starter med, at alle skråler med på Let it Go fra Frozen.
5. Alle skal synge med, men det handler mere om energien end kvaliteten.
6. Spil gerne med på, hvad der sker på skærmen.
7. Når den sang er slut, er scenen sådan set fri. I må spille på, hvad I vil, I må lige frem synge mere Karaoke.
8. På computeren her, kan I søge på YouTube, og finde de fleste sange med tekster.
9. Lad dog vær med at spille en hel sang, vælg det stykke I helst vil synge, og syng så kun de 30 sekunder
10. Dette er den aften, hvor hele klassen bare klikker.
11. Denne scene handler om det samlede store fællesskab, så inddrag hinanden og giv alle en fed oplevelse.
12. Når Let It Go er færdig, så træd kort ind i rollen, som den der styrer baren: klap begejstret og sig på engelsk:
13. **That was the Danish students’ very... ehm energetic rendition of Let It Go, up next is...**
14. Og træd så ud af scenen, og lad spillerne kører resten af scenen selv mellem frit spil og en sang i ny og næ.
15. Bus lyd op og ned til baggrund og:
16. **Et sted midt i Tyskland falder snakken pludselig på den tossede aften på karaoke bar.**
17. Bus lyd op, og ned til baggrund og næste scene.



## Kirkekoncerten

“Da vi først fik af vide, vi skulle med til en kirkekoncert, var næsten alle imod det. Men noget ramte os alle sammen i den kirke. Jeg ved ikke om det var musikken, stemningen, stedet, eller bare den betydning, jeg tillægger det, efter det, der skete. Men alle i klassen, jeg mener alle, sad bare i dyb tavshed og lyttede til musikken, og lod sig rive med, det var virkelig smukt.”

1. Denne scene spilles i tavshed. I kan sidde tæt sammen på gulvet og bare nyde hinandens nærvær og musikken.
2. Hvil I jeres rollers sind, og tænk på de oplevelser I har haft på rejsen.
3. Giv dem tid til at finde sig til rette.
4. Sluk lyset, og efter en kort pause til afspil musiknummeret ”The Light We Cast” fra albummet ”Everybody's Gone to the Rapture”
5. Når musikken er færdig, så lad der være lidt stilhed, inden du starter buslyden.
6. Lad lyset forblive slukket, og sig:
7. Det er blevet nat på vej hjem fra Berlin, og alle sidder stille hver for sig, og tænker på den tur, de har haft, og hvad de vil gøre og sige til deres familier, når de kommer hjem.

## Sidste morgen i Berlin

“Det kan godt være, at jeg husker det anderledes, på grund af det, som skete. Men den der morgen, hvor vi pakkede og stod ombord på bussen, var der virkelig en mærkelig stemning. Som om alle vidste, at dette var sidste chance for at sige og gøre det man ville.”

1. Dette er sidste scene inden ulykken.
2. I denne scene skal alle slutte ombord på bussen.
3. Derudover er scenen helt fri.
4. Gør hvad I har lyst til og brug for. Dette er sidste chance for at gøre eller sige de ting, både jer og jeres rolle ønsker.
5. Det er lidt op til jer selv, hvornår scenen slutter.
6. Men hvis den begynder at blive for lang, vil jeg som Tysklæreren, begynde at genne jer ombord på bussen, det er tegnet til, at scenen snart slutter.
7. I begynder længst væk fra bussen, og er sådan set på jeres værelser, i gang med at pakke, men bevæg jer rundt som I vil, og snak med dem I vil.
8. Når I sætter jer ned i bussen, tager jeg det, som tegn på, at I ser jeres historie som afsluttet.
9. Men andre må naturligvis gerne komme hen og snakke med jer, hvis de har brug for det.
10. Giv spillerne tid til at finde på plads, længst væk fra bussen, og start så scenen.
11. Som sagt: hvis de bruger for lang tid, så begynd at genne dem ind i bussen.

## Uheldet

1. Når alle er på plads i bussen, sætter du som altid lyden af bussen i gang på højt niveau.
2. Men når du skruer ned denne gang, så skru ned på selve YouTube klipet og ikke computerens lydniveau, den skal forblive høj.
3. Mens du går over, og slukker for lyset igen, siger du:
4. **Det er tidligt morgen og stadig mørkt, bussen nærmer sig den tyske grænse.**
5. Lad lyden af bussen køre lidt, inden du lader lyden at trafikuheldet gå hen over.
6. (Det er derfor, du skal skrue ned for YouTube klipet, og ikke selve lyden, fordi nu kan trafikuheldet let overdøve lyden af bussen.)
7. Imens det kører slukker du for lyden af bussen.
  
