

Kære spilleleder,

Velkommen til "Så er det, du vågner", et dystopisk scenarie om flugt fra virkeligheden.

I det følgende vil du blive præsenteret for scenariet, og hvordan det skal spilles. Du skal spille med, halvt som spiller og halvt som spilleleder, da mange af spilleleders traditionelle opgaver deles ud mellem spillerne, og du får derfor også en rolle som spiller i scenariet.

Inden du skal have en rolle som spiller og spille scenariet, har du rollen som ordstyrer, og det er din opgave at formidle opvarmningen og hjælpe dine medspillere i gang med scenariet. Initiativet ligger hos dig, da du kender scenariet.

Det er også din opgave at sikre, at scenariet slutter på den rette måde, og at scenariet indtil da glider pænt.

Tak, fordi du har valgt at være spilleleder på scenariet.

Mange hilsner

Morten Greis Petersen

Har du nogensinde tænkt på at flygte? Sådan rigtigt at flygte? Storme ud af døren, ud i solen, ud under den åbne himmel?

Lade det hele bag dig – for det er et fængsel.

I fuldt firspring går det ned af gangen. Af sted! Af sted! Døren for enden af de grå vægge kommer stadig nærmere. Det klare sollys mærkes bag den materede glasrude, og da døren rives op, strømmer et varmt lys ind. En frisk brise. Fuglenes sang. Duften af blomster. Fri!

1

Så er det, du vågner.

Løfter hovedet fra bordet. Monitorens fade lys fra grå regneark med endeløse rækker af tal falder over tastaturet. Keyboardet har sat sit aftryk i kinden, og verden er stadig på vej i fokus, mens søvnen gnides ud af øjnene. Det grå kontorlandskab toner frem, og på væggen hænger uret, der viser at klokken er 16:01. Det har den været de sidste fem timer.

Forberedelse før I mødes

Du skal printe og klippe kortene til spillet pænt ud. Det anbefales, at du sætter kortene i kortlommer, så de bliver pæne at se på.

Du skal læse scenariet igennem og forstå det.

Forberedelse i spillokalet

Præsenter dine medspillere for "Så er det, du vågner", og forklar dem, at dette er et krævende og udfordrende rollespil, hvor de på skift kommer til at have hovedrollen, og hvor andre imens kommer til at være spillede. Du vil i begyndelsen hjælpe dem i gang, men derefter spiller du med, som en af spillerne, og der er ikke længere en særskilt spilleleder.

Forberedelse til spillet

I begynder med noget opvarmning, så I får lært den grundlæggende scene-mekanik at kende. Derefter skaber I kort Kontorlandskabet, hvor det meste af spillet kommer til at udfolde sig, og så er det tid at gå i gang med at skabe karaktererne og få dem præsenteret.

Den indledende opvarmning

Det først I skal gøre er at hilse på hinanden. Fortæl hinandens navne og giv hånd. Dernæst skal I rejse jer op og gå ud på gulvet og stå i en rundkreds. Begynd at hoppe let på stedet og få løsnet op i kroppen. Ryst arme og ben, spræl med kroppen og lad blodet rulle i årerne.

Dernæst skal I raden rundt give en imaginær gave til sidemanden. Den ene skal demonstrere, hvorledes denne giver en gave, og den anden skal tage imod gaven med armbevægelser og gestik, men det skal gøres uden ord. I udfører gavegivningen i to eller tre runder med stadig større gestik og store bevægelser, større og mere demonstrativt end før.

Så skal I samfortælle. Den første siger et ord, og den næste siger det næste ord, og så videre, så I danner sætninger, f.eks. "Han" ... "kom" ... "hjem" ... "til" ... osv. I begynder med et ord, og derefter tager korte sætninger på tre til fem ord, som den næste skal fortælle videre på, f.eks. "hun kom hjem til" ... "sin meget glade hund" ... osv.

Samfortælle

Pointen er at I dels skal være "opvarmede" og mentalt klar til at improvisere, men vigtigere, så skal I også bruge denne evne til at samfortælle senere i scenariet.

I skal øve jer i at få en god glidende overgang mellem sætningerne, og når det forløber, så ændrer I formen. Du peger nu på den person, der skal komme med næste sætning, og I skal holde et godt jævnt tempo. Det skal ikke være fjollet, men det skal lyde godt.

