



A JOURNEY HOME

**Af Simon James Pettitt
Til Fastaval 2021**

INDHOLDSFORTEGNELSE

S.1	Introduktion
S.5	Spilteknisk
s.5	Spillestil og stemning
s.7	Mekanikker
s.9	Hvor skal man spille henne?
S.11	Workshop
S.23	Scener
s.24	Scene 1
s.26	Scene 2
s.28	Scene 3
s.31	Scene 4
s.33	Scene 5
S.35	Roller
s.36	Bedstefar Bernhard
s.38	Mor Merete
s.40	Storebror Søren
s.42	Tvillingen Louise
s.44	Tvillingen Daniel
S.46	Tekster til spillerne



INTRODUKTION

“Da far og bedstemor omkom i bilulykken, flyttede Mor, Bedstefar og os tre børn hjem til Bedstefars hjemstavn, hvor alt var velkendt og trygt. Men hvorfor kan ingen af os huske tiden der? Og hvorfor forlod vi stedet igen? Det ved vi ikke. For at genfinde de tabte minder, er vi nu vendt tilbage.”

A Journey Home er et sært, melankolsk og nærmest drømmeagtigt livescenarie. Spillerne og rollerne ved ikke, hvad der er sket, men vil langsomt “huske” det via fem centrale scener, hvis indhold er fastlagt på forhånd. Mellem scenerne har spillerne dog mere frihed, når de bruger omgivelserne til selv at skabe flere minder via en simpel mekanik.

Scenariet foregår udenfor, og kan spilles hvor som helst. Mindemekanikken bruger aktivt omgivelserne til at genskabe de tabte minder. Historien vil derfor blive formet af, hvor man spiller.

Det er et stille og dvælende scenarie, hvor man giver sig selv tid til at lade omgivelserne sive ind og påvirke den oplevelse, man skaber sammen. En sælsom fortælling, som kun langsomt åbner sig op for roller og spillere. Hvor det at være i det uvisse er en del af oplevelsen. En lille og enkel historie om en familie ramt af ulykke, men som trods forskelligheder og uenigheder nærer dyb kærlighed til hinanden.

STRUKTUR

- Scenarieteksten er delt op i fem dele. Del 1. er denne introduktion, som giver et overblik over scenariet, samt nogle af tanker bag, du kan bruge som inspiration.
- Del 2. er det spiltekniske. Mindemekanikken beskrives, du får input til, hvordan scenariet skal køres. Samt en gode råd til, hvordan du finder området, du vil kører scenariet i.
- Del 3. er workshoppen, som scenariet starter med. I workshoppen øver spillerne Mindemekanikken, samt føres gradvist ind i scenariet og stemningen.
- Del 4. er de fem scener, her beskrives, hvad de indeholder og hvordan du afvikler dem. Når du kører scenariet, er del 3. og 4. din vejledning, som du følger undervejs.
- Del 5. er handouts: Rollerne og spillernes udgave af deres instrukser til scenerne.

HJEMMESIDEN

Jeg har lavet en hjemmeside til scenariet, så man kan spille det helt uden papir. Noget der kan være en fordel, når man er udenfor.

Hjemmesiden finder du her og via QR-koden:

pettitt.dk/ajh

Herfra er der links ud til hele denne tekst, delt op i passende bidder, som du kan bruge, når du kører scenariet, samt links til rollerne og deres instruktionstekster.

Hvis du bruger hjemmesiden, så husk at fortælle spillerne, at de skal medtage en fuldt opladet mobil med internetadgang. Teknologi kan altid drille, så overvej at have en fysisk kopi af workshop, scener, roller og sceneinstrukser med.



ROLLER

Der er fem roller, men for at give lidt fleksibilitet i spillerantal, kan du, som spilleleder også påtage dig rollen som Bedstefar. De fem roller er:

- **Bedstefar Bernhard:** Scenariet foregår i hans hjemstavn, der hvor han voksede op. Bedstefar er nærmest bygget af fortællinger fra området. Han gemmer sig næsten bag dem. Han er far til Mors afdøde mand.
- **Mor Merete:** En kreativ forfatter, men nogle gange næsten for fantasifuld for sit eget og familiens bedste. Elsker sin familie højt, men holder måske lidt mere af Daniel.
- **Storebror Søren:** En alvorlig ung mand, et sted i tyverne. Han opgav sin verdensrejse, for at vende hjem og forsørge familien, da Far og Bedstemor omkom i bilulykken.
- **Tvillingen Louise:** En teenagepige, der er ved at indse, at livet ligger stort, truende og fristende foran hende, og er begyndt at tænke over, hvem hun mon vil være?
- **Tvillingen Daniel:** Selvom han er ved at blive teenager, holder han stadig fast i legens fantasifulde frihed. Et legende væsen, der kan bringe et smil frem hos de fleste.

MYSTERIE - SPOILER WARNING

Centralt i dette scenarie er et mysterium: Hvorfor kan familien ikke huske tiden i hjemstavnen og hvorfor forlod de den? Det ved hverken spillerne eller rollerne. En del af spiloplevelse er netop uvisheden og rollernes forsøg på at forstå, hvad der er sket.

Hvad der faktisk er sket, afsløres bid for bid i de fastlagte scener. Men der gives naturligvis ikke svar på alt. A Journey Home har på den måde en helt fastlagt historie, som spillerne ikke kan ændre på. Men de former stadig i stor grad spiloplevelsen via måden de fortolker, hvad historien betyder, og de minder de skaber via omgivelserne. Skelettet ligger fast, men det er spillerne der giver det kød, form og liv.

Derfor: skal du spille dette scenarie, så læs ikke længere!

SCENER

Der er fem scener og på nær den første, afsløres der i disse scener, hvordan en af rollerne døde, mens de boede i hjemstavnen. Selvom en rolles død afsløres, spiller denne stadig med i nutiden, uden noget er forandret. Til sidst er Louise alene tilbage og har endelig husket, hvad det var, der skete i hjemstavnen. Men var det det værd? Hvad er de andre roller? Minder, spøgelse, hallucinationer? Hvorfor kunne hun ikke huske noget? Og hvad sker der så nu? Det er op til spillernes og rollernes fortolkning.

DE FEM SCENER ER:

1. **Ankomst til Bedstefars hjemstavn:** En opvarmningsscene, hvor rollerne netop er ankommet til hjemstavnen et par måneder efter ulykken. Her kan spillerne vænne sig til spillestilen, og den giver inspiration til de første minder, de kan skabe.
2. **Bedstefars sidste tur gennem byen:** Bedstefar tager de andre på en gåtur med rundt i hans hjemstavn, fordi han ved, det er hans sidste. Om aftenen sover han stille ind.
3. **Sørens befrielse:** En række korte scener, en slags montage, hvor Søren langsomt bliver mere og mere syg, inden han endelig får fred, da han udånder.
4. **Mindet om Daniel:** Det afsløres, at Daniel også omkom i det oprindelige biluheld, og har været en fantasi skabt af Mor, fordi hun ikke kunne håndtere tabet. De andre i familien er gået med på det, for hendes skyld.
5. **Mors kollaps - Louise alene:** En dag falder mor bare om under opvasken og er borte. Det næste Louise husker, er at hun gemte sig efter den sidste begravelse. Nutid og fortid flyder sammen, og scenariet har ikke mere at fortælle. Resten er op til spillerne.

MINDEMEKANIKKEN

Dette scenarie har en central mekanik, og det er via den, spillerne genskaber de minder, som rollerne langsomt husker i løbet af scenariet. Her bruger spillerne omgivelserne til at komme på minder, som rollerne husker sammen om deres tid i hjemstavnen.

TEMAER OG EMNER

ROLLE- OG SPILLERUVISHED

Ofte i rollespil, ved vi spillere ting, som vi skal lade som om, rollen ikke ved. Ofte antages det også, at rollen ved ting, spilleren ikke ved, (to venner for livet, ved naturligvis en masse om hinanden, selvom det ikke står i rollen). Scenariet leger med dette, ved at lade roller og spillere vide lige lidt, være lige i det uvisse og lade dem være lige forvirrede. Spillerne gør deres egen undren til en del af rollens undren. Samtidig skal man ikke tænke over, hvad man ved og ikke ved, om de andre roller, fordi det kan rollerne ikke huske. I stedet kan man koncentrere sig om at sive ind i stemningen og oplevelsen. De minder, som er relevante, skaber man undervejs, og derved skaber spillerne familiens fortid sammen.

OMGIVELSERNE SOM HISTORIEFORTÆLLER

Har du prøvet at vende tilbage til et sted du boede mange år senere? Pludselig vender længe glemte minder tilbage, bare ved synet af helt mundane ting. "Gud det var der jeg..." Vores omgivelser former os og vores minder. Det trækker A Journey Home på, når spillerne via mindemekanikken aktivt bruger omgivelserne til at udbygge og uddybe både rollerne og historien.

FORTÆLLINGERNE VI GEMMER OS BAG

Samtidig handler A Journey Home også om, hvordan vi kan gemme os bag de historier, vi fortæller om os selv. Bedstefar skjuler sine ægte hensigter i fortællinger om hjemstavnen. Mors fortællinger er så stærke, at de har bragt hendes afdøde søn tilbage i hendes fantasi. Daniel er i sig selv en fortælling bragt til live, for at skjule over et tab. Selv Søren gemmer sig bag den fortælling, at hverdagens krav er vigtigere end de nære relationer. Louise er den eneste reelt levende rolle, omgivet af fortællingerne om hendes familie.

DE NÆRE RELATIONER I FAMILIEN

Endelig handler A Journey Home om at være en del af en familie på godt og ondt. Om konflikten mellem kærligheden til ens familie og ens egne selvrealiseringsbehov. Det handler om, at man elsker hinanden trods uenigheder og forskelligheder. At man i sidste ende er der for hinanden. I bund og grund handler det vel om den fortærskede kliche om at nyde den tid vi får sammen og værdsætte de minder, vi når at skabe.

INSPIRATION

Dette scenarie er inspireret af en genre af computerspil, der bruger omgivelserne til at fortælle en historie, som kun langsomt bliver blotlagt for spilleren, efterhånden som denne bevæger sig gennem omgivelserne og gradvist finder ud af, hvad der er sket. De bliver i kærlig spøg kaldt walking simulators, og det er til dels sandt, men de er meget mere end det.

Det er spil som Everybodys Gone to the Rapture, Dear Esther og ikke mindst mesterværket What Remains of Edith Finch og mange flere. Fælles for dem alle er, at spilleren bevæger sig tavs gennem en tom verden, mens ekkøer fra fortiden fortæller om, hvad der er sket her, og gennem omgivelserne og disse brudstykker af fortællinger giver historien gradvis mening. Det er langsomme, dvælende spil, ofte melankolske og smerteligt smukke.

SPILTEKNISK

INSTRUKTIONER TIL DIG –

BESKEDER TIL SPILLERNE

I workshoppen og scenerne er der skrevet instrukser til dig, samt hvad du skal sige til spillerne. Instrukser til spillerne er sat i citationstegn, men ellers bør det give mening ud fra konteksten, at det er til dem. Du skal ikke give instrukserne til spillerne ordret, som de står her. Du skal give informationerne i dine egne ord.

HUSKELISTE

Du skal bruge:

- Malertape til navneskilte
- Sprittusch til navne
- Evt. tæppe
- Evt. print af scenariet

Du og spillerne skal huske:

- Fuldt opladt mobil med internet, hvis du bruger hjemmesiden
- Tøj til vejret

SPILLESTIL OG STEMNING

Dette scenarie bliver beskrevet som sært, dvælende og langsomt. Det er din opgave at skabe denne stemning. Det kan du gøre med din stemme og din opførsel. Her er inspiration til, hvordan:

STEDSANSNING - MINDFULNESS OG SKOVBADNING

Dette scenarie er blandt andet inspireret af flere forskellige meditationsteknikker. Mindfulness er en meditationsteknik, der handler om at være til stede i nuet, og skubbe tanker om fortiden og fremtiden væk. Skovbadning er en konkret udøvelse af dette, hvor man lægger sig i en skov, og bruger sanseindtrykkene fra skoven til at holde en i nuet, (det er spillerne som skal være i nuet, ikke rollerne naturligvis).

I dette scenarie spiller omgivelserne en afgørende rolle, de er med til at forme de minder, spillerne skaber mellem scenerne. Måden det gøres på er inspireret af mindfulness og skovbadning. Man kunne kalde det stedsansning, altså hvor man lader sanseindtrykkene fra hvor man er sive ind fylde ens sind, og skaber minder og stemning på baggrund af det. Det handler om at bruge alle sanser, syn, hørsel, duft, berøring osv.

Du kan læse mere om Skovbadning og Mindfulness her:

Skovbadning: friluftsradet.dk/aktiviteter/skovbadning Mindfulness:

psykiatrifonden.dk/det-mentale-motionscenter/mindfulness/hvad-er-mindfulness.aspx

GUIDET MEDITATION

“Træk vejret dybt og luk det langsomt ud... Find et på et punkt i nærheden af dig og fokuser på det... Dvæl ved det og lad alt din opmærksomhed samles om dette ene sted... Bemærk alle detaljerne... Kommer en tanke udefra, så anerkend den og skub den blidt væk og vend tilbage til dit fokuspunkt...”

Sådan kunne begyndelsen på en guidet meditation lyde. Dette scenarie må gerne føles som en lang guidet meditation. På den måde er du, som spilleleder, spillernes meditationsguide.