8. Når eleverne er kommet sig over det chok, fortæller du:
9. **Bussen er nu kørt galt, vi er i de mikrosekunder, hvor ulykken sker, det er nu jeres skæbne afgøres.**
10. I skal forblive tavse under denne scene.
11. En for en vil jeg beder jer komme herop, den bagerste først.
12. Når I er oppe hos mig, vil jeg trække lod om jeres skæbne.
13. Imens skal I andre blive siddende stille, til det er jeres tur, stadig i jeres rolle og vente.
14. I må ikke tale, men gerne kigge og reagere følelsesmæssigt.
15. Hvis jeg giver jer et lys, er I omkommet i ulykken.
16. I så fald skal I blive her i lokalet, I skal holde jeres lys i hænderne. I må ikke sidde jer ned igen
17. I må gerne bevæge jer rundt, men I må ikke sige noget, eller røre nogen. Og andre må heller ikke røre jer.
18. Bliv stadig i jeres rolle og tænk over det, I har mistet, det I nu aldrig fik sagt eller gjort.
19. Man må gerne prøve at sige farvel til de andre, men uden ord eller berøring er det svært.
20. Hvis jeg lægger et tæppe over jeres skuldre, betyder det, at I har overlevet, og jeg vil føre jer ind til jeres familie. Her vil I spille videre, sammen med dem.
21. Hvad der er sket, før der blev trukket lod om jer, ved I godt.
22. I ved altså godt, hvem der er omkommet, men ved ikke noget om, hvad der er sket, efter I forlod lokalet og ulykkesstedet.
23. Når vi kommer ind til jeres familie, vil jeg spille det redningspersonel, som har kørt jer til gymnasiet.
24. Find dit redningspersonale kostume frem og tag det på.

## Lodtrækningen

1. Du skal nu trække lod, gør det langsomt, så alle har tid til at reagere på, hvad der sker.
2. Lodtrækningen foregår sådan her:
3. Sæt dig ned, og find den stak kort du lavede i pausen frem.
4. Når en elev kommer op til dig, trækker du et kort fra den stak.
5. Når du trækker et sort kort, betyder det, at denne er omkommet. Rejs dig op, og giv dem et lys i deres hænder, evt. et knus, hvis det giver mening.
6. Giv dem tid til at reagere, og hvis de ikke selv går, så vis dem blidt væk, så den næste kan komme til.
7. Når du trækker et rødt kort, betyder det, at denne overlever. Rejs dig op og læg et tæppe om dennes skuldre, og før dem langsomt ind til de ventende familier.
8. Når du har afleveret denne, så vend tilbage til elevlokalet og fortsæt lodtrækningen.
9. Hvis du er trådt til, som en relation til en familie, så skal du også trække lod om dig selv, som den sidste.
10. Træk et tilfældigt kort fra kortspillet, og alt efter farven, kender du din skæbne.
11. Hvis du overlever, så gå ind til de ventende familier, når du har givet de sidste instrukser (herunder) til de omkomne elever.
12. Hvis du omkom, så bliv sammen med de omkomne og skriv til Rektor, at der ikke er flere overlevende.

## Mindescenen

1. Når alle overlevende elever er ført ind til familierne, venter de omkomne elever i deres lokale.
2. Når du har afsluttet den sidste lodtrækning, fortæller du:
3. **Om lidt kommer først jeres familier, og senere alle de andre herind, for at sige farvel til jer.**
4. Denne scene repræsenterer en mindeceremoni for jer, men vi spiller den lidt mere symbolsk, så I også kan få lov til at spille en mere aktiv rolle i den.
5. I må ikke røre nogen, det kan I ikke længere, I er blot minderne om den, I var.
6. I kan sige ganske lidt, hviske nogle få ord ud i tomrummet, men behøver det ikke.
7. I kan måske hviske, hvad I ville have sagt, hvis I kunne.
8. Sluk lyset i lokalet og sæt playlisten "Mindescenen" på repeat.
9. Hvis du har relationer blandt familierne, er det nu, du enten skal gå ind til dem, hvis du overlevede, eller blive og skrive til rektor, hvis du omkom.
10. Derefter føres først familierne ind til og lidt efter resten af spillerne ind til de omkomne.
11. Når denne scene nærmer sig sin afslutning, så sæt "The Light We Cast" fra Kirkekoncerten på. Når den sang er slut, er scenen slut.