At skabe kontorlandskabet

Kontoret er rammen for jeres historier. Der er ingen historier, som begynder hjemme. Alt begynder på Kontoret.

I skal på skift fortælle om en ting på kontoret. Hver af jer får lov til at beskrive noget, som er på kontoret. Ting på kontoret er trøstesløse. De er uden liv, de er kolde, grå og uden glæde.

Hvis en spiller introducerer en glad eller smuk ting, skal du bede sidemanden forklare, hvorfor det ikke forholder sig sådan, f.eks. hvorfor er tegningen med den smilende sol og de glade børn ikke en rar ting, men tegnet på noget, som er livstræt.

At skabe rollerne

Nu hvor I har skabt kontorlandskab, er det tid at skabe hovedrollerne. Hver spiller har en persona, og hver spiller skal lave den selv. Udlever spiller-oplæggene til hver spiller, og forklar dem kort, hvad der nu skal ske. Derefter udfylder hver spiller papirerne, lukker øjnene og visualiserer sin persona, og når spilleren åbner øjnene, går I i gang (du kan hjælpe dine medspillere gennem visualiseringsprocessen med langsomt at fortælle dem, hvad de skal gøre, mens de sidder med lukkede øjne, og derefter give tegn til, at de nu skal åbne øjnene).

Det er en god ide, hvis du på forhånd har udpeget en spiller til at være den første hovedrolle.

Vi begynder med dig.

Hvor er du lige nu? Hvad er din hverdag? Hvad er din flugt?

Tænk over det, mens vi laver din persona.

Vi begynder med navnet. Hvad er dit efternavn?

Omskriv dit efternavn til et fornavn. Er dit efternavn Hansen, hedder din persona Hans.

Din persona arbejder på Kontoret. Det gør alle I alle sammen. Det er et ligegyldigt kontorlandskab i triste farver. Udenfor regner det. Alle har kedelige frisurer, intetsigende skjorter og blege ansigter, der har siddet for mange timer i monitoren skær. I er kolleger, for I er alle på Kontoret. Det er her I arbejder.

Der er travlt, men der er ingen spændende projekter. Der er meget at lave, men det er endeløse rækker af tal, der skal behandles. Det er vigtigt for andre, men jeres opgaver er trivielle. I er ikke vigtige, Kontoret er.

Hvad er dine holdninger til følgende?

Angiv din holdning på en skala fra 1-3. Der er ikke noget korrekt eller forkert svar, og du skal ikke sammenligne svarene med dine medspillere, men kun med din persona. Hvor adskiller I jer fra hinanden? Hvor ens er I?

Din holdning

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Hvad er din person

- Jeg er tilfreds
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever h
- Jeg er en kom
- Jeg kan lide a
- Jeg er den, je
- Jeg bliver ofte
- Jeg er en elsk
- Jeg bidrager t
- Jeg har behov
- Jeg er, hvor je
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Spilleleder-note: Hvad er det her?

Jeres roller er jeres personaer. De er variationer over jer selv, og via skemaet kan I hver især fastslå hvor ens eller hvor forskellige, de skal være. Det er en måde at sætte ord på, hvor meget rollen er anderledes, og hvor meget den er magen til. Brug det som rettesnor for at spille rollen.

Dette er en lille opvarmningsøvelse, en slags meditation, og når I åbner øjnene, så er I i jeres roller. Det er overgangen fra jer selv til jeres roller.

Når øjnene åbnes, begynder spillet.

Du finder en normal version af karakterarket bag i scenarieteksten.

Sammenlign din persona med dig selv.

Om lidt skal du lukke øjnene

Om lidt skal du forestille dig, at du kigger i et spejl.

I spejlet ser du din persona. Kig på forskellene mellem jer.

Når du har kigget på din persona, bytter I plads.

Din persona kigger ind i spejlet og ser dig.

Når du åbner øjnene, er det ikke dig men din persona.

Luk nu dine øjne i og følg instruksen.

Den første scene: Lige nu drømmer du

I drømmer allesammen. I ligger hver jeres sted og sover, men I drømmer allesammen. Det er en god drøm. Det er en realistisk drøm, men en god drøm. Den rummer det gode liv, det liv, du gerne vil have. Hvad drømmer du?