Det er din opgave at skabe en sælsom, stille og dvælende oplevelse, hvor spillerne er til stede i nuet og fokuseret på deres omgivelser og hvilke minder, der kan skabes ud fra dem.

Når du starter en scene, skal det være på samme rolige meditative måde. Langsomt trække dem ind i scenen og ud af scenen med ro i stemmen.

Selvom scenariets indhold kan være dramatisk, er stilen langsom og dvælende, nærmest drømmende.

Det er på mange måder en drømmelignende oplevelse, i hvert fald lige så uforklaret og sær. Selvom scenariet afslører sit mysterie, giver det ikke nogen forklaring på, hvorfor det er sådan, det er en del af oplevelsen, at spillerne selv kan fortolke dette. En meditativ, drømmeagtig stemning underbygger dette.

Du skal ikke lyde som en karikeret new age yogainstruktør. Men du kan aktivt bruge ro i stemmen, en langsom stemmeføring og rolige pauser til at skabe en blid og dvælende stemning. Du skal vise overskud til dine spillere og give fornemmelsen af, at lige nu er der intet andet at tænke på, end dette scenarie.



MEKANIKKER

FASTE SCENER OG FRIT SPIL MELLEM DEM

Scenariet har to typer spil: frit liverollespil mellem scener og stramt kørte scener.

MELLEM SCENER

Her er rollerne i scenariets nutid og kan bevæge sig rundt i området, skabe minder og snakke med hinanden om, hvad der er sket, hvad de har husket, og hvad det hele mon betyder. Grundet den information, der bliver holdt tilbage fra rollerne og spillerne, vil og skal disse dele føles lidt forvirrende og underlige for begge parter.



SCENER

Her overtager du, spillelederen, og sætter stramme, instruerede scener. Hvad der skal ske, er givet på forhånd. Det er ekstra stærke minder, som rollerne pludselig husker sammen. Hvor spillerne selv skaber minderne imellem scener, er dette minder, der totalt overtager rollerne.

Du starter en scene, ved at samle spillerne ved det sted, du har valgt til den pågældende scene. Derefter giver du spillerne hver deres instruktionstekst til den pågældende scene, (eller beder dem klikke videre til næste scene, hvis du bruger hjemmesiden). Teksterne beskriver, hvad den enkelte rolle ved om scenen på vej ind, og giver evt. instrukser, denne skal følge. Såsom "indrøm du har løjet, når du bliver spurgt om det."

Giv spillerne tid til at læse teksterne. Når alle er klar, beder du dem lukke deres øjne. Så sætter du scenen, som beskrevet i den enkelte scene. Derefter beder du spillerne trække vejret dybt og åbne deres øjne. Scenen starter, når de åbner deres øjne.

Det er også dig, der cutter scenen, når de relevante ting, der skal ske, er sket. Hold gerne scenerne fokuserede, lad dem ikke trække i langdrag. De må gerne føles som ufuldstændige minder. Brudstykker, der starter midt i handlingen, og slutter, så snart det vigtigste er sket.

Når du har stoppet scenen, beder du spillerne lukke deres øjne og trække vejret dybt. Giv dem et par sekunder, inden du afslutter scenen, som beskrevet i den enkelte scene. Når de åbner øjnene, er de igen ingame i nutiden, og kan reagere på det minde, de lige har husket sammen og skabe flere minder, eller genbesøge gamle.

MINDEMEKANIKKEN

Mellem scenerne er rollerne i scenariets nutid, hvor de prøver at genskabe deres minder. Disse dele spilles som liverollespil. Rollerne er i hjemstavnen, i håbet om, at stedet kan hjælpe dem med at huske, hvad der er sket. Derfor kan ethvert sted, udsigt, sanseindtryk, genstand, alt fra stort til småt vække et minde.

Spillerne skaber et minde ved to eller flere fokuserer intenst på noget, derefter inviterer en af spillerne den eller de andre til at huske noget om det. Man kan både gøre det, ved selv at huske noget: "Jeg kan huske, da vi to sammen legede under det her træ." Eller ved at invitere en anden spiller til at tilføje noget via et spørgsmål: "Kan du huske, hvad det var du fortalte mig, under det her træ?" De to kan selvfølgelig kombineres: "Jeg kan huske, vi ofte legede under det her træ, men hvordan var det nu, det gik galt en dag?" Kort sagt er den en medskabende proces, hvor spillerne inviterer hinanden til at genskabe minder.

Det er ikke vigtigt, om minderne giver mening i den samlede historie, så længe de blot er vigtige og interessante for dem, som skaber dem. Det er minder, og minder kan snyde os, være husket forkert, de giver ikke altid mening, især ikke under disse omstændigheder.

Man kan naturligvis godt gå rundt alene og skabe minder for sig selv. Det er helt ok, men minder er ikke genskabt, før de har været delt og skabt sammen med andre spillere. Minder kan skabes ud fra alt. Fra det mindste blad, til en hel udsigt, selv af noget så flygtigt som en bestemt duft eller lyden af vinden i lige netop det der træ. Alt kan lade sig gøre.

Det samme kan sagtens vække flere forskellige minder. For eksempel kan det være at en ting, som har vækket et minde før, pludselig får en helt ny betydning efter en af scenerne og derfor vækker et nyt relateret minde.

Skabte minder kan genbesøges. Det kan hurtigt blive relevant, efterhånden som historien udvikler sig. Måske vil man vil udforske, hvad der skete før eller efter et minde, man skabte tidligere. Det kan også være mindet blev husket forkert, og skal huskes igen men anderledes, efter afsløringer i scenerne. Minder kan kort sagt ændre sig. Hvilken version af et minde, der er sandt, er naturligvis op til fortolkning.

Minder skal ikke vækkes i kronologisk rækkefølge, og det er vigtigt, at spillerne ved det. De kan sagtens et stykke inde i scenariet vække minder, fra hvor de lige er ankommet og omvendt.

Minder kan både være positive og negative, det behøver ikke kun være glade eller triste stunder man husker. Det er mest realistisk, hvis det er en blanding. Hver rolle har et forslag til et minde de kan skabe med hver af de andre roller. Disse skal ikke skabes, men må godt, de er ment som inspiration.

Det er nok lettest at skabe minder to og to, men det er helt ok og faktisk opfordret at skabe minder flere sammen. Spillerne skal sørge for at inddrage hinanden, så alle føler sig som en del af familien.

HVOR SKAL MAN SPILLE HENNE?

Scenariet foregår i Bedstefars hjemstavn. Ideen er, at det kan være hvor som helst, men hvor man spiller, vil forme scenariet. Især de minder, der skabes, vil være vidt forskellige om man spiller midt i København eller ude på den jyske hede.

Området man spiller i, kaldes Bedstefars hjemstavn, netop for at sige, at det ikke behøver være i en by, det kan være ude på den åbne strand, i en skov, en park, eller i en by for den sags skyld. Det vil dog nok give den bedste oplevelse, hvis det er et lidt stille og ikke for tæt befolket sted.

Området man spiller i, repræsenterer en lille bid af hjemstavnen. Det er Bedstefars yndlingsdel, og her han og resten af familien kom mest, da de boede der. Det svarer til den del, af din hjemstavn, som du både kommer mest i, og holder mest af. Bemærk, at det område I spiller i, ikke indeholder huset, hvor Bedstefar og de andre boede, det antages at ligge et sted i nærheden.

Jeg bor eksempelvis i Hillerød, og holder utroligt meget af, at gå tur i Slotsparken. Selv når jeg skal fra A til B, kan jeg finde på at gå en lille omvej, blot for at noget af min tur er gennem slotsparken. Jeg bor i nærheden, men når jeg i fremtiden tænker tilbage på min tid i Hillerød, vil jeg mere mindes Slotsparken end lejligheden. Derfor, hvis jeg var Bedstefar, ville scenariet finde sted der.

STEDER I OMRÅDET

Der er dog nogle krav til området. Det skal indeholde fem steder, hvor scenerne skal spilles. Jeg har prøvet at gøre de steder så åbne og frie som muligt. Det vigtigste er, at de er med til at understrege den stemning og handling, der er i den scene. Når du læser scenerne, vil du helt sikkert få ideer til, hvor det vil give mening at spille dem.

Her er beskrevet de fem steder. Find et område, som kan indeholde dem, men husk, ideen er, at det enkelte sted kan tolkes meget frit. Kirkegården, kan eks. blot være et sted, hvor der er udsigt til en kirke ude i baggrunden, hvis der ikke er noget i nærheden, som kan bruges.

- Et sted, hvor man tager imod: Det kunne være et stoppested eller station, men måske også bare starten af en vej, hvor det ville give mening at en tager imod nogle andre.
- Et historisk vigtigt sted: Et monument, en statue, en ruin, en meget gammel bygning. Hvad som helst, som Bedstefar kan bruge til at fortælle en historie om, at huske fortiden og blive husket på af fremtiden.
- En bænk med udsigt over noget smukt: Det kan være en pæn udsigt, en hyggelig dam, under et stort træ, bare der er rart at være der. Er der ikke en bænk, så noget andet, man kan sidde på og slappe af, evt. et tæppe du har med.
- Et sted, hvor man kan lege: Kan være en legeplads, en kælkebakke, et klatretræ, en naturlegeplads. Bare det er et sted, et barn kunne finde på at opsøge for at lege.
- Et sted man mindes: I nærheden af en kirkegård, kirke, andet religiøst sted, mindelund. Måske et forsamlingshus. Eller bare et sted, hvor man kan gemme sig, efter en begravelse.

Er du i tvivl om et sted kan bruges, så spørg dig selv: ville handlingen i scenen logisk kunne finde sted her? Du skal kort sagt kunne overbevise spillerne om, at selvfølgelig var det lige netop her, at handlingen fra scenen fandt sted.

STØRRELSEN AF OMRÅDET

Du skal føre spillerne fra sted til sted. Men alt efter størrelsen af området, kan det gøres på groft sagt to måder. Hvis det er et større område, så vil det nok være en god ide at bevæge sig fra sted til sted, som perler på en snor, hvor I spiller, mens I går mellem dem. I et mindre område, kan spillerne bevæge sig mere frit omkring, og I kan gå lidt på kryds og tværs mellem stederne. På den måde vil stederne også forme, hvordan hjemstavnen udforskes. Er det en rundtur i området, en rute fra A til B, eller går man lidt på må og få og krydser sin egen vej flere gange?

RO OG AFSTAND

Især når I spillerne scenerne, bør du holde spillerne på afstand af andre mennesker, både for spillerne og andres skyld. Scenariet har ikke nogen vilde scener, og vil bare ligne en lille gruppe mennesker, der står og snakker, men det er rarest at være lidt i fred, når man spiller.

Samtidig skal vi ikke forstyrre andre med vores spil. For eksempel legeplads- og kirkegårdsscenerne bør evt. ikke foregår på legepladsen eller kirkegården, men blot i nærheden af, så man får fornemmelsen af stedet, uden at forstyrre eller blive forstyrret af andre.

Vælg evt. også spiltidspunkter, hvor der ikke er så mange mennesker ude. Jeg tror især at scenariet ville blive styrket af at spille lige omkring, hvor det langsomt bliver mørkt, så man går fra dagslys til mørke i løbet af scenariet.

VÆLG MED HJERTET

Men endelig: vælg et område, du holder af, som inspirerer dig. Så vil det også inspirere dine spillere. Især hvis du skal spille Bedstefar, vil det være en fordel, hvis du kender, og har et forhold til området. Det er vigtigere at spille i et godt område, end at alle stederne er præcis som beskrevet. Alle fem steder bør, med lidt fleksibilitet, kunne findes i alle områder.

CORONA OG SIKKERHED

Dette scenarie er skrevet til afvikling under Fastaval 2021, hvor vi var underlagt restriktioner og skulle have fokus på sikkerhed og afstand til hinanden. Scenariet er et forsøg på at skrive et rollespil, hvor vi kunne møde fysisk og spille nogenlunde sikkert rollespil, ved at spille udenfor, som er mindre risikofyldt end at mødes indenfor.

Som spilleleder skal du være opmærksom på de gældende sikkerhedsregler og råd, der måtte være, alt efter pandemiens status i dit område. Hvis der er opfordring til en minimumsdistance, (pt. Er den på 2 meter, og har tidligere været på 1.) så skal du huske at bede spillerne overholde denne. Heldigvis passer det ind i fiktionen, hvis der ikke er fysisk kontakt mellem spillerne.





pettitt.dk/ajh/spilleleder/workshop



WORKSHOP

Scenariet starter her. Workshopen skal lige så meget være en del af oplevelsen som resten af scenariet. Her skal spillerne øve mindemekanikken, mens de langsomt fanger scenariets stemning og begynder at sanse omgivelserne, og lader sig inspirere af dem.

Workshopen bør afvikles i nærheden eller udkanten af det område, hvor scenariet spilles, så spillerne, får en fornemmelse af, hvad for omgivelser de skal spille i, men ikke bliver alt for bekendte med selve spilområdet.

Endelig bør workshopen slutte tæt på, hvor første scene skal spilles, så det første korte stykke tid af scenariet består af at bevæge sig derhen. Hvis for eksempel I spiller i en park, kunne første scene være ved indgangen til parken, hvor man så kører workshopen i nærheden af parken, måske ved dens parkeringsplads.

Bevæg dig gerne lidt rundt under workshopen, så I ikke står stille hele tiden. Især mellem mindeøvelserne, så de har noget nyt at skabe minder ud fra. Medmindre, selvfølgelig, der er et godt og åbenlyst sted at køre workshopen. Alt efter vejret, kan det for eksempel være rart, hvis workshopen blev afviklet i læ.