# Familieforløb

## Overblik over familiernes forløb

### Workshop

1. **Kort familiespecifik introduktion:** Dansklæreren gennemgår kort familiernes spil.
2. **Centrale spørgsmål:** I deres familier diskuterer spillerne kort en række vigtige spørgsmål om deres relation og relationen til eleven.
3. **Kropssprog:** Kort øvelse, hvor spillerne får mulighed for at finde deres rolles kropssprog.
4. **Lørdag aften uden eleven:** For at udforske dynamikken mellem familien uden eleven, spiller familierne en kort hverdags scene, mens eleven er væk. Hvad er anderledes?

### Scenariet

1. **Ankomst til skolen:** Familierne ankommer til skolen, spillerne har mulighed for at finde på plads i sin rolle og scenariet.
2. **En halv time forsinket:** Bussen er en halv time forsinket, det er mere irriterende end bekymrende.
3. **En time forsinket:** Bussen er en time forsinket, og ingen kan få kontakt med dem om bord. Det kan stadig være tilfældigt, men nogen begynder måske at bekymre sig.
4. **Dansk bus kørt galt i Tyskland:** Spillerne får adgang til en QR-kode, med link til en nyhed om, at en dansk bus er kørt galt i Tyskland. De ved ikke, om det er deres.
5. **Der er danskere ombord:** Det bekræftes, at der var danskere ombord, men frustrerende nok ikke mere end det.
6. **Der er omkomne og overlevende:** Nyhederne skriver, at der er omkomne ved ulykken. Men er det deres elever? Frustrationen stiger.
7. **Medie påstår: det er efterskoleelever:** Et smalt håb: det forlyder, at der er tale om efterskoleelever, det kan altså ikke være deres klasse. Men er det sandt?
8. **Opkaldet til rektor:** Politiet ringer til rektoren, og fortæller, at det er deres klasse. De overlevende, vil blive kørt hen til gymnasiet.
9. **De overlevende ankommer:** En for en begynder de overlevende at ankomme over fra elevernes lokale.
10. **Mindescenen:** Når den sidste overlevende er ankommet, spilles der en kort symbolsk mindeceremoni. Først går familierne til dem, der er omkommet, over til elevernes lokale, kort efter følger resten af spillerne.

## Timing

Familiernes "scener" kan næsten være så korte og lange, som de vil. Derfor, hvornår du afbryder spillet og rykker historien videre, er mest afhængigt af spilletiden i elevernes lokale.

I forløbsoversigten er der angivet en cirka tid til hver scene, men i sidste ende, er det forløbet i det andet lokale, som afgør det. De tre spilleleder vil have en fælles chat, her skal du og Tysklæreren skrive, hver gang I går i gang med en ny scene.

Imens vil Rektoren bevæge sig mellem de to rum og holde øje med, hvordan forløbet går i hvert lokale. Hvis scenerne hos eleverne generelt virker til at gå langsommere eller hurtigere, vil hun kunne informere dig om dette, så du kan tilpasse scenelængden til det.

## Familie workshop

### Kort familie specifik introduktion

Når alle familiespillerne er samlet i deres lokale efter pausen, er der et par korte øvelser, der gradvist leder dem ind i selve scenariet. Det starter med denne korte introduktion:

#### Stillespil

1. Jeres spil er ret individuelt. Det handler mere om jeres indre følelser end noget stor overordnet plot.
2. Det handler om, hvordan jeres rolle reagerer på det mareridt, denne skal igennem, mens I venter, håber og frygter.
3. Derfor er stille spil også helt okay. Faktisk er det ok, ikke at sige ret meget i dette scenarie.
4. I sådan en situation, er der ikke så meget at sige, så det er ok ikke at sige noget.
5. Det er det indre spil, som er i fokus her, så det er ok at tage tid for sig selv.

#### Kedeligt spil

1. Jeres spil handler om at vente, mens bekymring og ængstelse langsomt stiger.
2. Det kan godt være, kedsomhed rammer, især i starten, det er med vilje, det er en del af oplevelsen, det er ok at kede sig lidt, så længe det er din rolle som keder sig.
3. Brug det langsomme spil, til virkelig at finde din rolle.
4. Det er en luksus, især på Fastaval, at have så god tid, til bare at hvile i sin rolle og dennes tankeliv, så udnyt det og fordyb dig.