I skal på skift og sammen fortælle om jeres gode liv. Lyt til hinanden, byg videre på hinandens drømme. Jeres drømme er et, og I bevæger jer fra drøm til drøm og tilbage igen. Hvor er du? Hvad sker der for dig? Hvorfor er det godt? Hvorfor er det alt det, du altid har drømt om? Din drøm er det gode liv. Det er en god drøm.

Om lidt vågner I. Det regner.

Første kalejdoskopiske scene er *den gode drøm*. Her får I præsenteret jeres drømmeideal for hinanden og præsenteret noget om jeres personaer.

Anden kalejdoskopiske scene er *den grå hverdag*. Her regner det, og kaffen er kold. Her præsenterer I jeres karakterer, og vi hopper fra den ene til den anden for at følge deres triste hverdag:

5

Den anden scene: Lige nu regner det

Det regner. Regnen trommer på vinduet.

Koldt. Gråt. Vådt. Trist.

Det er din virkelighed. I din virkelighed fryser du.

I skal nu på skift fortælle om jeres grå hverdag. I udspiller en kalejdoskopisk fortælling hjemme, på vej til arbejde eller inde på Kontoret.

I skal bruge kalejdoskopiske scener, når I skal skifte fra en persona til en anden. I skifter, når en persona vågner, og I derfor skal skifte fokus fra den vågnende persona til den næste persona. Forsøg at holde spillet kørende mens I fordeler "Vågner du?"-kort – som spilleleder er det din opgave at koordinere kortene, og så kan de andre fokusere på at spille imens, men det skal ikke afholde dig fra også at bidrage.

Spilleleder-note:

Kalejdoskopisk fortælling

I de to første scener, som I skal spille sammen, skal I prøve at samfortælle, hvad der sker. Den første scene er en drømmescene - og derfor kan der hoppes i tid og rum, som drømme nu en gang gør det - og næste scene er en hverdagsscene, hvor I ikke har den frihed.

Kalejdoskopisk fortælling er, når I væver jeres historier sammen, og når en bygger videre på en anden, så snart den anden tier eller tager en pause. Det er at sidde på spring og fortælle – ikke mase sig ind og overdøve – men at fortælle videre, når den første slipper, så der hele tiden er en stemme, der fortæller. Det er sproglige billeder uden pause.

Væn jer til at bygge videre på, hvad der sker uden at der skal være en pause, eller uden at nu tager spilleleder over og fortæller, hvad der så skal ske. Begynd med en opvarmningsscene, hvor I på skift begynder en sætning, og lader sidemanden overtage den og føre den videre, og derefter giver den videre til sin sidemand, så der kommer et konstant forløb af fortælling, som var I en fortæller med flere munde.

F.eks. "Solen skinnede, vejret var dejligt, og børnene løb over engen, da ..." "... isbilen kom kørende om hjørnet. Dens klokke bimlede lystigt og fortalte alle, at der var is og ...", "... imens kom skolelæreren cyklende, fordi alle ferie ..." osv.

Historien må meget gerne hoppe til nye vinkler, fordi selvom I taler konstant, så skifter I med hver stemme også vinkel. En kalejdoskopisk scene kan også indeholde dialog mellem to karakterer: "... og henne ved kaffemaskinen, der står min kollega Petra - god morgen, Petra", "god morgen, Hans - svarer jeg, mens jeg kigger bedrøvet på kaffemaskinen", "er der ikke mere kaffe?" etc.

Den tredje og efterfølgende scener: Eskapisme

Hoveddelen af scenariet består af scener, hvor personaernes flugt følges. Hver persona forsøger at flygte hen over et til tre scener, hvilket håndteres via eskapisme-meknikken. I er tre, der skal spille aktivt i disse scener, mens de to andre følger spillet fra sidelinjen (det skal snart nok blive deres tur).

Hovedrollen og de to spillere, der sidder overfor, og har funktion som ordstyrere. I tre skal nu spille scenen, og undervejs nås et kritisk øjeblik, hvor vi finder ud af, om personen vågner. Hvis personen vågner, slutter det her, og historien glider over til næste person. Hvis personen ikke vågner, fortsætter i til anden og måske tredje scene, og hvis personen stadig ikke vågner, går til epilogen for personen.