Overvej, om spillerne kan have behov for at sidde ned, så tænk over om, der er en bænk, eller tag et tæppe med. Hvis der er adgang til et wc, vil det også være et plus, men ellers vær bevidst om, hvor det nærmeste WC er.

INTRODUKTIONSMEDITATION

Når I er, hvor du vil køre workshoppen, og er klar til at begynde, samler du spillerne omkring dig, og beder dem være stille, medmindre de bliver bedt om andet.

Bed dem stille eller sætte sig behageligt, (hvis muligt, alle med front ud mod det område, de skal spille i). Derefter kører du en kort meditation. Tal langsomt, og hold gerne pauser mellem hver instruktion:

”Luk øjnene, træk vejret dybt, hold det kort og luk det så langsomt ud.
Bid mærke i, hvordan du befinder dig.
Kan du gøre dig selv mere behageligt? Så gør det.
Slap af i kroppen og lad dig falde til rette, mens du igen trækker vejret dybt.”

”Vend nu langsomt dine sanser ud af.
Hvad kan du høre?
Hvad kan du dufte?
Hvordan er temperaturen?
Hvordan føles luften mod din hud?
Lad langsomt dine sanser vågne.
Fokuser på dem, og de forskellige indtryk du får via dem.
Hvis der dukker en tanke om, så anerkend den, og slip den.
Vend tilbage til dine sanser, og de indtryk der kommer ind.
Sid lidt stille, og bare fald til ro og sans dine omgivelser.

...

Lad sanserne inspirere dig, hvilke minder bringer de forskellige sanser frem?
Lad dine tanker flyde frit, se hvad der dukker op, mens du sanser dine omgivelser.
Prøv at komme på et minde, inspireret af dine sanseindtryk.
Det kan være hvad som helst, bare tag det første, der falder dig ind.”

Giv spillerne et lille minut til at komme på et minde. Tag derefter en kort runde, hvor hver spiller, stadig med lukkede øjne, fortæller, hvilket minde, der kom frem. Bagefter fortsætter du:

”Sanseindtryk kan vække minder, lige meget hvor vi er.
Men hvis du er et sted, du kender, så kan du, hvis du giver dig selv lov til det, pludselig huske ting, du troede, du havde glemt, men som dukker op, blot du ser, det der træ, dufter den der duft.
Det handler dette scenarie om.”



PRÆSENTER KORT SCENARIET

“Scenariet handler om en lille familie: Bedstefar Bernhard, Mor Merete, Storebror Søren, og Tvillingerne Louise og Daniel.”

”Af uvisse grunde har de mistet alle minder fra tiden, hvor de boede i Bedstefars hjemstavn. De kan godt huske, at de flyttede til hans hjemstavn. Få måneder efter den frygtelige dag, hvor Bedstemor og Far omkom i en bilulykke. Men ingen kan huske, hvad der er sket, fra de ankom til nu, hvor de vender tilbage. Og det ved I spillere heller ikke.”

”Dog føles det utroligt logisk og vigtigt, at de er vendt tilbage. De håber på, at blot det at være her, vil vække de tabte minder. Rollerne må gerne undre sig over alle de mærkelige omstændigheder. I bund og grund føles det hele lidt sært og drømmeagtigt.”

”I vil få lidt mere info end dette, men ikke meget, og det er meningen. En del af oplevelsen ligger i scenariets mysterie. Både jeres og rollernes forsøg på at regne ud, hvad der sker. Og jeres og rollernes fortolkning af de sære omstændigheder.”

“Området vi spiller i, repræsenterer en lille bid af bedstefars hjemstavn. Den del han var mest i og holdt mest af, og hvor I også tilbragte meget tid. Bedstefars hus, hvor I boede, er et sted i nærheden. Men er ikke en del af det vigtige område, I bevæger jer rundt i. Husk vi spiller blandt normale mennesker. Lad os prøve at holde os på afstand, så vi ikke forstyrrer dem, og de ikke forstyrre os. Det er ikke meningen, vi skal inddrage tilfældige forbipasserende.”

“Selvom det kan lyde som en lidt dramatisk historie. Bør I spille langsomt og dvælende. Det er helt i orden at bruge tid på ting. Være langsom, stille og tankefuld. Præcis som vi gjorde her i øvelsen. Minder kan komme ud af selv den mest ubetydelige ting. Hvis man bare er opmærksom nok. Derfor er dette et langsomt og dvælende spil.”

SKABE MINDER UD FRA OMGIVELSERNE

Med introduktionen overstået, skal spillerne nu øve at skabe minder ud fra omgivelserne. Bed spillerne vende tilbage til at sanse omgivelser langsomt og opmærksomt. Efter lidt tid, giv dem lov til at åbne deres øjne og sig:

“Kig langsomt rundt.
Tilføj synet til jeres sanser.
Lad de omgivelser, vi befinder os i, sive ind.
Om lidt, når jeg siger det, skal I rejse jer op og bevæger jer lidt rundt.
Lad dine sanser vandre frit.
Hver gang de støder på noget, der fanger interessen, stop op og giv det hele din opmærksomhed.
Kom derefter, for dig selv, på et minde, som en lille familie kunne have om det, der fangede din opmærksomhed.”

“Når du er kommet på det, så bevæg dig videre.
Lad din interesse blive fanget af et nyt sanseindtryk
Kom på et minde fra en familie til det.
Det vil jeg gerne have I gør nu.
I skal finde på mindst tre minder.”

Giv spillerne et par minutter til dette, bed dem så samles igen, og lad dem hver især vælge et af de minder, de kom på, og beskriv det til de andre i en sætning.

BESKRIV SCENARIETS STRUKTUR

“Nu er vi i gang med den indledende workshop.
Den vil gradvist gå over i selve scenariet, mens vi øver scenariets mekanik og finder ind i rollerne.
Selve scenariet er delt mellem ret stramme scener, som jeg sætter.
Og fri liverollespil mellem scenerne.”

”Scenerne er ekstra kraftige minder, som alle rollerne pludselig husker, når de ser et bestemt sted.
Tiden mellem foregår i nutiden, hvor rollerne reagerer på, hvad der skete i scenerne.
Imens går rollerne rundt og husker flere mindre minder
Dem finder I på via en mindemekanik.”

”Øvelsen vi lavede lige nu, er den simple udgave, af denne mindemekanik.
Man lader sig inspirere af omgivelserne og finder på et minde, som giver mening for rollen og historien.
Det skal vi nok øve mere. Men nu vil jeg fordele rollerne.”



CASTING!

Du står for castingen, da du har den bedste forståelse for den funktion, den enkelte rolle spiller, og hvad den kræver. Gennem de to indledende øvelser, har du haft mulighed for at observere spillerne, og måske du kender nogle af dem på forhånd. Ud fra det, skal du caste dem. Herunder, er nogle gode råd til, hvordan du kan caste rollerne.

Rollens og spillernes køn behøver ikke stemme overens. Men hvis du vælger et andet køn, end det skrevne, så afgør med dig selv, om det giver mening at ændre kønnet på rollen, eller lade spilleren spille et andet køn end sit eget. Det kan være lettest at afgøre, når man står med spillerne, evt. i dialog med dem.

BEDSTEFAR BERNHARD

Hvis der er fire spillere, spiller du Bedstefar. Det er ikke fordi, det er en uinteressant rolle, tværtimod. Faktisk er den ret krævende, fordi man skal komme på små korte fortællinger om hjemstavnen hele tiden. Netop derfor er den perfekt til spillederen. Da du har valgt omgivelserne, er du også bedst rustet til at komme på sande og opfundne fortællinger om området.

Men rollen kan bestemt stadig spilles af en spiller, men det betyder, at den skal gives til en spiller, som har let ved at finde på fortællinger og røverhistorier, og som samtidig kan holde sine fortællinger korte, og ikke spille alle folks tid med alenlange historier.

STOREBROR SØREN

Søren er en ret let rolle at gå til, men på ingen måde uinteressant. Fanget mellem ungdommen og voksenlivet er han ret relaterbar for den gennemsnitlige Fastavaldeltager. Han er ufattelig loyal overfor sin familie, men samtidig måtte han stoppe sit liv, for at tage sig af dem.

Udfordringen er nok, at en spiller ikke må gøre ham for sur og træls. Kærligheden til familien må ikke glemmes. Men rammer man den smertefulde balance, af at være træt af familien og bebrejde dem lidt, og så samtidig føle skam over sine negative tanker, og hele tiden vide, at man elsker dem overalt på jorden, så er det perfekt.

TVILLINGEN DANIEL

Daniel kræver balance. Han er IKKE et trælst barn. Daniel skal derfor ikke nødvendigvis bare gives til den yngste spiller. Men til en spiller, som kan formå at bruge leg og barnlighed til at muntre de andre op. Daniel er det uskyldige livsglade lys i mørket. Hans fantasipåfund skal ikke afbryde en god samtale, men løfte stemningen, når der er mørkest.

Endnu en udfordring er hans lidt mærkelige situation, af at være "dead all along." Jeg har prøvet at skrive Daniel, som en slags hjælpende engel, for hvem, det faktisk ikke burde betyde noget, at han aldrig har været der. Det ændrer ikke hans mission: at hjælpe de andre. Det gør den kun mere vigtig. Den rigtige spiller griber dette og løber med det.

MOR MERETE

Endnu en rolle som kræver balance. Hun skal være beundringsværdig men skrøbelig. Hun skal formå at være et kærligt væsen over for hele sin familie og samtidig dybt uretfærdig. Hun sårer dem omkring sig, især Louise, men hun gør det ikke med vilje, og hun hader sig selv når det sker.

Man skal huske, hvad hun er gået igennem. I samme ulykke mistede hun sin mand og, (viser det sig) sin søn. Det har i bund og grund knækket hende. Denne rolle skal spilles af en, som kan finde ud af at være omsorgsfuld og bund uretfærdig, formidabel og skrøbelig. Som kan huske, at hun er skadet og såret, men ikke selvoptaget.

TVILLINGEN LOUISE

Louise skal spilles af den mest afholdte spiller. Ikke nødvendigvis den mest karismatiske. Men den, som alle i gruppen instinktivt bare holder af. Du ved godt, hvem det er. Det gør man næsten altid. Louise er som Alice, Dorothy og Sarah før hende: centrum i historien, og historiens styrke er afhængig af, hvor meget man holder af hende.

Derudover er Louise en ret almindelige pige af ubestemt alder, på vej ind i teenageårene, med fremtidens byrde på hendes skuldre. Hun spejler sig i de andre, for at prøve at finde ud af, hvem hun vil være. En udfordring vi alle kender til, fordi vi enten er i det eller har været i det.

Giv spillerne deres rolle, enten som trykte eller via links til hjemmesiden. Brug evt. QR-koden ved rollerne. Fortæl at man ikke må klikke på linket til scene 1, før du giver dem lov.

Giv dem herefter tid til at læse deres roller. Bed dem komme hen til dig, når de føler, de forstår deres rolle. Så kan du individuelt tage en kort snak med hver spiller og afklarer evt. tvivl om deres rolle, mens de andre læser færdigt.

Hvis der er ventetid, kan de enten læse deres roller igen og eller gå rundt mærke deres sanser og lade omgivelserne sive ind. Nu er også et godt tidspunkt til en kort WC-pause, hvis der er et i nærheden.

Når alle er klar, så bed hver især kort præsentere deres rolle. Stil gerne uddybende spørgsmål, hvis der er ting, de undlader, du gerne vil have med. Imens laver du navneskilte og giver spillerne dem på.



MINDEMEKANIKKEN

Når alle roller er præsenteret, beskriver du mindemekanikken:

“Som vi har øvet to gange nu, kan alt i disse omgivelser vække minder.
Alle sanseindtryk kan aktivere hukommelsen og kreativiteten.
Hvis blot vi giver os tiden til det.”

“Da rollerne ankommer til Bedstefars hjemstavn, kan de intet huske fra tiden der.
Men hurtigt viser det sig, at alt kan vække minder for dem, hvis bare de fokuserer på det.”

Derfor, når I bevæger jer rundt, så er I meget opmærksomme på jeres omgivelser og hinanden.
Opsøg hinanden, og se, hvad de andre er optaget af.
Inviter hinanden til at fokusere på noget, I finder interessant.”

“Mindemekanikken fungerer ved at to eller flere af jer fokuserer dvælende ved noget.
Det kan være små ting, som en enkelt genstand, eller større som en hel udsigt.
Det kan også være en lyd, en duft eller blot følelsen af barken på et træ.
Alle sanser kan bruges.”

“Når en af jer har en ide til et minde, ud fra det I fokuserede på, inviterer I den eller de andre til at deltage i skabelse af mindet.

Det kan man gøre, både ved at beskrive et minde:

“Jeg kan huske, at vi engang klatrede op i det der træ.”

Andre kan så bidrage med detaljer til mindet:

“Ja du ville hjælpe mig med at komme over min højdeskræk.”

“Man kan også inddrage andre, ved at stille et spørgsmål:

“Hvad var det nu du fortalte mig, om denne sø?”

Som den anden så kan svare på:

“Jo det var her, far lærte mig at fiske.”

“De to metoder, kan naturligvis kombineres:

“Jeg kan huske, det var på den her bænk, jeg fandt dig, da du stak af hjemmefra, hvorfor var det nu, du gjorde det?”

“Nå ja, det var efter et kæmpe skænderi med mor, hvordan var det nu, du fik mig overtalt til at komme hjem?” Osv.

På den måde skaber man sammen et minde.