## “Scener”

1. Der vil som sådan ikke være nogle scener i jeres spil.
2. Men af og til vil jeg pause jeres spil, for at give jer informationer om, hvor lang tid der er gået, og hvad der er sket i mellemtiden, det giver jer, noget at spille på, efterhånden som situationen spidser til.
3. Måden det sker på er, at jeg spiller denne lyd, (afspil lyden af bussen, der kører), der langsomt bliver højere og højere.
4. Når I hører den, så skal I blive stille og vente, på min instruktion.
5. I skal så vidt muligt, ikke gå ud af rollen, bare stå stille og lyt.
6. Når jeg har givet jer informationen, vil jeg lade lyden køre i nogle sekunder, brug dem til at stille jer, hvor det vil give mening, på baggrund af, hvad I har fået at vide.
7. Ofte vil der være sket et spring i tid, så måske I har skiftet plads, eller nu sidder ned/står op.
8. Når jeg skruer helt ned for lyden, begynder spillet igen.

## Bliv på skolen

1. Bemærk, at I naturligvis skal blive på skolen.
2. Så lad være med at spille på, at I vil tage et sted hen, prøve at køre hen til ulykken, eller tage hjem for at være i fred.
3. I må naturligvis gerne snakke om muligheden in game, men som spillere, bare sørg for, at jeres rolle aldrig træffer den beslutning.

## Centrale spørgsmål

1. Bed familierne samler sig rundt om i lokalet i deres familier. Stil dem derefter disse tre spørgsmål, og giv dem lidt tid, til at snakke om hvert.
2. Hvis der er nogle familier, som består af kun en person, så enten samler du dem, så de snakker med hinanden. Hvis der kun er en, tager du snakken med dem.
3. Hvad betyder eleven for jer?
4. Hvilken indflydelse har eleven på relationen mellem jer/jeres liv?
5. Hvordan er jeres relation/liv uden eleven?

## Kropssprog

1. Bed spillerne rejse sig, og stille sig i en cirkel, og sig:
2. Luk jeres øjne
3. Stil jer, som I tror, jeres rolle ville stå.
4. Prøv at overdrive det kropssprog mere og mere. Og så lige en gang mere, så det bliver helt grotesk.
5. Juster det så tilbage, til hvordan jeres rolle normalt ville stå.
6. Juster det så ned, så I står mere og mere neutralt.
7. Juster det mere og mere ned. Til det næsten er usynligt.
8. Før det så endelig tilbage, og stå som jeres rolle normalt ville.

## Lørdag aften uden eleven

1. Nu skal de spille en kort scene, som udforsker deres dynamik, hvor eleven ikke er der.
2. Hvad betyder elevens fravær for dem, og hvordan er deres relation egentlig?
3. Scenen de skal spille, er den lørdag aften, hvor eleven er afsted på sin tur.
4. Det er lige efter aftensmaden, så de kan drage paralleller til den scene de spillede i workshoppen.
5. Hvad laver de? Hvordan er stemningen imellem dem? Hvad er anderledes nu eleven ikke er der?
6. Dem som spiller alene, skal spille denne scene solo, og udforske, hvordan det er at være alene, hvor eleven plejer at være her.

## Familie hændelser

1. Efter den sidste øvelse samler du familierne, og siger:
2. Lige om lidt begynder vi scenariet.
3. Første scene, sker der ikke meget i, her tror I stadig, at alt er, som det skal være. Brug den scene til at finde på plads i scenariet, i jeres rolle og i jeres relation.
4. Inden den begynder, skal I alle forlade lokalet, så jeg lige kan gøre det klart.
5. Der er ikke tale om en pause, men skynd jer evt. på wc eller lignende, da det er sidste chance.
6. Hvis ikke I skal noget, så bliv i nærheden.
7. Så snart lokalet er klart, vil jeg åbne døren.
8. Når I træder ind ad døren, er scenariet i gang og, I er ingame.
9. Kom gerne ind lidt ad gangen, som man ville til sådan en begivenhed.
10. I er lige ankommet til Gymnasiet, og er gået ind i 1Y's klasseværelse, hvor I skal vente på jeres elever.
11. Her venter jeg, som klassen dansklærer.
12. Når alle er gået ud, stiller du evt. kaffe, kage flag og evt pap, papir og tegneredskaber til at lave skilte af frem.
13. Tag klistermærkerne med navneskilte frem, og stå klar til at give dem til familierne, efterhånden, som de kommer ind.
14. Tag så en dyb indånding, og når du er klar, så gå ud og åbn døren, og efterhånden, som folk kommer ind, byder du dem velkommen i din rolle som dansklæreren.
15. Vær venlig, og sig tak fordi de ville komme, og modtage deres elever.
16. Giv dem et klistermærke, og sig, de kan skrive deres navn, hvem de skal hente, og hvad deres relation til dem er. (Sara, Sandras mor)
17. Når alle er ankommet, så byd samlet velkommen.
18. Hvis der er kaffe og kage, så byd på det, hvis der er flag, så sig de er velkommen til dem.
19. Og endelig er der pap og tegneredskaber så sig, at det kunne da være hyggeligt, hvis nogen lavede nogle sjove og søde skilte, vi kunne byde eleverne velkomne med.
20. Sig, at ifølge planen bør bussen være her om et kvarters tid.

