

Scen	Deltagande	Story	Tidsåtgång
Intro/uppstart	Grupp 1 + 2 + 3	Roll- och relationsskapande	30 min
1	Grupp 1 + 2 + 3	Beslutet fattas, vardag på landet	20 min
2	Grupp 1	Festmiddag	20 min
2	Grupp 2 + 3	Beslutet tillkännages, brev anländer till grupp 2	20 min
3	Grupp 1 + 2 + 3	Rutiner i staden, farväl, intåg i staden, mottagande	20 min
4	Grupp 3	Överlevnad	20 min
4	Grupp 1 + 2	Vardag i staden, rutiner efterföljs? (Grupp 2 ska längta hem)	20 min
5	Grupp 3	Efter anfall? Hård överlevnad, gruppen tightas ihop, ges gemensam fiende (staden)	25 min
5	Grupp 1 + 2	Ransonering, ny prioritering, sjukdom?	25 min
6	Grupp 1 + 2	Staden överges, hur/varför/vem?	30 min
6	Grupp 1 + 2 + 3	Återtåg till överlevarna på landet, mottagande...	30 min
Outro/debrief	Grupp 1 + 2 + 3	Debrief, avslut	15 min
6 scener + intro	Grupp 1: 5 Grupp 2: 5 Grupp 3: 5		3 h

Praktisk info att berätta för spelarna

Upplägget: Vi börjar med rollskapande, och ni kommer få kuvert med roller + sceninstruktioner. Det är ok att inte ha kvar kuvertet och bara ha häftet i fickan t ex. Sedan är lajvet 6 scener där grupperna kommer ha olika innehåll. Inför **varje scen läses en introtext, sedan rollinstruktion, sedan spelas scenen**. Scener bryts med musik, var kvar i scenen, gå och sätt er eller gå undan som ni känner, bara ni blir tysta och bryter spel. Scenerna ger inte särskilt mycket direktiv om vad rollerna utför/gör/är i scenerna, med några undantag. Bestäm själva! Ta gärna initiativ i scenerna! Konflikter är kull!

Opt out: Lämna helt enkelt scenen och sätt er som publik, eller om ni vill, lämna rummet. Inga frågor om varför, arr kan dock kolla om du är okej. För att bryta en scen, säg BRYT. För att minska intensiteten, backa undan och höj handen med handflatan framåt. För att öka intensiteten, spela intensivare själv. Off-tyta vid stolarna, där det går att sitta och titta på.

Fysspel: knuffar, dragande, fasthållning är okej. Slag och annat ska simuleras om inte överenskommet innan mellan de spelarna. En (eller två) upphållen handflata ("stoppsignal") markerar att spelaren inte vill bli fysspelad med alls. Skrika, peka, vifta går bra.

Rollskapande/intro

Slumpa ut rollkort med nummer, bostadsort (land/storstad) och yrke, någon åsikt. Rollnumrena, ev namn och pronomen samt yrke ska också sitta på namnbrickan.

Sitta ned till musik (*Oats in the Water*) och fundera på tre frågor:

- Rollens koppling till sin bostadsort/plats (1 min)
- Rollens favoritgodel/låt/tv-show/etc (1 min)
- Varför valde rollen sitt yrke (1,5 min)

Gå som rollen och fundera på tre nya frågor, till musik (*Wye Oak 404 Serpents*):

- Något rollen är stolt över (2 min)
- Vad är rollen rädd för? (inte spindlar eller spöken etc, utan i livet) (2 min)
- Något rollen ser fram emot i närtid (2 min)

Dela upp grupperna, grupp 1 för sig, grupp 2 o 3 tillsammans.

Gå som rollen till musik (*Bad Blood, Blackbird song, Kanadas's Death*), stanna upp och bilda relation med den du möter. Instruktioner för relationsformer står i rollhäftet de fått.

Upprepa ovanstående tills alla har minst två relationer.

(*Up the Wolves, Be Not So Fearful*) Avsluta sittande som din roll, eller gående, liggande, som du vill. Fundera på:

- ett riktigt lyckligt minne som involverar ditt hem och minst en av dina relationer. (2 min) (*Up the Wolves*)
- något du ångrar som involverar minst en av dina relationer. (2 min) (*Be Not So Fearful*)

Scentexter, att läsas inför resp scen

Scen 1

Sverige idag. Läget är kritiskt i världen och pressen från tunga vapenmakter ökar. Sverige kämpar för att bibehålla sin neutralitet, men ser samtidigt hur hotet från omvärlden växer i takt med att andra tar nationen mindre och mindre seriöst. Uppgifter från internationella källor gör gällande att ett övertagande kan vara nära. Allt för nära. I ett försök att rädda vad som räddas kan, utser regeringen en kommitté som får i uppgift att besluta om ett lösningsförfarande.

Scen 2

Ni hör på nyheterna, beslutet har kommit. Den där Kommittén för Rikets Säkerhet har kommit fram till en lösning som kommer rädda Sverige, säger de. Ni hör hur de talar om att krympa Sveriges gränser. Det går inte att säkerställa hela nationen säger de, alltså bör vi fokusera på det som går att behålla. Och det är storstäderna som ska prioriteras, som så många gånger förr. Stockholm, Göteborg, Malmö och Umeå är tydligen Sveriges kärna, det enda som är viktigt. Riksgränsen dras in och Sveriges försvarade gräns är nu fyra öar i ett land utan styre, utan gräns och utan försvar.