Ved at give informationer og bygge videre på dem.

Samt spørge frem og tilbage til hinanden.”

”Et minde er skabt, når de informationer, der virker vigtige, er kommet frem.

Det kan være så lidt som to sætninger til en hel samtale.

Lad mindet stoppe, når det giver mening.

Træk det endelig ikke i langdrag.

Man kan altid vende tilbage til det senere.

SKAB ET MINDE SAMMEN

Hvis du har mulighed for det, så bevæg jer lidt rundt i området, under disse øvelser, så der er lidt forskellige omgivelser at skabe minder ud fra.

Del spillerne op to og to dig selv inklusiv, (to og to uden dig, hvis I mangler en spiller).

Bed spillerne sprede sig lidt ud, og uden at sige noget, find noget, at roligt fokusere på sammen, og skab et minde ud fra det.

Samle spillerne og giv mulighed for spørgsmål og tvivl øvelsen måtte have givet.
Giv derefter lidt rammer for minderne:

"Minder skal ikke være positive, men må godt.
Man må godt skabe negative minder, man må også lade være.
Eller de kan være ambivalente?
Alt fra den glemte tid er relevant og vigtigt."

"Minder behøver ikke give mening.
Minder kan være selvmodsigende.
Minder kan være, hvad I gør dem til, det er jeres redskab.
Brug det til at skabe en dyb og solid oplevelse for hinanden."

"Det samme sted kan vække flere forskellige minder.
Minder kan ændre sig efterhånden, som historien skrider frem.
Vend gerne tilbage og uddyb gamle minder.
For eksempel hvis scenerne har givet et minde en ny betydning.
Eller måske var det husket forkert og skal ændres?"

Man genbesøger minder ved at beskrive det samme minde igen.
Måske tilføjer, at man er blevet i tvivl, om det faktisk skete sådan, eller hvad der nu passer ind.
"Kan du huske picnichen under træet der? Jeg tror ikke, det var sådan det skete."
Vil man genbesøge et minde, fra et område, vi er gået væk fra, så enten lav det om, så det faktisk skete, hvor vi er nu, eller kig over, mod det område, og brug udsigten, til at genbesøge det."

Spørg om de har spørgsmål til mindemekanikken.

Under de følgende øvelser, skal du holde øje med, om de bruger mindemekanikken bevidst, tager de udgangspunkt i en genstand eller et sted, bruger de deres sanser, tager de sig tid til at dvæle lidt, inden de går i gang. Hvis ikke, så mind dem blidt om det, når en øvelse er slut.



SKAB ET MINDE SAMMEN I ROLLEN FRA FØR ULYKKEN

Del spillerne op tre og to, (inkludativ dig selv, hvis du spiller med). Sig:

”Vi nærmer os nu spilstart, derfor skal I spille som jeres rolle i de næste par øvelser.
I må gerne skimme jeres rolle igen, hvis der er behov for det.
Ellers luk jeres øjne, og brug et par sekunder på at finde til ro i rollen.
I skal nu, i de to grupper, skabe et minde fra før ulykken.
Engang hvor familien var på besøg i Bedstefars hjemstavn.
Mindet kan være hvad som helst.
Men lad det gerne være hverdagsagtigt”

Når minderne er skabt, så lad de to grupper kort beskrive det minde de skabte, så alle kan bruge det i spillet. Sig:

”Hvis man fortæller et genskabt minde, til en anden rolle, som ikke var med i skabelsen, vil denne også huske mindet. Denne er så at sige blevet mindet om det.”

Giv igen mulighed for spørgsmål efter behov.
Gentag øvelsen, hvis det er meget tvivl, eller du føler, det vil gavne.

FRA MINDE TIL SCENE

Derefter øver I, hvordan man kan udvide minder til en mindre scene. Fortæl:

”Når I skaber et minde, vil I hurtigt kunne mærke, hvor meget kød der er på det.
Det kan være, at minde føles så stærkt og relevant, at I gerne vil gå mere i dybden med det.
Hvis det sker, så kan man udvide et minde til en lille scene.”

”Hvis du synes, at et minde kunne være interessant at spille som en scene, så ræk hånden frem indbydende mod den eller de, som skaber mindet med dig, sådan her, (vis det).
Hvis de andre er enige, kopierer de dit tegn, og rækker også hånden frem.
Hvis de ikke vil gøre mindet til en scene, løfter de hånden afvisende sådan her, (vis det).”

”Man skal ikke begrunde, hverken en indbydelse til en scene, eller en afvisning.
Det er helt ok ikke at have lyst eller overskud til at spille en scene.
Det er ikke en afvisning af den anden spiller eller rolle.
Det er et metaforisk tegn, og ikke noget rollen gør i fiktionen.”

”Hvis en person afviser, så stopper mindet og I fortsætter normalt spil.”

”Hvis alle accepterer, så luk jeres øjne, tag en dyb langsom indånding sammen og åben jeres øjne.
Spil en kort scene sammen, hvor I genudlever det minde, I netop skabte.”

”Når man føler, at en scene har vist eller opnået det den skulle, så løft hånden med håndfladen mod de andre, som ved afvisning. Sådan viser du, at du synes, scenen skal slutte.

”Når det sker, slutter scenen, på samme måde, som den startede.
Ved at lukke øjnene, trække vejret dybt, og så åbne øjnene igen.
Derefter er I tilbage i nutiden og ingame igen, hvor I alle nu kan huske, hvad der skete i det minde.”

”En scene behøver ikke have en tydelig start og slut.
Det kan sagtens være ti sekunder midt i en leg, eller tre sætninger midt i et skænderi.
I behøver ikke have det hele med, blot nok til at vise, hvad der var på spil i det minde.
Både for at have fokus på det vigtigste, og så ikke alt jeres spil foregår i fortiden.”
Minder behøver ikke være samtaler, det kan også være noget, der skete i dyb tavshed.
Såsom: ”dengang vi vaskede sammen, og det bare var rart og hyggeligt.”

”Nu øver vi, hvordan et minde bliver til en scene.
Fordel spillerne ud i to nye grupper på to og tre og forklar:

”Start som før, ved at finde et sted, I vil skabe mindet ud fra, og skab et minde som før.
Men denne gang, skal en af jer, efter kort tid, invitere de andre til at starte en scene.
Husk at række hånden inviterende frem.
Til denne øvelse skal de andre acceptere, ved at kopiere bevægelsen.
Men under scenariet kan man som sagt altid afvise.
Husk også at afslutte scenen ved at løfte hånden afvisende op.
Husk kun at spille, det som er mest relevant, og stop, så snart det har været der.
Dette minde skal også være fra et besøg til hjemstavnen inden ulykken.
Igen skal I spille som jeres roller.”

Lad spillerne skabe mindet og spille en kort scene
Hvis de begynder at lade scenen blive for lang, så cut den gerne, og mind dem om, at de gerne må holde scenerne kort, med fokus på det, der er vigtigt.
Når scenerne er færdige, samler du spillerne og beder dem igen kort beskrive de to minder.



DE FASTE SCENER

Nu beskriver du, hvordan du vil sætte scener for dem:

"I løbet af scenariet, vil jeg sætte en række scener. De er ekstra stærke minder, som pludselig overmander jer alle sammen. Det sker, fordi I genkender stedet, og pludselig husker, det afgørende øjeblik, der skete lige der."

"Inden en scene, vil jeg gå rundt og samle jer. Ved at række hånden frem. Som når I inviterer til en scene, men min "indbydelse" skal I acceptere. Det gør I ved at blive tavse, blive i rollen, men træde ud af spil og gå med mig. Jeg fører jer hen, hvor vi skal spille scenen."

"Her vil I hver især får en kort tekst, der kan beskrive ting som: Hvad jeres rolle ved op til scenen. Hvilket humør rollen er i. Instruks, så som, hvordan I skal opføre jer i scenen. Ting I skal gøre undervejs, reaktioner, handlinger osv. Disse instrukser skal I følge."

Alt efter om du bruger printudgaven eller hjemmesiden, kan du enten nævne at du giver dem instrukserne på papir, eller at de skal klikke videre på linket til næste scene i deres rolle.

"Når I har læst og forstået jeres instrukser, kigger I på mig og nikker, så jeg ved, I er klar. Hvis I har spørgsmål, så hvisk dem til mig. Når alle er klar, vil jeg bede jer, lukke jeres øjne og tage en dyb vejrtrækning sammen. Derefter vil jeg kort sætte scenen, og bede jer åbne jeres øjne og begynde at spille. Når jeg cutter scenen, skal I lukke jeres øjne igen og tage en dyb vejrtrækning sammen."

"Så vil jeg give nogle instrukser, der fører jer ud af scenen. Når jeg beder jer åbne jeres øjne, er I ingame igen, tilbage i nutiden. Spil videre, reager på, hvad der er sket, snak om det. Skab nye minder på baggrund af det, gentag evt. gamle minder, som har fået en ny betydning."



SIDSTE SPØRGSMÅL OG SPILSTART

Giv spillerne mulighed for at stille de sidste spørgsmål, og mind evt. om elementer og dele af scenariet, du føler, de har brug for at blive mindet om. Det kan både være mekanikken, men også stemningen og spillestilen. Giv også mulighed for en pause inden spilstart, hvis der er behov for det, men bed spillerne tale mindst muligt og holde sig i stemningen.

Når alle er klar, samler du spillerne lidt fra, hvor du vil sætte første scene, (Ankomst til Bedstefars hjemstavn). Og giver sidste praktiske instruks:

”Husk altid at holde øje med, hvor jeg er, og følg med mig.
Jeg vil langsomt fører jeg rundt til, hvor scenerne skal spilles.
Så længe I nogenlunde følger med mig, er I frie til at bevæge jer rundt i området.
Så længe I ikke forstyrrer nogen naturligvis.”

Her kan du evt. også sige lidt om, hvor stort området, I spiller i, er, og om I bevæger jer fra sted til sted, eller det bliver lidt på kryds og tværs i et lille område. Derefter starter du spillet sådan her:

“Om lidt starter vi.
I må ikke skabe minde, før vi har spillet første scene.
Snak mindst muligt, vær gerne helt stille.
Lige nu, hvor I lige er ankommet, er I hver især optaget af jeres egne tanker.
Hvad vil der mon ske?
Hvad gemmer sig, i de glemte minder?
Vil dette overhoved virke?
Hvad håber I på at finde?
Er I spændte, nervøse, hvad?
Slap af og brug tiden til at finde helt ind i jeres rolle og dennes tanker.”

”Mens vi går, kig rundt og lad omgivelserne sive ind.
Imens vil jeg føre jer hen, til hvor vi spiller første scene.
Gå hvor I vil, men husk altid at holde jer i nærheden af mig.

“Første scene er på den måde det første minde.
Det er her, I finder ud af, at jeres ide virker.
At vende hjem til hjemstavnen vækker virkelig jeres minder.
Når den scene er slut, så spiller vi videre normalt, skab minder, snak, undres osv.”

Når det er sagt, og hvis der ikke er flere spørgsmål, så bed spillerne lukke deres øjne og sammen tage en dyb vejrtrækning. Mens de står med lukkede øjne, siger du:

“Når jeg beder jer åbne jeres øjne lige om lidt, så er vi ingame, Tal venligst ikke, men vær blot i jeres rolles tanker. Nu er I her endelig igen, hvad vil der ske, hvad vil I huske, det ved I ikke, men snart vil I måske få de svar I drømmer om. Vil det være det værd?”

Så bed spillerne åbne deres øjne og scenariet er i gang.

SCENER



pettitt.dk/ajh/spilleleder/scener



SCENE 1:

ANKOMST TIL BEDSTEFARS HJEMSTAVN

Sted: Et sted, hvor man tager imod. Det kan være et stoppested eller station, men evt. bare starten af en vej eller indgangen til en park eller skov. Et sted, hvor det ville give mening at mødes.

Når I kommer hen, hvor du vil sætte første scene, samler du spillerne med håndsignalet, giver dem instrukserne, lader dem læse dem, svarer på evt. spørgsmål og beder dem lukke deres øjne. Når alle er klar, sætter du scenen:

“I havde ofte besøgt Bedstefars elskede hjemstavn. Derfor, efter tabet af far og farmor, var det eneste rigtige at flytte hjem til stedet, som betød tryghed og gode minder for jer alle sammen.”

“Denne første scene er en opvarmningsscene, som skal give jer mulighed for at vænne jer til spillestilen i mindescenerne, uden at der er det store på spil. Slap af, og spil, som det giver mening. Brug denne scene til at finde ind i jeres roller i fortiden.”

“I har gået lidt rundt, da I pludselig står her, og med et rammer det jer alle sammen, så stærkt, som var det sket i går: Mindet om den dag, I ankom hertil, få måneder efter ulykken og begravelserne. Træk vejret dybt, når I åbner øjnene, så spiller I mindet, indtil jeg cutter scenen.”

Lad dem spille scenen, og stop den, når det giver mening. Giv spillerne lidt tid og ro til at finde sig til rette, men træk den heller ikke i langdrag. Stop blidt scenen og bed spillerne lukke deres øjne og trække vejret dybt. Imens beskriver du langsomt udgangen af scenen:

“Synet af det sted fik mindet til at overvælde jer alle. Men nu ved I, at planen virker, hjemstavnen bringer jeres minder tilbage. Spil videre på, hvad der skete i dette minde, og begynd selv at skabe minder, ved at lade omgivelserne sive ind.”