## Halv time forsinket

1. Stop spillet ved gradvis at spille lyden af bussen højere og højere.
2. Når folk er stille, så skru lidt ned for lyden, så de kan høre dig. Fortæl spillerne:
3. **De har nu ventet et stykke tid, bussen burde have været her for en halv time siden. Det skyldes nok trafikken, men det er stadig lidt irriterende.**
4. Mind dem om, at spillet først starter, når lyden er helt væk.
5. Skru lidt op for lyden, giv dem tid til evt. at flytte sig til nye steder, og skru så helt ned for lyden.
6. Frem til at nyhedsQR-koderne overtager flowet, er det sådan du stopper og starter spillet, for at give information.

## En time forsinket

1. Stop spillet, med buslyden og fortæl spillerne:
  2. **Bussen er nu en time forsinket, og dem, som har prøvet at kontakte dem ombord, har ikke kunne komme igennem til dem. De svarer hverken på opkald eller sms. Men det kan jo være, der ikke er signal, der hvor de kører?**
  3. Start så spillet igen, ved at skrue lidt op, lade dem finde nye pladser, og så skru helt ned for den.
- Efter dette, hvis familierne spørger dig, om skolen har hørt noget, så sig nej, men at vi prøver løbende at komme i kontakt med dem.
  - Vær gerne lidt bekymret, men det er jo samtidig din opgave at berolige folk og holde humøret oppe.
  - “Husk nu, trafikken kan jo være rigtig slem på de tyske motorveje, især omkring Berlin,” “de er nok et sted uden forbindelse.”

## Dansk bus kørt galt i Tyskland

1. Stop spillet, med buslyden og fortæl spillerne:
2. **Nogle af jer har læst en nyhed om, at en dansk bus er kørt galt i Tyskland.**
3. Når du har fortalt dette, så læg nyhedsQR-kode 1 frem, og sig, at dette er linket til den nyhedsside, der omtaler uheldet. Sig:
4. **Resten af scenariet, vil nyhedssiden løbende blive opdateret, ved at jeg lægger en ny QR-kode, der erstatter den gamle.**
5. Hvornår det sker, siger jeg ikke, så I må bare tjekke løbende, som man febrilsk ville opdatere en hjemmeside i denne situation.
6. Husk det er QR-koden, jeg opdaterer, ikke selve hjemmesiden, så det er kun ved at scanne koden igen, I kan få mere information.
7. Af samme grund, må I naturligvis ikke flytte QR koden herfra.
8. Det en meta ting, det er ikke dansklæreren, der går og lægger QR-koderne, men det repræsenterer, at en nyhedshjemmeside er blevet opdateret.
9. Ja det betyder, I skal bruge jeres mobiler, måske ligefrem finde og downloade en QR læser app.
10. Vent med, at gøre det, til spillet er i gang igen, og brug det i jeres spil.
11. **Stressen over at skulle finde en dum hjemmeside, der driller, mens I bare mest af alt, vil have vished, er der massere interessant spil i.**



- Herefter og frem til Opkaldet til Rektor vil det være disse nyheder, som rykker historien.
- Der skal kun ligge en QR-kode fremme ad gangen, så når du lægger en ny frem, fjerner du den gamle.
- Sørg for at lægge den rigtige QR-kode frem, ved selv at tjekke den med din egen mobil, inden du lægger den frem.
- Du skal ikke sige, når der er en ny QR-kode, men blot lade dem opdage det selv.
- Hvis du vil være rigtigt ond, kan du af og til bevæge dig hen til stedet med QR-koden, og stå lidt, og så gå væk igen uden at lægge en ny QR-kode.