Efter scen 2:

- Mellan scen 2 och 3, be de som vägrar åka till staden att räcka upp handen. De kommer att vara kvar på landet i en scen till (berätta bara att de kommer vara kvar på landet). Dela ut alternativa rollinstruktioner till de ur gr 2 som vägrar åka till staden.
- Mellan scen 2 och 3, be de som valt att åka till staden att berätta vilka de tar med sig (de som har det valet). Dela ut alternativa rollinstruktioner till de ur gr 3 som får åka till staden. De som åker till staden börjar på vägen till staden.
- Mellan scen 2 och 3, berätta att det finns möjlighet att skriva brev mellan stad och land. Lämnas till mig för leverans. Skriv namn/nummer på mottagaren på pappret, så det kan delas ut av de som ser det i postlådan.

Scen 3

Ett nytt liv är på väg att ta sin början. I staden kommer det med all säkerhet bli trångt men tryggt. På landsbygden, oskyddat men med fler resurser. Än så länge är det där dock oviktigt. Nu finns bara förberedelser inför det som oundvikligen kommer att hända, och farväl av det som inte längre kommer finnas kvar.

Interim mellan scen 3 och 4: Här finns möjlighet för någon från grupp 1 att leverera ett propagandameddelande till landsbygden, om de vill. Det ska tolkas som ett radiomeddelande och inget som går att svara på, men är helt okej att reagera till. Fråga om någon ur grupp 1 vill läsa upp ett meddelande.

Scen 4

Militären kommer under natten mellan onsdag och torsdag för att hämta de av er som vägrat följa inbjudan till staden. Inga farväl hinns med, om de ens hade varit tillåtna. Ni förs till en igenbommad stad som hittat ett nytt sätt att leva. Det där om att systemen ska fungera, det verkar inte helt säkert. Strömavbrott blir allt vanligare.

Vardag i det nya Sverige, vardag i det som nu är ett ingenmansland. Rutiner måste efterföljas, annars fungerar ingenting. Alla har en plats, en uppgift, ett syfte. I alla fall i städerna. På landsbygden är överlevnaden påtaglig på andra plan. Utan socialt skyddsnät finns bara medmänsklighet att vända sig till...

Scen 5

Tiden går. Det stora anfallet på Sverige har inte kommit, men kanske väntar fienden bara på ett lämpligt tillfälle. Kanske. Ni har inte tid att tänka på det ändå, den dagliga överlevnaden har blivit viktigare. I städerna har trängseln och bristen på inflöde av varor satt sina spår. Ransonering har pågått ett tag och tycks bli hårdare varje vecka. Det ryktas om nya prioriteringar, att de som ansågs viktiga i början kanske inte kommer få vara kvar längre. Samtidigt börjar sjukdomar härja. Hur ska det gå?

På landsbygden har den starkes lag blivit det som råder. Gamla jaktlag blir nya milisgrupper. Hembygdsgårdar blir befästa matförråd. Alla måste bidra, även gamla och sjuka. Med spända muskler går ortens unga vakt om nätterna, går varv på varv runt åkrarna där spröda grödor gror. Ändå står de sig slätt när laglösa gäng drar förbi, stjälar vad de kan och tänder eld på resten. Överfallen blir vanligare. Hur ska det gå?

Efter scen 5:

- Under scen 5 kommer alla 3or och ev några 2or bli utkastade ur staden. Ge dessa lösa alternativa scen 6-lappar (finns längst bak i alternativa rollinstruktionsdokumentet).

Scen 6

Ingen har hört något från omvärlden på länge nu. Radiotystnaden är talande i sig. Den där kommittén som en gång beslutade om Sveriges gräns, hade de kunnat förutse det här? Ni famlar efter spillror av ett gammalt samhälle medan ett nytt växer fram ur desperation. Ordning är ett minne blott, trygghet en ögonblicksupplevelse. Det är brist på allt, överallt. Det är svårt att mätta alla munnar, svårt att rädda alla själar. Den starkes lag, se om ditt eget hus först –värderingarna har ställts på ända. För om du inte ens kan hjälpa dig själv eller dina närmaste, kan du då hjälpa någon annan?

Debrief

Sitt/ligg ned för dig själv och fundera till musik (*Asleep m Emily Browning, Kanada's Death*) på:

- Vad hände sen (tycker du)? (2 min)
- Hur länge levde din roll till slut, och vad dog den av? (2 min)
- Vad ska du göra efter det här lajvet? (1 min)
- Vad gjorde du innan det här lajvet? (1,5 min)

Para ihop er i grupper om 3-4 personer, med minst en från varje spelgrupp. Turas om att berätta om vad ni tyckte var starkast/mest minnesvärt från er upplevelse.

Det går bra att prata vidare utanför salen. Jag tar också gärna emot feedback på vad ni hade för upplevelser, vad som brast och vad som var toppen.

Tack för att ni ville vara en del av den här storyn!