“I må selv bestemme, hvor I går hen, men hold jer i nærheden af mig, og følg mig, mens jeg langsomt leder jer hen, til hvor vi skal spille næste scene. Når I åbner jeres øjne, er vi igen i nutiden. Træk vejret dybt, og åben jeres øjne.”

Giv evt. spillerne længere tid her, end mellem de andre scener, da dette er den eneste normale tid de får, inden næste scene begynder at løfte sløret for den glemte tid.

TEKSTER TIL SPILLERNE:

LOUISE

Vi var netop ankommet. Bedstefar tog imod os. Det var med splittede følelser, jeg stod der. Jeg havde gode minder, fra vores tidligere besøg, men omstændighederne frygtelige. Jeg var nøje opmærksom på, hvordan de andre opførte sig, og skiftede mellem deres forskellige tilgange til denne underlige situation.

MOR

Familien var netop ankommet. Bedstefar tog imod de andre. Mens han viste lidt rundt, hviskede Daniel små magiske tilføjelser til bedstefars historier til mor. Merete har selv boet her i sin ungdom, så hun var splittet mellem at gå med på Daniels drømmerier, eller hjælpe Bedstefar med at få detaljerne korrekt.

DANIEL

Familien var netop ankommet. Bedstefar tog imod de andre. Mens Bedstefar viste lidt rundt, lyttede Daniel opmærksomt, men også lidt nervøst. Hviskende, især til mor, tilføjede han små magiske detaljer til Bedstefars fortællinger. "Det må have været trolde magi, der fik de træer til at vokse så højt. Mon der bor en søslange i den der dam? Tror du, den der statue er af byens helt, der dræbte en drage?" osv.

SØREN

Familien var netop ankommet. Bedstefar tog imod de andre. Mens Bedstefar viste lidt rundt, spurgte Søren nysgerrig til, hvilke steder, der måske kunne tilbyde arbejde. "Kender du nogen, som mangler arbejdskraft? Er det en fabrik det der? Hvad laver de? Mangler de folk?" osv.

BEDSTEFAR

Resten af familien var netop ankommet, og Bedstefar tog imod dem. Han viste lidt rundt i det nærmeste område, hvor de mødtes. Han udpegede lokale vartegn, og fortalte kort om dem. "De der træer, er de ældste i hele området. Statuen der er Christian d.4, han besøgte engang byen. I den der sø, fangede jeg som dreng den største gedde." Imens svarede han på de spørgsmål, de andre måtte have.



SCENE 2:

BEDSTEFARS SIDSTE TUR GENNEM BYEN

Sted: Et historisk vigtigt sted. Et monument, en statue, en ruin, en meget gammel bygning. Hvad som helst Bedstefar kan bruge til at fortælle en historie om, at huske fortiden og blive husket af fremtiden.

Samle spillerne ved det historiske sted, du har valgt og gør som før. Når spillerne har læst deres instrukser og står med lukkede øjne, sætter du scenen:

“Det første stykke tid gik det godt. I var lykkelige, så meget som I nu kunne være efter de tab. Som enhver familie havde I jeres uenigheder, men i bund og grund elskede I hinanden og var der for hinanden. Men Bedstefar var gammel, og hans daglige gåtur rundt i området blev langsommere og langsommere. Det var altid frivilligt, om man gik med, indtil den dag, han insisterede på, at alle gik med...”

Derefter minder du spillerne om, at når de åbner deres øjne, er scenen og mindet i gang. Så beder du dem åbne deres øjne.

Når bedstefar har snakket individuelt med alle, beder du alle lukke deres øjne og trække vejret dybt og lukke det langsomt ud. Så siger du følgende:

“Bedstefar sov stille ind samme aften, omgivet af sin familie. Men... så bedstefar er død? Hvorfor er han så her? Det er der ingen af jer der ved, men I kan ikke andet end at spekulere over det, mens I igen vandrer rundt, og prøver at genskabe jeres minder. Bedstefar du spiller stadig med, fuldstændig som før, selvom I alle nu ved dette. Husk I kan skabe minder fra alt jeres tid i byen, både før og efter dette, og genbesøge gamle minder, se om noget har ændret sig.”

TEKSTER TIL SPILLERNE:

BEDSTEFAR

Den morgen kunne han mærke det langt ind i sine knogler. Dette ville blive hans sidste dag. Så Bedstefar samlede familien, og insisterede på, at alle skulle med på hans daglige gåtur. Der var en vigtig historie, han ville fortælle. Hans sidste.

Han tog familien hen til dette historiske sted, og fortalt en historie om fortiden og fremtiden, og det at blive husket. Det var hverken langt, eller specielt dybt, men der var en sandhed i det. Da han havde fortalt sin historie, trak han vejret med besvær, og bad Merete gå med ham lidt derfra. De havde en kort snak, hvor han sagde farvel, måske gav et enkelt råd.

Derefter bad han hende hente en af børnene, og da han havde snakket med denne, sendte han bud efter den næste. På den måde, sagde Bedstefar farvel til dem hver især individuelt. Trods diverse protester, insisterede han på at sige farvel, han vidste, at det var hans eneste chance.

Da han havde snakket med alle, takkede han dem for at gå med, og tilføjede, at nu var han blevet træt, og gerne ville hjem. Efter dette minde, har de andre nok brug for omsorg. Giv det ved at fortælle historier og skabe minder, der trøster dem. Evt. hjælp dem med, at skabe minder, om tiden efter du forlod dem.

MOR

Bedstefar gik hver dag en tur rundt i hans elskede hjemstavn, af og til gik Mor med ham. Men på det sidste var han blevet så langsomt, at man aldrig rigtigt kom nogle vegne. Det tog meget af fornøjelsen af turen fra hende, noget hun naturligvis skammede sig over at tænke. Derfor blev hun noget overrasket, da Bedstefar en dag krævede, at hele familien gik med. Men hun indvilligede. Hun må gerne kort argumentere imod det, Bedstefar beder hende om, men hun skal gå med til det.

LOUISE

Bedstefar gik hver dag en tur rundt i hans elskede hjemstavn, alle var altid velkomne på turen. Ofte gik jeg med ham, men helst, hvis der ikke var andre med. På den måde havde jeg ham for mig selv. Det sidste stykke tid, var det blevet lettere, da hans stadig langsommere tempo, betød at de andre sjældent havde tid eller tålmodighed til at gå med. Derfor var jeg egentlig ikke overrasket, da han en dag insisterede på, at alle gik med. Jeg kunne godt regne ud hvorfor. Dette var hans sidste tur, så han ville have alle med. For hans skyld holdt jeg mine tåre tilbage, men havde stadig en klump i halsen.

DANIEL

Bedstefar gik hver dag en tur rundt i hans elskede hjemstavn. Daniel var kun med meget få gange, og kun hvis Mor også var med, ellers turde han ikke. Derfor var han også noget modvillig, den dag Bedstefar insisterede på, at alle gik med. Men han kunne jo altid beskytte sig bag mor, hvis det blev slemt, så han indvilligede. Trods modstand, skal Daniel gå med på, hvad han bliver bedt om.

SØREN

Bedstefar gik hver dag en tur rundt i hans elskede hjemstavn. Søren vidste godt, at han og resten af familien var velkommen på den. Men han gik sjældent med, af frygt for, at det udviklede sig til et nyt skænderi mellem de to mænd. Men alvoren i Bedstefars tone, da han en dag bad alle om at gå med, gjorde, at Søren gik med uden modstand, men med bange anelser.



SCENE 3:

SØRENS BEFRIELSE

Sted: En bænk med udsigt over noget smukt. Det kan være en pæn udsigt, en hyggelig dam, under et stort træ, bare der er rart at være der. Er der ikke en bænk, så noget andet, man kan sidde på og slappe af, evt. et tæppe du har med.

Denne scene spilles som en række korte flashbacks, du sætter for spillerne. De skal virkelig holdes korte, nogle helt ned på måske 10 sekunder. Du skal derfor klippe dem ret hårdt, så snart det relevante i scenen er sket. Se det som en montage i en film.

Når I er ved bænken, stopper du spillernes spil som før. Når de læst deres instrukser og står med lukkede øjne, siger du følgende:

“Man skulle tro at livet i Bedstefars hjemstavn, uden Bedstefar, var umuligt. Men hans ånd var så meget en del af det sted, at det var som om, han stadig var der. Så I kæmpede jer forsigtigt videre. Nu godt klar over, at skæbne til enhver tid kunne spille jer grufulde pus. Det blev på det værste bekræftet da Søren blev syg.”

“Denne scene spilles som en række korte flashbacks. Jeg sætter scenerne og beskriver, hvem der er med, og skal nok også stoppe dem. Som sagt er scenerne korte, så gå bare direkte til det formål, jeg beskriver. Ikke alle er med i hver scene, er man ikke med, så bare kig stille på.”

“Scenerne udspiller sig ved, omkring og på denne bænk. Den er Sørens yndlingsbænk, det er her han kommer og slapper af og nyder udsigten, efter en lang dag på arbejde.”

Sæt derefter følgende scener:

MONTAGESCENER

SØREN, LOUISE OG DANIEL

De tre søskende leger, da Søren bliver overvældet af et hosteanfald. Han prøver at lade som ingenting, men det vil ikke stoppe.

SØREN OG MOR

Søren er på vej på arbejde, men er bleg og svagelig. Mor indhenter ham bekymret. Hun synes, han bør blive hjemme. Søren overbeviser hende om, at han bare er lidt træt.

SØREN OG MOR

En stadig mere bekymret Mor følger Søren på arbejde, forsøger stadig at få ham til at blive hjemme. Da han pludselig ikke kan gå længere, og må holde en pause på bænken, overbeviser mor ham endelig om at vende om og lægge sig syg.

SØREN, MOR, DANIEL OG LOUISE

Søren sidder på hans yndlingsbænk sammen med familien. Ham og Mor fortæller de to yngre børn, at han skal på hospitalet et stykke tid, men der er ingen grund til bekymring.

DANIEL OG SØREN

Søren sidder stille og nyder udsigten sammen med Daniel. Det er første gang længe, de to ses. Daniel fortæller og leger, og det lykkedes ham at få Søren til at le, trods smerterne.

SØREN, BEDSTEFAR OG LOUISE

Søren sidder på bænken, han er i store smerter og taler i febevildelse til Bedstefar, som står foran ham og roligt og omsorgsfuldt svarer ham. Louise sidder ved siden af Søren, hun kan ikke se Bedstefar, men prøver at tage sig af Søren.

SØREN OG LOUISE

Det er tydeligt, at Søren har meget ondt og er for svag til at tale. Men de to søskende forstår hinanden, Louise, siger, hvad der skal siges, og de to siger farvel.

MOR

Mor sidder alene på bænken. Hun har lige besøgt Søren, som ikke var ved bevidsthed. Hun løb. Nu siger hun alt det, hun ikke kunne, da hun så sin søn sådan.

ALLE

Søren er død, han står sammen med Bedstefar og kigger på de tre andre. Mor, Louise og Daniel sidder på bænken, Søren er lige gået bort, der er stille.

AFSLUTNING

Efter sidste scene, når spillerne står med lukkede øjne, siger du stille:

“Det er rigtigt. Det er sandt. Nu kan I alle huske det. Søren blev syg og døde. Men Søren er her også stadig, hvorfor? Hvad er det her foregår? Selvom I næsten ikke tør, bliver I nødt til at fortsætte med at genskabe minder, måske de kan give svar? Søren, ligesom Bedstefar, spiller du stadig med, selvom I alle nu ved dette. Skab flere minder, fra før og efter dette, eller genbesøg gamle, som måske skal huske på en ny måde.”

TEKSTER TIL SPILLERNE

SØREN

Denne scene spilles over en række meget korte flashbacks, som spillederen sætter. Så følg dennes instrukser.

I løbet af scenerne, bliver Søren mere og mere syg. Når han endelig sover ind, skal det være en lettelse for ham og hans familie.

Opgaven er at give de andre det indtryk, gennem ord, handlinger og kropssprog. Lad dog være med at komme ind på selvmord eller aktiv dødshjælp.

Efter mindet er Søren på en måde fri, ikke mere voksent ansvar, men samtidig ikke mere i stand til at forfølge sine drømme. Hvordan reagerer han på det?
Søg eventuelt svaret ved at skabe flere minder.

Men giv også de andre din omsorg og kærlighed, nu du er fri til det.
Hjælp dem til at komme videre, ved at skabe minder om tiden efter dig.

ALLE ANDRE

Denne scene spilles over en række meget korte flashbacks, som spillederen sætter. Følg dennes instrukser.



SCENE 4:

MINDET OM DANIEL

Sted: Et sted, hvor man kan lege. Kan være en legeplads, en kælkebakke, et klatretræ, en naturlegeplads. Det kan være mange forskellige ting, bare det er et sted, et barn kunne finde på at opsøge, for at lege.

Samle spillerne i nærheden af stedet. Hvis det er en legeplads eller lignende, og der er børn, så spil lidt på afstand, så I ikke forstyrrer eller bliver forstyrret. Når spillerne står med lukkede øjne, så giv dem evt. praktiske informationer om dette, så som, at Daniel nok ikke bør løbe hen og lege, hvis der er rigtige børn i gang.

Sæt derefter, som før, scenen:

“Livet slæbte sig uundgåeligt videre efter alle disse tab. Nu kun Mor, Louise og Daniel. Men næsten som forventet, kunne selv dette ikke fortsætte sådan.”