### **Dette er QR-koderne:**

1. En dansk bus er kørt galt i Tyskland
2. Der er danskere ombord
3. Der er både omkomne og overlevende
4. Rygte om at det er efterskoleelever
5. Det var en dansk gymnasieklasse

(Opkaldet til rektor)

6. Statsministeren udtaler
  - QR-koderne er under handouts, i toppen er titlen på nyheden og direkte link, i bunden er nyhedens tekst.
  - Fold eller klip papiret, så disse ikke er synlige når du lægger den frem.
  - De er der, så hvis teknisk ting gør, at du ikke kan bruge hjemmesiden eller QR-koden, kan selve nyheden stadig findes.
  - Nyhederne giver ikke noget endelig svar på, hvad der præcis er sket, blot mere at spekulere over og reagere på.
  - Først når opkaldet til Rektor kommer, bekræftes det endeligt, at der er tale om deres bus.
  - Kort inden Dansklæren og Rektoren sammen starter scenen Opkaldet til Rektor lægges QR-kode Nr. 5 "Det var en dansk gymnasieklasse" frem.
  - Da denne med alt sandsynlighed vil bekræfte, at der er tale om deres bus, er den ret eksplosiv, i sit drama, og alt efter spillernes reaktion, skal de nok ikke have meget spilletid, før Opkaldet til Rektor kommer.
  - Omvendt kan det være, at det faktisk giver mening at trække den lidt. Brug jeres egen dømmekraft her.

### **Opkaldet til rektor**

1. Rektor eller dansklæreren fortæller familierne:
2. De netop er blevet kontaktet af politiet.
3. De fortalte, at det er deres bus, som er kørt galt.
4. Redningspersonalet er til stede, og de overlevende vil blive kørt til skolen, så snart de vurderes klar til det.
5. Derfor bedes familierne blive her.
  - Efter de første par elever er ankommet, lægges den sidste QR-kode frem.
  - Det er ikke sikkert nogen scanner den, men hvis nogen i ventetiden vælger at gøre det, er det realistisk, at nyheden er blevet opdateret i mellemtiden.

## De overlevende begynder at ankomme

En for en fører Tysklæreren, i rollen som en redningspersonel, de overlevende ind til de ventende familier, efterhånden, som det bliver afgjort ved lodtrækningen, beskrevet under elevernes forløb.

### Mindescene

1. Rektoren ved, at alle overlevende er kommet, enten når Tysklæreren selv kommer ind, eller når denne skriver, at nu kommer der ikke flere.
  2. Når alle overlevende elever er ført ind til familierne, tager Rektoren ordet:
  3. Redningspersonalet har fortalt mig, at det var alle dem, de nåede at redde ud. Jeg ved det er svært, men jeg vil gerne bede alle jer, hvis elev, ikke er kommet hjem, komme med mig
  4. Inklusive Dansklæreren, hvis denne har en relation blandt eleverne, som er omkommet.
  5. Imens bliver de overlevende elever og deres familier i lokalet og spiller videre.
  6. Mellem de to lokaler forklarer Rektoren:
  7. Nu skal I spille en kort mindescene.
  8. Den repræsenterer en slags mindeceremoni for de omkomne, men vi spiller den lidt mere symbolsk.
  9. Inden i lokalet venter de omkomne elever. De kan ikke røre jer, og I kan ikke røre dem, på en måde er de minderne om jeres elev.
  10. I må godt tale, sige de ting, man ville til en mindeceremoni, de ting, I ville ønske I kunne have sagt.
  11. På samme måde, kan det være mindet også har noget at sige. Betragt det, som de tanker, der går igennem jeres hoved.
  12. Men det er naturligvis også tilladt slet ikke at sige noget, og husk: det er en mindeceremoni, så tal afdæmpet.
- Mens de omkomne og deres familier spiller mindescenen, går Rektoren ind til de andre spillere.
  - Når mindescenen har kørt lidt, tager Rektoren på samme måde som før resten af spillerne ud af familielokalet
  - På gangen forklarer hun, hvordan mindescenen fungerer, og fører så resten af spillerne ind i elevernes lokale.
  - Her spiller alle sammen, ind til scenariet slutter.

# Afslutning

- Når mindescenen har kørt lidt, afslutter Rektoren spillet og beder alle være stille.
- Hvis der er plads til det, så køр debrief i det lokale, folk alligevel er samlet i, ellers så før alle over i familielokalet.

## Fælles debrief

1. Alle sætter sig i en cirkel og Rektoren kører en runde, hvor alle får mulighed for at sige, hvad de vil, eller sige intet.
2. Derefter er der fri debrief
3. I den ene halvdel af familielokalet vil der være mulighed for at snakke om oplevelsen.
4. I den anden er der plads til fri leg og bevægelse, hvis det er det, man har brug for.
5. Endelig vil elevlokalet blive holdt som stille lokale, til dem der har brug for det.
6. Tak spillerne for deres tid og så er scenariet slut.

# Handouts

## Links

### Lyden af bussen:

<https://youtu.be/1-MjQjKe4h0>

### Lyden af uheldet

<https://youtu.be/eukJB9Eh6ZY>

### Playliste af dansemusik

<https://open.spotify.com/playlist/5UAKMNz1o1VE7S6NgLWOcz?si=4hDTg5fSQRyXwne9dEfspw>

### Musikken til Kirkekoncerten

[https://open.spotify.com/playlist/2G12T8qAG1KfNa1CQuIVL5?si=\\_BG1e4IfTs6KURNnCXJBLw](https://open.spotify.com/playlist/2G12T8qAG1KfNa1CQuIVL5?si=_BG1e4IfTs6KURNnCXJBLw)

### Musikken til Mindescenen

<https://open.spotify.com/playlist/5UjYXFsxkyYdwFW5F41Aa6?si=YQMFDWRQThu0s96CvJQkyQ>

## Boligerne

De boliger, som spillerne skaber deres roller ud fra, findes som en separat fil, da de er lavet som A3. Desuden er der mange sider, og de er i fulde farver. Så det er ingen grund til, at de skal skrives ud af alle spilledere, (og dommere).

De vil blive udskrevet i den rigtige størrelse og i farver til Fastaval.

Dog er der på her i Handouts, efter velkomstteksten, et eksempel på, hvordan de ser ud. Så du kan danne dig et indtryk af, hvad det er, spillerne har at arbejde med.

## Velkomsttekst

Herunder er Velkomstteksten, som hver spiller skal have en kopi af, når de ankommer.

## Velkommen til Mens vi venter på bussen

Jeg vil gerne bede dig være stille fra nu og frem, til vi går i gang med workshoppen. Nyd denne lille pause fra Fastavals larm og stress.

Mens vi venter på, at alle kommer og reservekø huhejet overstås, vil jeg gerne bede dig deltage i en fælles brainstorm.

Tværs hen over gulvet ligger billederne af en række boliger. Det er fra dem, I lige om lidt skal skabe jeres roller.

Snup en blyant og stak post-its. Kig på et hus, og stil dig selv spørgsmålet: hvem bor her? Hvem er de, hvad laver de, hvad er deres drømme og bekymringer, hvilke konflikter har de?

Hvad end der dukker op i dit hoved, som svar, skal du tage og skrive ned på en post-it, og placere den ved siden af huset.

Bevæg dig rundt sådan i tavshed og brainstorm på hvert hjem ud fra spørgsmålet: hvem bor her? Se om du kan nå at placere mindst en post-it ved hvert hus.

Hvis du når hele vejen rundt, så lav et par stykker mere, for de huse som inspirerede dig mest, og ellers så slap af og nyd stilheden indtil vi starter.

### Foromtale:

*“Kære forældre i 1Y, på fredag kommer vores unge mennesker hjem fra Berlin, mange oplevelser rigere. I er velkommen til at modtage dem på skolen med flag og knus.”*

Besked til forældrene

*“Det skulle jo bare være en helt almindelig studietur. Men ulykken gjorde hele den uge til noget helt andet. Jeg vil aldrig glemme den rejse, eller dem, som ikke kom hjem.”*

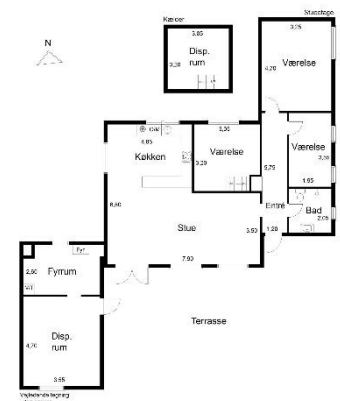
Elev fra 1Y efter ulykken

I dette liverollespil spiller alle med i samme afvikling, enten som elev på studietur, eller familien, der venter på dem. Det er en tragedie om at vente, om at se døden i øjnene. Men det er også en fortælling om værdien af de nære relationer og om at værdsætte den korte tid, vi har sammen.