Når scenen er slut og spillerne igen står omkring dig med lukkede øjne siger du:

“Intet giver mening mere, eller gør det netop? Det er ikke til at vide. Selvom I næsten ikke vil mere, er I nødt til at fortsætte. Nogle minder skal måske genbesøges efter dette? Men nye skal nok også skabes? Daniel, ligesom de to andre, spiller du stadig med på lige fod, og kan tale, og medskabe minder, selvom du aldrig har været her.”

TEKSTER TIL SPILLERNE

LOUISE

Det var en frygtelig men nødvendig løgn, der opstod efter ulykken. Mors sind kunne ikke holde til både at miste sin mand og hendes elskede lille dreng. Så kort tid efter ulykken begyndte hun at lade som om, Daniel stadig var her.

Modvilligt, men for mors skyld, gik vi alle med på legen, til en sådan grad, at det nogle gange føltes som om, han faktisk var her. Men det var han ikke, han omkom i ulykken sammen med far og bedstemor.

Til sidst var det ikke nogen leg for Mor mere, for hende, og nogle gange også os andre, var Daniel her faktisk stadig. Af og til var det faktisk en sær befrielse at lade som om, Daniel var her, så gjorde det mindre ondt. Men samtidig kunne jeg ikke undgå at blive såret, når Mor gav ham, der slet ikke var her, mere kærlighed end mig.

Men nu var der kun mig og Mor tilbage, og jeg havde brug for min mor. Så selvom jeg hadede mig selv for det, var jeg nødt til at overbevise hende om, at Daniel ikke var der mere, så vi kunne hjælpe hinanden, være der for hinanden.

En dag, hvor "Daniel" havde insistere på at gå herhen for at lege, besluttede jeg mig for at bryde illusionen. I løbet af scenen, skal jeg langsomt overbevise Mor om, at Daniel ikke er her.

Scenen slutter, når hun tror på mig.

MOR

Hun havde siddet længe og stirret på den blanke skærm, tom for ord, da Daniel kom ind og ville ud at lege. Så de gik alle tre ned til hans yndlings legested. Men der var noget, i måden Louise reagerede på, der bekymrede Mor. Louise havde noget vigtigt på hjertet.

I starten skal Mor ikke tro på, hvad Louise fortæller hende, men langsomt bliver hun overbevist.

Scenen slutter, når Mor tror på Louise.

DANIEL

Da mor havde siddet og stirret på den dumme computer længe, vidste Daniel, at hun ikke fik skrevet den dag, heller. Hun skulle distraheres, så han insisterede på, at alle tre gik ned til hans yndlings legested.

I denne scene leger Daniel i nærheden, mens Mor og Louise snakker. I starten må han gerne være højlydt. Leg, dans, syng gerne. Men han kræver ikke deres opmærksomhed. Han skal lytte til, hvad de siger, men ikke reagere på det. Langsomt som samtalen udvikler sig, bliver han mere og mere stille, og leger mindre og mindre.

Til sidst står Daniel helt stille og kigger på Mor og Louises samtale, og siger ikke et ord. Efter scenen, har de to brug for kærlighed, omsorg og hinanden. Giv dem plads. Hjælp dem, ved at lade dem skabe minder, om tiden efter denne scene.

SØREN OG BEDSTEFAR

Han er ikke med i denne scene, kig stille på, hvad der sker.

Efter scenen har Daniel nok brug for omsorg og forståelse, giv ham det.



SCENE 5:

MORS KOLLAPS – LOUISE ALENE

Sted: Et sted man mindes, et sted efter en begravelse. I nærheden af en kirkegård, kirke, andet religiøst sted, mindelund. Et sted i nærheden af, hvor en begravelse kan have foregået. Et sted, man kan gemme sig, og være i fred for andre.

Jeg synes ikke, man skal spille rollespil på en kirkegård, derfor opfordrer jeg til, at man spiller i nærheden eller helt i udkanten.

Denne scene er næsten scenariets afslutning. Den finder sted kort tid efter begravelsen og samtidig finder den sted i scenariets nutid. Det er ikke dig, som sætter scenen, men Louise.

Giv Louise god tid til at læse teksten, og når hun er klar, så bed spillerne trække vejret dybt, og åbne deres øjne og overlad så spotlyset til Louise.

Giv spillerne tid til at afrunde scenariet, som de har behov for. Når det passer ind, så afslut blidt scenen og dermed scenariet.

Efter scenariet kører du en kort guidet meditation, som bringer dem ud af oplevelsen, på samme måde som du bragte dem ind i starten.

Hvad denne skal indeholde, er op til dig. Brug hvad der er sket i scenariet, hvad spillerne skabte og formede som inspiration.

TEKSTER TIL SPILLERNE

LOUISE

Læs teksten grundigt.

Sig det, der skal siges, i dine egne ord, eller læst det op.

Scenen starter lige efter Mors begravelse og går over i nutiden.

Spil kort tavst følgende lille scene:

Jeg kom lige fra begravelsen.

Jeg gik herhen, hvor vi er nu.

For at gemme mig, for at være i fred.

Med mine tanker, mine følelser.

Langsomt gik op for mig, at jeg er alene nu.

Kig så på de andre og sig:

”Jeg kan huske det nu.

Det var her, jeg gemte mig efter begravelsen.

I det mindste nåede jeg til sidst at få en god tid sammen med mor, inden alt gik galt.

Det kom ud af det blå. Det ene øjeblik stod hun og vaskede op, det næste lå hun på gulvet.

Jeg nåede ikke engang at sige farvel.

Efter det var alt forvirring, larm og chok.

Det næste jeg husker, var dette sted.

Det er her, det gik op for mig.

Nu er jeg helt alene.”

Når du har fortalt ovenstående, er I tilbage i nutiden.

Du må ikke være den første, der siger noget.

Brug tiden herefter, som I vil.

Rund historien af.

Kort efter vil scenariet slutte.

MOR

Louise er den eneste i denne scene.

Se og lyt stille til hende.

Når Louises fortælling er slut,
er I tilbage i nutiden.

Der er Mor den første, som siger noget.

Mere end noget andet,

ønsker Mor at hjælpe Louise.

Brug tiden herefter, som I vil.

Rund historien af.

Kort efter vil scenariet slutte.

ALLE ANDRE

Louise er den eneste i denne scene.

Se og lyt stille til hende.

Når Louises fortælling er slut, er I
tilbage i nutiden.

Mor er den første, som siger noget.

Brug tiden herefter, som I vil.

Rund historien af.

Kort efter vil scenariet slutte.

ROLLER



www.pettitt.dk/ajh/roller

BEDSTEFAR BERNHARD

Bedstefar er vokset op her, dette er hans hjemstavn. Skal man tro på hans mange historier, så har han også været til stede ved alle begivenheder i områdets historie, store som små, vigtige som sære. Og skete det før hans tid, kan du være sikker på, han kender historien.

Bedstefar er fyldt til randen og lidt mere med fortællinger. Nogle gange er det som om han snakker i fortællinger. Han siger ikke, hvad han mener, han fortæller en historie, der viser, hvad han mener. Er hans fortællinger sande? Det ved ingen, knap nok ham selv, og det er i bund og grund også lige meget, er det ikke?

Det kan være lidt svært at komme tæt på Bedstefar. I virkeligheden er han en meget privat mand, der genert gemmer sig bag sine fantastiske fortællinger om hans elskede hjemstavn. Men på trods af, at det kan være svært at få et ægte eller ærligt ord ud af ham, er man aldrig rigtigt i tvivl om hans inderlige kærlighed til os, hans familie.

SPILLESTIL

Bedstefar kan en historie om nærmest hvert et træ i hjemstavnen. Du er velkommen til at bruge ægte historier om området, men du skal lige så meget bare finde på egne røverhistorier, som passer ind i situationen. Skal du fortælle nogen, at du holder af dem, så fortæl, hvor meget det betød for dig, da din far lærte dig at fiske under træet der ved søen. Giv omgivelserne liv og historie via hans fortællinger. Hold dine fortællinger korte, men brug gerne mange. Gem dig bag fortællingerne, men overrask så en gang eller to, ved at bryde igennem dem og tale lige og ærligt til nogen, når det virkelig gælder.



BEDSTEFARS RELATIONER

LOUISE, DEN ENE TVILLING

Beskrivelse: En almindelig teenagepige, sød, sky, og forvirret over det liv, der breder sig truende og indbydende foran hende.

Relation: Louise har tydeligvis brug for omsorg og kærlighed, og hun får det ikke fra sin mor. Så må Bedstefar jo prøve at give det. Men her er en ting, man ikke bare kan løse med en velmenende fortælling, så hvad gør man så?

Tips: Prøv kejtet gennem dine fortællinger at vise omsorg og kærlighed, fejl gerne, men lykkedes også, på din egen sære måde, når der er rigtigt behov for det.

Inspiration til minde: Dengang Louise var ked af det, fordi hun savnede sin far, hvor Bedstefar trøstede hende, ved at fortælle en historie om faren som dreng.

MOR MERETE

Beskrivelse: Mor er forfatter, og mindst lige så kreativ i sine historier som Bedstefar. Lidt som Bedstefar, har Mor det nok også bedre i de fantasifulde fortællinger end den ægte virkelige verden.

Relation: Som svigerfar og svigerdatter var de ikke rigtigt tætte, men efter ulykken er hun det eneste menneske, som forstår hans tab. De siger det ikke direkte til hinanden, men på deres egen måde, bærer de sammen tabene.

Tips: I er begge historiefortællere på hver sin måde. Skab noget sammen, der viser I deler tabet sammen.

Inspiration til minde: Dengang Bedstefar fandt en af mors historier, som var en eventyrlig omskrivning af en af hans fortællinger. Hvad sagde han til mor, og hvordan reagerede mor?

STOREBROR SØREN

Beskrivelse: En voksen og seriøs mand, selvom han stadig er midt i sin ungdom. Søren afbryd sine udlandsrejser, for at komme hjem og arbejde, så familien havde noget at leve af. Det går Bedstefar på, at han ikke længere kan hjælpe Søren med denne byrde.

Relation: Bedstefar og Søren vil begge det bedste for familien, men de er uenige om, hvad det er. For eksempel er de uenige om Daniel: Søren lader ham blive i barndommen, hvor Bedstefar synes, at den unge dreng skal se og blive voksen.

Tips: Prøv at komme overens, men end altid ud i skænderier, som man må stoppe, fordi familieroen skal bevares.

Inspiration til minde: Dengang Bedstefar prøvede at snakke med Søren familiens økonomi, og det var lige ved at ende i et kæmpe skænderi, men måtte stoppes, så de andre ikke opdagede noget.

DANIEL, DEN ANDEN TVILLING

Beskrivelse: En underlig drømmende dreng. Fantastisk fantasi, men er det ikke på tide, at han forlader barndommen?

Relation: Bedstefar synes, at Daniel godt kunne begynde at opføre sig lidt mere voksent. Men det er han vist den eneste, som synes. Mor og Søren lader Daniel lege. Kan de ikke se, det gør ondt på Louise?

Tips: Vær meget akavet, hvis Daniel prøver at inddrage Bedstefar i sine lege. Når Louise ignorerer Daniel, kommer Bedstefar måske lidt for let til at gå med på den leg. Fordi det er da fristende nogle gange.

Inspiration til minde: Dengang Bedstefar prøvede at fortælle Daniel og Louise en vigtig historie fra byen, men Daniel bare blev ved med, at ville ændre historien til noget fjollet.

MOR MERETE

Mor er forfatter, og fantasien er hendes våben. Hun bruger det bedre end nogen anden. Hun kan virkelig trylle med ord. Samtidig er hun lidt reserveret, og har lidt for let ved at flygte ind i sin egen fantasi, når virkeligheden bliver for meget.

En skaber frem for en taler. Hendes bøger er realistiske med elementer af det fantastiske, sådan er hendes tilgang til verden og livet også.

Da ulykken tog hendes elskede mand, gik hendes verden i stykker, og kun via familiens indædte kærlighed vendte hun lidt tilbage til livet igen. Nu er familien og fantasien det der holder hende i gang. Især Daniel, hendes elskede søn Daniel, holder hende oppe over sorgens mørke, der altid lurar i sindets mørke kroge. Derfor er de to helt uadskillelige.

SPILLESTIL

Mor er på en og samme tid en stærk person og et skrøbeligt væsen. Hun er virkelig en kompetent forfatter og hendes familie beundrer hende dybt for det. Men under hende truer sorgen hvert et øjeblik med at opsluge hende.

Siden ulykken er hun derfor blevet meget flyvsk og håndterer ikke virkeligheden og alvorlige emner ret godt. Hun vil virkelig gerne, hun vil virkelig gerne være der for familien, men fristelsen til at flygte ind i fantasien bliver ofte for stærk. På den måde, skal du være splittet mellem at ville gøre det rigtige men svære mod blot at flygte ind i drømme og fantasi og tale udenom. Det sidste vinder oftest, men ganske få gange, må du gerne stå ved og gøre det rigtige.



MORS RELATIONER

DANIEL, DEN ENE AF TVILLINGERNE

Beskrivelse: Mors smukke engel. Hendes hjerte bobler over med kærlighed, hver gang hun ser ham. I Daniel ser hun både hendes afdøde mands ansigt og hendes egen fantasifulde sjæl.

Relation: Via sin rene livsglæde hjælper Daniel Mor med at glemme sine sorger bare lidt. Derfor elsker hun ham ubeskriveligt meget.

Tips: Når sorgen tynger, så opsøg og bliv opmuntret af Daniels leg og kærlighed.

Inspiration til minde: Dengang Daniel og Mor fandt på et fantastisk eventyr sammen!

BEDSTEFAR BERNHARD

Beskrivelse: Bedstefar elsker historier lige så meget som Mor, men hvor hun finder på dem, finder han dem i sin elskede hjemstavn, som han ved alt om. Nogle gange er det som om, han gemmer sig bag sine fortællinger.

Relation: Som svigerfar og svigerdatter var de ikke rigtigt tætte, men efter ulykken er han det eneste menneske, som forstår Mor og hendes tab. Sammen bærer de tabet, og det har gjort dem utroligt tætte.

Tips: Skab noget sammen, del tabet sammen.

Inspiration til minde: Dengang Mor ikke kunne sove, så hun gik en midnats tur med Bedstefar, og de sammen fortalte en historie om sorg og savn.

STOREBROR SØREN

Beskrivelse: Alvorlig, på grænsen til følelseskold. En ung mand, der alt for tidligt er blevet bedt om at blive voksen.

Relation: Når Mor ser på ham, skammer hun sig over, at hun ikke kan være mere en Mor for ham. Men det er nok for sent nu.

Tips: Prøv og mislykkedes i at være Mor for ham og resten af familien.

Inspiration til minde: Dengang Søren var ved at gå til i bekymring, og mor prøvede at få ham til at falde til ro, med en sælsom historie opfundet på stedet. Hvordan tog han det?

LOUISE, DEN ANDEN AF TVILLINGERNE

Beskrivelse: En ung, stille pige, godt på vej til at blive voksen. Mor kunne ikke være mere stolt over sin datter.

Relation: Dette unge selvstændige menneske har ikke brug for en mor mere, især ikke en så flyvsk som Merete. Hun skal nok klare sig.

Tips: Giv ansvar til Louise, og prøv men fejl i at være mor for hende. Lad det maks. lykkedes en gang.

Inspiration til minde: Dengang Louise opsøgte mor, for at blive trøstet. Mor ville egentlig gerne, men bange for at blive opslugt af sorgen, fandt hun på en undskyldning. Prøvede Mor sener at trøste? Og hvordan afviste Louise hende så?

STOREBROR SØREN

Søren er voksen, selvom han stadig er ung. Han er næsten mere voksen end både Mor og Bedstefar. Han var ude og rejse i den store vide verden, da ulykken skete. Der mistede han ikke kun sin far og bedstemor, men han var også nødt til at vende hjem, og, igen voksent, påtage sig rollen som familiens forsørger.

Søren er ansvarets og virkelighedens stemme i en familie, som ellers kan virke ret flyvsk og virkelighedsfjern. Men hvor de andre gemmer sig i fantasi eller historier, så kan Søren nogle gange gemme sig i dagligdagens opgaver og forpligtelser. At sørger for, at varmeregningen bliver betalt, kan lidt for let blive vigtigere end en dyb samtale.

Det har været hårdt at skulle opgive sin egen rejse og drømme for at tage sig af familien, men han nærer en uendelig hengivenhed og ansvarsfølelse over for os, hans familie. Men da han er den eneste i familien, som rigtigt ser virkeligheden i øjnene, kan han uden at ville det, virke hård og følelesskold.

SPILLESTIL

Søren er splittet, både mellem stadig at være ung, men skulle være den voksne, men også mellem hans kærlighed til sin familie og sin ansvarsfølelse over for samme. Det gør ondt at skulle tale hårdt til dem man elsker. Nogle gange er det fristende blot at give efter og gå med på deres virkelighedsfjerne lege, men det går jo ikke. Disse spændepunkter skal du som spiller svæve mellem: voksenlivets ansvar over for ungdommens drømme. Ansvar over for kærlighed. Du bestemmer selv, hvad Søren arbejder som, men det er næppe noget særligt tilfredsstillende job.



SØRENS RELATIONER

LOUISE, DEN ENE AF TVILLINGERNE

Beskrivelse: En ung teenagepige, der, som Søren, er i fare for at blive for hurtigt voksen. Forvirret, fanget lige i det der midterspor mellem barn og ung.

Relation: Louise ser tydeligvis Søren som den voksne i familien. Det er en byrde, Søren ikke føler sig klar til, men som han på bedste vis prøver at skuldre.

Tips: Prøv at give hende gode råd, men vær usikker på deres værdi.

Inspiration til minde: Dengang Louise spurgte ind til uddannelse, og hvad Søren gerne ville være. Hvad sagde Søren om fremtiden og drømme?

DANIEL, DEN ANDEN AF TVILLINGERNE

Beskrivelse: En drømmer og et fjollehoved. Kan stadig lege, selv i sine teen år. På en gang bekymrende og samtidig misundelsesværdigt, det evige barnehjerte.

Relation: Søren har et svagt punkt for Daniel. Daniel er den eneste, som kan få Søren til at lege. Stod det til Søren, skulle Daniel aldre blive voksen.

Tips: Gå med på hans lege, med lige dele længsel og skyldfølelse.

Inspiration til minde: Dengang Søren gav sit sidste legetøj til Daniel. Hvad var det? Og hvilken leg fandt Daniel straks på med det?

BEDSTEFAR BERNHARD

Beskrivelse: En gammel mand, som kan fortælle løs om hans hjemstavns historie for evigt uden at sige noget ægte. At han elsker sin familie, er der ikke nogen tvivl om. Hvis bare han kunne finde ud af at vise det, på andre måder end gennem endnu en røverhistorie fra området.

Relation: Søren og Bedstefar er dybt uenige om, hvordan denne familie skal håndteres. Søren synes at Bedstefar burde hjælpe mor med at være en ansvarlig voksen, og ikke gå så meget med på hendes drømmerier.

Tips: Prøv at komme overens, men end altid ud i skænderier, som man må stoppe, fordi familieroen skal bevares.

Inspiration til minde: Dengang Søren akavet spurgte ind til en af Bedstefars historier, og det endte som verdens mest kejtede samtale.

MOR MERETE

Beskrivelse: En dybt intelligent og kreativ kvinde. At hun er kompetent, er der ingen tvivl om. Men siden ulykken er hun forsvundet meget ind i sin fantasi. Hvis bare hun også kunne være mor af og til.

Relation: Søren har stort set taget over som den voksne i familien. Han elsker sin mor, men ville ønske, at hun også ville tage over, bare af og til, og også være en mor for ham. Han savner sin mor.

Tips: Prøv at få mor, til at være en mor, velvidende, at det ikke vil lykkes.

Inspiration til minde: Dengang Søren prøvede at snakke om ulykkesforsikring med mor. Men hun kunne ikke rumme det. Hvordan snakkede hun udenom?

TVILLINGEN LOUISE

En ganske almindelig teenagepige, sådan ville min familie nok beskrive mig. Og skal jeg være ærlig, så ville jeg nok også beskrive mig selv sådan. Sammenlignet med resten af min sære familie er jeg nok den almindelige. Men hvem ved, måske når vi kommer til bunds i, hvorfor vi intet kan huske om tiden i hjemstavnen, kan det være, det viser sig, at mit liv faktisk er mere interessant.

Hvad mere er der at sige om mig? Tjo, det er nok langsomt ved at gå op for mig, at jeg ikke er et barn mere, i modsætning til min tvilling Daniel. Snart venter voksenlivets svære valg, uddannelse, job.

Men hvem vil jeg være? Alvorlig og ansvarsbevidst som storebror Søren? Kreativ og skabende som Mor? Fyldt af historie og fortællinger som Bedstefar? Jeg ved det ikke? Hvordan kan jeg det, når jeg ikke engang kan huske de sidste par år af mit liv?

SPILLESTIL

I en familie af nogle gange lidt for sære individer er Louise det almindelige, relaterbare, stille centrum i stormen. Samtidig er Louise den, der trækkes i alle retninger af de andre i familien. Som spiller skal du på den måde både være det almindelige rolige centrum, men samtidig lade dig påvirke af alle de andre, mens Louise prøver at finde ud af, hvem hun er og vil være.



LOUISES RELATIONER

MIN STOREBROR SØREN

Beskrivelse: Den mest voksne i familien, ham der vendte hjem fra eventyr i den store verden, for at tjene til vejen og dagen for os alle sammen.

Relation: Som den eneste rigtige voksne i familien, er det Søren, jeg går til for at få gode råd.

Tip: Opsøg ham, for at dele dine bekymringer og spørgsmål.

Inspiration til minde: Dengang vi gik en lang tur, og ærligt snakkede om fremtiden og hinandens drømme og frygte for den.

MIN MOR, MERETE

Beskrivelse: En fantastisk kvinde. Hun er forfatter, hvor sejt er det lige?! Så kreativ kunne jeg aldrig være. Det beundrer jeg meget.

Relation: Hun ville aldrig indrømme det selv, men hun holder nok mere af Daniel end mig. Det er forståeligt nok, de minder så meget mere om hinanden, begge fantasifulde drømmere. Hvis bare hun af og til gad vise mig samme opmærksomhed og kærlighed.

Tips: Søg hendes kærlighed, selvom du ved, du ikke får meget af dem. Giv op, før hun når at give dig den.

Inspiration til minde: Dengang jeg prøvede at snakke med mor, men hun var optaget af at skrive på sin bog, hvem var det nu jeg gik til i stedet?

MIN BEDSTEFAR BERNHARD

Beskrivelse: Rar gammel mand, altid fyldt med gode historier og fortællinger om hans hjemstavn, hvor han er vokset op. Kan være svær at komme helt ind til livet på.

Relation: Når virkeligheden og fremtidens krav bliver for skræmmende, er det Bedstefar, jeg opsøger for at finde fred fra alle livets realistiske forventninger i hans sære fortællinger.

Tips: Opsøg ham, for at få omsorg. Prøv evt. kejtet, at trænge igennem fortællingerne og komme ind til den ægte person bag dem.

Inspiration til minde: Dengang mor havde glemt min fødselsdag, men bedstefar, på sin egen sære måde, havde husket den.

DANIEL, MIN TVILLING

Beskrivelse: Min drømmende og legende tvillingebror. Tager aldrig noget alvorligt, leger stadig, selvom vi er ved at være for gamle til det.

Relation: Jeg jaloux på ham, fordi mor giver ham så meget kærlighed og opmærksomhed. Jeg ved godt, det ikke er hans skyld, men jeg kan ikke lade være med, at lade det gå ud over ham.

Tips: Når du bliver sur på ham, så lad som om, du slet ikke har nogen tvilling, at han ikke findes, et klassisk søskende move. Men føl naturligvis meget skyldfølelse over det.

Inspiration til minde: Dengang vi kom ud i et så voldsomt skænderi, at jeg i en hel uge lod som om, han ikke fandtes. Hvem var det nu, der overtalte mig til at stoppe?

TVILLINGEN DANIEL

Daniel er et legebarn, en fjollet unge. Nej, det er måske uretfærdigt sagt... Han er en drømmer. Han har i den grad arvet mors kærlighed til fantasien. Især efter uheldet er han blevet mere og mere optaget af legen, og har lidt for let ved at forsvinde ind i sine egne fantasiverdener.

Hvor vi andre ser en tom parkeringsplads, fremtryller han en vidtstrakt ørken, andedammen bliver til et hav med pirater og parken er en ufremkommelig jungle med eksotiske dyr.

Efter ulykken er Mor og Daniel blevet meget tætte. Da hun var tæt på at drukne i sorgen, var det især Daniels livsglæde, der langsomt hev hende tilbage til familien. Derfor er de to nærmest uadskillelige. På den måde ser Daniel det som sin mission at holde mors, og vel egentlig også resten af familiens humør oppe ved at inddrage dem i hans lege og fantasier.

SPILLESTIL

Selvom Daniel egentlig er på vej ud af barndommen, holder han stadig fast legen, fantasien og livsglæden. Det er hans opgave i en familie tynget af sorg og alvor. Derfor er måden, du bruger legen på afgørende. Du leger og finder på fantastiske ting for at hjælpe din familie.

Det handler altså ikke om at spille det trølse larmende barn, der vil have opmærksomhed, men om at bruge fantasi og barnlighed til at bringe smil og glæde til de andre.



DANIELS RELATIONER

MOR

Beskrivelse: Mor skriver lange ord, korte ord, mange ord. Hun kan trylle verdener frem med dem. Men siden far og bedstemor gik bort, har mors ordtryllerier været så triste.

Relation: Siden ulykken har Daniel været den eneste, som kan få mor til at smile og le. Daniel ser det som sin pligt at få hende til det, gennem leg og fantasi.

Tips: Få Mor til at glemme hendes bekymringer og triste tanker, ved at overrøse hende med bundløs kærlighed.

Inspiration til minde: Dengang Daniel så Mor græde og han fik stoppet tårerne og fik et smil frem, hvordan?

SØREN

Beskrivelse: En voksen seriøs mand, der vendte hjem fra eventyr for at redde familien. Men selv helten, skal huske at holde fri, at lege.

Relation: Selvom Søren gerne vil være så alvorlig, kan det godt lykkedes Daniel at få ham med på sine lege. Det er vigtigt for Daniel, fordi det er så sjældent at Søren smiler.

Tips: Få Søren til at smide den alvorlige maske, og få ham med på legene.

Inspiration til minde: Dengang Daniel fulgte en træt Søren hjem fra arbejde, og de bid for bid forvandlede hverdagens kedelige omgivelser til et eventyrrige.

BEDSTEFAR

Beskrivelse: Bedstefar fortæller historier om hjemstavnen han er vokset op i, men historierne er fastlåste. Man må ikke introducere en drage, eller gøre Bedstefar til den onde konge.