Eleverne vil opleve brudstykker af studieturen, der hele tiden er sat i konteksten af, hvad der venter forude. Man skaber et stærkt sammenhold i klassen, inden ulykken rammer. Familiernes spil er på dagen, hvor bussen skal ankomme. Bussen bliver mere og mere forsinket, indtil forløsningen kommer, enten som lettelse, eller som den værste nyhed. Begge spiloplevelser handler om indlevelse. Man kan ikke påvirke plottet, men skal blot lade sig rive med af tragedien og mærke følelserne dybt i ens krop.

## Eksempel på bolig:

## Store Lyngbyvej 34



# Nyheds QR-kode 1

## Dansk bus involveret i trafikuheld i Tyskland

<http://www.pettitt.dk/seneste-nyt/dansk-bus-involveret-i-trafikuheld-i-tyskland/>

-----Fold-----



-----Fold-----

Breaking: Der er forlydender om, at en bus med danske passagerer er kørt galt et sted på den tyske motorvej. Det tyske politi har bekræftet, at der er tale om et større uheld med en bus, men har endnu ikke udtalt sin om nationaliteterne på nogle af passagererne.

Vi opdaterer løbende siden

# Nyheds QR-kode 2

## Tysk politi bekræfter: der var danskere ombord

<http://www.pettitt.dk/seneste-nyt/tysk-politi-bekraefter-der-var-danskere-ombord/>

-----Fold-----



-----Fold-----

Opdatering: Det tyske politi bekræfter nu, at der er tale om et alvorligt uheld, og at der blandt passagererne er danskere. Hvor mange og hvor de er fra, vides endnu ikke.



# Nyheds QR-kode 3

## Busuheld i Tyskland: “der er omkomne”

<http://www.pettitt.dk/seneste-nyt/busuheld-i-tyskland-der-er-omkomne/>

-----Fold-----



-----Fold-----

Opdatering: det tyske politi har bekræftet, at redningspersonel er til stede ved ulykkesstedet. De bekræfter, at der både er overlevende og omkomne, men hvem og hvor mange vil de endnu ikke fortælle.

# Nyheds QR-kode 4

## Tysk medie: passagerne var danske efterskoleelever

<http://www.pettitt.dk/seneste-nyt/tysk-medie-passagerne-var-danske-efterskoleelever/>

-----Fold-----



-----Fold-----

Opdatering: Et tysk medie har lige skrevet, at der er tale om en bus med danske efterskoleelever, der var på vej hjem fra deres skitur. De skriver ikke, hvilken efterskole, der er tale om, og politiet har endnu ikke ønsket at bekræfte denne information.

# Nyheds QR-kode 5

## Pressekonference om uheld:

### “Det er en dansk gymnasieklasse”

<http://www.pettitt.dk/seneste-nyt/pressekonference-om-uheld-det-er-en-dansk-gymnasieklasse/>

-----Fold-----



-----Fold-----

Opdatering og rettelse: Det tyske politi har ved en kort pressekonference netop fortalt, der er tale om en dansk bus. Ombord var en gymnasieklasse på vej hjem fra Berlin. De bekræfter, at der er omkomne i forbindelse med ulykken. De overlevende vil blive kørt til deres gymnasium, hvor de pårørende er blevet bedt om at vente på dem. Vi er blevet bedt om, ikke at skrive hvilket gymnasium, det drejer sig om, af hensyn til de pårørendes privatliv.

# Nyheds QR-kode 6

## Statsministerens følelser går til de berørte

<http://www.pettitt.dk/seneste-nyt/statsministerens-foeelser-gaar-til-de-beroerte-af-ulykke/>

-----Fold-----



-----Fold-----

Opdatering: De første overlevende er nu begyndt at ankomme til gymnasiet. Statsministeren udtaler, at hendes kondolencer og tanker går ud til de berørte. Hun takker det tyske redningspersonel for deres ihærdigt indsats. Flere partier har udtalt, at de ønsker at trafikministeren skal kigge på sikkerheden på danske busser, når de forlader landet. Trafikministeren har udtalt, at hun ikke ønsker at kommenterer på sagen, før vi ved mere.