Relation: Daniel er lidt bange for Bedstefar, så han optræder ofte som skurken i Daniels lege, selvom Daniel godt ved, at han ikke rigtig er farlig. Det er jo bare Bedstefar.

Tips: Prøv forsigtigt at ændre på Bedstefars historier, så de bliver mere fantastiske. Men vær generelt lidt bange for den gamle mand.

Inspiration til minde: Dengang bedstefar meget akavet gik med på at være skurken i en af Daniels lege. Det var dog lige ved at gå galt. Hvordan?

LOUISE

Beskrivelse: Selvom Louise og Daniel er lige gamle, virker Louise meget ældre. Alvorlig, trist og lidt misundelig på det nære forhold Daniel og mor har.

Relation: De to tvillinger har det svært. De elsker naturligvis hinanden dybt, men er bare så forskellige. Det er svært, ikke at komme til at gøre Louise sur, og det er umuligt ikke at blive ked af det, når hun ignorerer Daniel.

Tips: Opsøg Louise, men giv hende lov til at afvise Daniel, og blev selvfølgelig såret.

Inspiration til minde: Dengang Daniel for en kort stund fik Louise til at lege. Men hvad fik hende til at stoppe, og hvordan reagerede hun?

TEKSTER TIL SPILLERNE

SCENE 1.

Klip disse ud inden scenariet, og hav dem klar scenvist, så du kan give dem til spillerne inden hver scene, hvis du ikke bruger hjemmesiden.

BEDSTEFAR S. 1

Resten af familien var netop ankommet, og Bedstefar tog imod dem. Han viste lidt rundt i det nærmeste område, hvor de mødtes. Han udpegede lokale vartegn, og fortalte kort om dem. "De der træer, er de ældste i hele området. Statuen der er Christian d.4, han besøgte engang byen. I den der sø, fangede jeg som dreng den største gedde." Imens svarede han på de spørgsmål, de andre måtte have.

DANIEL S. 1

Familien var netop ankommet. Bedstefar tog imod de andre. Mens Bedstefar viste lidt rundt, lyttede Daniel opmærksomt, men også lidt nervøst. Hviskende, især til mor, tilføjede han små magiske detaljer til Bedstefars fortællinger. "Det må have været trolde magi, der fik de træer til at vokse så højt. Mon der bor en søslange i den der dam? Tror du, den der statue er af byens helt, der dræbte en drage?" osv.

MOR S. 1

Familien var netop ankommet. Bedstefar tog imod de andre. Mens han viste lidt rundt, hviskede Daniel små magiske tilføjelser til bedstefars historier til mor. Merete har selv boet her i sin ungdom, så hun var splittet mellem at gå med på Daniels drømmerier, eller hjælpe Bedstefar med at få detaljerne korrekt.

LOUISE S. 1

Vi var netop ankommet. Bedstefar tog imod os. Det var med splittede følelser, jeg stod der. Jeg havde gode minder, fra vores tidligere besøg, men omstændighederne frygtelige. Jeg var nøje opmærksom på, hvordan de andre opførte sig, og skiftede mellem deres forskellige tilgange til denne underlige situation.

SØREN S. 1

Familien var netop ankommet. Bedstefar tog imod de andre. Mens Bedstefar viste lidt rundt, spurgte Søren nysgerrig til, hvilke steder, der måske kunne tilbyde arbejde. "Kender du nogen, som mangler arbejdskraft? Er det en fabrik det der? Hvad laver de? Mangler de folk?" osv.

SCENE 2.

BEDSTEFAR S.2

Den morgen kunne han mærke det langt ind i sine knogler. Dette ville blive hans sidste dag. Så Bedstefar samlede familien, og insisterede på, at alle skulle med på hans daglige gåtur. Der var en vigtig historie, han ville fortælle. Hans sidste.

Han tog familien hen til dette historiske sted, og fortalt en historie om fortiden og fremtiden, og det at blive husket. Det var hverken langt, eller specielt dybt, men der var en sandhed i det.

Da han havde fortalt sin historie, trak han vejret med besvær, og bad Merete gå med ham lidt derfra. De havde en kort snak, hvor han sagde farvel, måske gav et enkelt råd.

Derefter bad han hende hente en af børnene, og da han havde snakket med denne, sendte han bud efter den næste. På den måde, sagde Bedstefar farvel til dem hver især individuelt.

Trods diverse protester, insisterede han på at sige farvel, han vidste, at det var hans eneste chance.

Da han havde snakket med alle, takkede han dem for at gå med, og tilføjede, at nu var han blevet træt, og gerne ville hjem.

Efter dette minde, har de andre nok brug for omsorg. Giv det ved at fortælle historier og skabe minder, der trøster dem. Evt. hjælp dem med, at skabe minder, om tiden efter du forlod dem.

DANIEL S.2

Bedstefar gik hver dag en tur rundt i hans elskede hjemstavn. Daniel var kun med meget få gange, og kun hvis Mor også var med, ellers turde han ikke.

Derfor var han også noget modvillig, den dag Bedstefar insisterede på, at alle gik med. Men han kunne jo altid beskytte sig bag mor, hvis det blev slemt, så han indvilligede.

Trods modstand, skal Daniel gå med på, hvad han bliver bedt om.

SØREN S.2

Bedstefar gik hver dag en tur rundt i hans elskede hjemstavn. Søren vidste godt, at han og resten af familien var velkommen på den. Men han gik sjældent med, af frygt for, at det udviklede sig til et nyt skænderi mellem de to mænd.

Men alvoren i Bedstefars tone, da han en dag bad alle om at gå med, gjorde, at Søren gik med uden modstand, men med bange anelser.

LOUISE S.2

Bedstefar gik hver dag en tur rundt i hans elskede hjemstavn, alle var altid velkomne på turen. Ofte gik jeg med ham, men helst, hvis der ikke var andre med. På den måde havde jeg ham for mig selv. Det sidste stykke tid, var det blevet lettere, da hans stadig langsommere tempo, betød at de andre sjældent havde tid eller tålmodighed til at gå med.

Derfor var jeg egentlig ikke overrasket, da han en dag insisterede på, at alle gik med. Jeg kunne godt regne ud hvorfor. Dette var hans sidste tur, så han ville have alle med. For hans skyld holdt jeg mine tåre tilbage, men havde stadig en klump i halsen.

MOR S.2

Bedstefar gik hver dag en tur rundt i hans elskede hjemstavn, af og til gik Mor med ham. Men på det sidste var han blevet så langsomt, at man aldrig rigtigt kom nogle vegne. Det tog meget af fornøjelsen af turen fra hende, noget hun naturligvis skammede sig over at tænke.

Derfor blev hun noget overrasket, da Bedstefar en dag krævede, at hele familien gik med. Men hun indvilligede.

Hun må gerne kort argumentere imod det, Bedstefar beder hende om, men hun skal gå med til det.

SCENE 3.

SØREN S.3

Denne scene spilles over en række meget korte flashbacks, som spillederen sætter. Så følg dennes instrukser.

I løbet af scenerne, bliver Søren mere og mere syg. Når han endelig sover ind, skal det være en lettelse for ham og hans familie.

Opgaven er at give de andre det indtryk, gennem ord, handlinger og kropssprog.

Lad dog være med at komme ind på selvmord eller aktiv dødshjælp.

Efter mindet er Søren på en måde fri, ikke mere voksent ansvar, men samtidig ikke mere i stand til at forfølge sine drømme. Hvordan reagerer han på det? Søg eventuelt svaret ved at skabe flere minder.

Men giv også de andre din omsorg og kærlighed, nu du er fri til det.

Hjælp dem til at komme videre, ved at skabe minder om tiden efter dig.

MOR S.3

Denne scene spilles over en række meget korte flashbacks, som spillederen sætter.

Følg dennes instrukser.

DANIEL S.3

Denne scene spilles over en række meget korte flashbacks, som spillederen sætter.

Følg dennes instrukser.

LOUISE S.3

Denne scene spilles over en række meget korte flashbacks, som spillederen sætter.

Følg dennes instrukser.

BEDSTEFAR S.3

Denne scene spilles over en række meget korte flashbacks, som spillederen sætter.

Følg dennes instrukser.

SCENE 4.

LOUISE S.4

Det var en frygtelig men nødvendig løgn, der opstod efter ulykken. Mors sind kunne ikke holde til både at miste sin mand og hendes elskede lille dreng. Så kort tid efter ulykken begyndte hun at lade som om, Daniel stadig var her.

Modvilligt, men for mors skyld, gik vi alle med på legen, til en sådan grad, at det nogle gange følte som om, han faktisk var her. Men det var han ikke, han omkom i ulykken sammen med far og bedstemor.

Til sidst var det ikke nogen leg for Mor mere, for hende, og nogle gange også os andre, var Daniel her faktisk stadig. Af og til var det faktisk en sær befrielse at lade som om, Daniel var her, så gjorde det mindre ondt. Men samtidig kunne jeg ikke undgå at blive såret, når Mor gav ham, der slet ikke var her, mere kærlighed end mig.

Men nu var der kun mig og Mor tilbage, og jeg havde brug for min mor. Så selvom jeg hadede mig selv for det, var jeg nødt til at overbevise hende om, at Daniel ikke var der mere, så vi kunne hjælpe hinanden, være der for hinanden.

En dag, hvor "Daniel" havde insisteret på at gå herhen for at lege, besluttede jeg mig for at bryde illusionen. I løbet af scenen, skal jeg langsomt overbevise Mor om, at Daniel ikke er her.

Scenen slutter, når hun tror på mig.

MOR S.4

Hun havde siddet længe og stirret på den blanke skærm, tom for ord, da Daniel kom ind og ville ud at lege.

Så de gik alle tre ned til hans yndlings legested. Men der var noget, i måden Louise reagerede på, der bekymrede Mor. Louise havde noget vigtigt på hjertet.

I starten skal Mor ikke tro på, hvad Louise fortæller hende, men langsomt bliver hun overbevist.

Scenen slutter, når Mor tror på Louise.

DANIEL S.4

Da mor havde siddet og stirret på den dumme computer længe, vidste Daniel, at hun ikke fik skrevet den dag, heller. Hun skulle distraheres, så han insisterede på, at alle tre gik ned til hans yndlings legested.

I denne scene leger Daniel i nærheden, mens Mor og Louise snakker. I starten må han gerne være højlydt. Leg, dans, syng gerne. Men han kræver ikke deres opmærksomhed.

Han skal lytte til, hvad de siger, men ikke reagere på det. Langsomt som samtalen udvikler sig, bliver han mere og mere stille, og leger mindre og mindre.

Til sidst står Daniel helt stille og kigger på Mor og Louises samtale, og siger ikke et ord.

Efter scenen, har de to brug for kærlighed, omsorg og hinanden. Giv dem plads. Hjælp dem, ved at lade dem skabe minder, om tiden efter dette.

SØREN S.4

Han er ikke med i denne scene, kig stille på, hvad der sker.

Efter scenen har Daniel nok brug for omsorg og forståelse, giv ham det.

BEDSTEFAR S.4

Han er ikke med i denne scene, kig stille på, hvad der sker.

Efter scenen har Daniel nok brug for omsorg og forståelse, giv ham det.

SCENE 5.

LOUISE S.5

Læs teksten grundigt.

Sig det, der skal siges, i dine egne ord, eller læst det op.

Scenen starter lige efter Mors begravelse og går over i nutiden.

Spil kort tavst følgende lille scene:

Jeg kom lige fra begravelsen.

Jeg gik herhen, hvor vi er nu.

For at gemme mig, for at være i fred.

Med mine tanker, mine følelser.

Langsomt gik op for mig, at jeg er alene nu.

Kig så på de andre og sig:

”Jeg kan huske det nu.

Det var her, jeg gemte mig efter begravelsen.

I det mindste nåede jeg til sidst at få en god tid sammen med mor, inden alt gik galt.

Det kom ud af det blå. Det ene øjeblik stod hun og vaskede op, det næste lå hun på gulvet.

Jeg nåede ikke engang at sige farvel.

Efter det var alt forvirring, larm og chok.

Det næste jeg husker, var dette sted.

Det er her, det gik op for mig.

Nu er jeg helt alene.”

Når du har fortalt ovenstående, er I tilbage i nutiden.

Du må ikke være den første, der siger noget.

Brug tiden herefter, som I vil.

Rund historien af.

Kort efter vil scenariet slutte.

MOR S.5

Louise er den eneste i denne scene.

Se og lyt stille til hende.

Når Louises fortælling er slut, er I tilbage i nutiden.

Der er Mor den første, som siger noget.

Mere end noget andet, ønsker Mor at hjælpe Louise.

Brug tiden herefter, som I vil.

Rund historien af.

Kort efter vil scenariet slutte.

SØREN S.5

Louise er den eneste i denne scene.

Se og lyt stille til hende.

Når Louises fortælling er slut, er I tilbage i nutiden.

Mor er den første, som siger noget.

Brug tiden herefter, som I vil.

Rund historien af.

Kort efter vil scenariet slutte.

DANIEL S.5

Louise er den eneste i denne scene.

Se og lyt stille til hende.

Når Louises fortælling er slut, er I tilbage i nutiden.

Mor er den første, som siger noget.

Brug tiden herefter, som I vil.

Rund historien af.

Kort efter vil scenariet slutte.

BEDSTEFAR S.5

Louise er den eneste i denne scene.

Se og lyt stille til hende.

Når Louises fortælling er slut, er I tilbage i nutiden.

Mor er den første, som siger noget.

Brug tiden herefter, som I vil.

Rund historien af.

Kort efter vil scenariet slutte.