Inden vi kigger nærmere på selve scenens opbygning eller **forløb**, kigger vi på eskapisme-meknikken.

Eskapisme-meknikken

På skift følger vi hovedpersonernes hverdag og deres flugt, men der skiftes først fra en karakter til en anden, når karakteren vågner.

Når en karakter er i fokus, begynder det med, at spilleren vælger en af de to spillere, som sidder over for sig, til at være scenesætteren, og sammen opstiller de en scene. Scenesætteren beskriver steder og personer, introducerer udfordringer, og kan tildele biroller til de andre spillere, mens spilleren har sin hovedrolle i scenen. Når scenen når et kritisk punkt og et trin i flugten synes opnået, afgøres det, om karakteren vågner, eller om karakteren kan fortsætte sin flugt.

Første flugtscene: Vælg en af de to spillere, der sidder over for dig, til at være scenesætter. I opstiller scenen, og på det kritiske øjeblik, vender scenesætteren sin seddel om og afslører, om du vågner eller flugten stadig går på. Videre til anden scene:

Anden flugtscene: Vælg en af de to spillere, som sidder ved siden af dig, til at være scenesætter. I spiller nu næste scene, og på det kritiske øjeblik, vender scenesætteren sin seddel om, og hvis du ikke vågner, går flugten stadig på. Videre til tredje scene:

Tredje flugtscene: Vælg en af de to spillere, du endnu ikke har spillet en scene med. I spiller nu den tredje scene, og på det kritiske punkt, afsløres sedlen, og hvis flugten er succesfuld, var det ikke bare en drøm, men succesfuld eskapisme. Hvis du i stedet vågnede, går turen videre til næste spiller.

Det var bare en drøm

Hvis du vågner, spiller I en **overgangsscene**, hvor du og den næste spiller, der skal være hovedrollen, og sammen spiller I eller beskriver I overgangsscenen til den næste hovedrolle. Efter overgangsscenen skal "vågner du?"-sedlerne omfordeles.

Scenelængde

Scener må godt være korte, og scener må godt gå stærkt. Hver scene behøver ikke være fem minutter. Nogle scener kan nøjes med at være 30 sekunder. Andre scener tåler at blive trukket ud.

Det bliver vildere og mere sært

Vi begynder jordnært, også selvom det alt sammen er fremmed og sært, men snart vil jeres scener blive mere sære og stadig længere ude.

Det er helt ok.

Det er trods alt en drøm, og det er derfor, at folk vågner. Hvis tingene kammer helt over eller bliver for langt ude, så brug din myndighed som spilformidler til at få afsløret kort og se, om personen ikke sover?

Omfordelingen af "vågner du?"

Der er i alt fem "vågner du?"-sedler. På tre af dem lykkes flugten, og på to af dem, vågner man. Ved hvert skift af hovedperson samles de fem sedler, blandes, og derefter fordeles de fire af sedlerne til de fire medspillere, som holder deres sedler skjult. Den femte seddel bruges ikke, og den holdes skjult. Der er nu en eller to "så er det, du vågner" mellem de fire spillere, og der skal spilles en scene med tre af spillerne.

Overgangsscenen

Når du vågner, flytter scenens opmærksomhed sig over til den næste hovedperson, og det gør I ved kort at fortælle, hvorledes de to hovedpersoners veje næsten krydses, eller hvorledes de to hovedpersoner befinder sig i nærheden af hinanden, f.eks. da du vågner med et spjæt og kommer til at vælte kaffekoppen, og den pludselige larm forstyrrer din kollega i nabobåsen.

Epilogen over den undvegne

Byg videre på det etablerede gennem de sidste scener. Dette er ikke noget hovedpersonen vågner fra, men derimod er det lykkedes faktisk at flygte. Der er en vej ud, og den er fundet. Lad gerne spilleren, der har personaen selv fortælle, men som formidler af spillet kan du hjælpe spilleren til at få fortalt en kort og lykkelig afslutning på personaens historie.

Bagefter går I videre til næste karakter.

7

Når to er flygtet, spiller du Katakoniens – se næste afsnit, men nu til scenens forløb, som viser, hvordan handlingen skal forløbe. Efter forløbet kigger vi på selve scenens opbygning.

Variant

I kan vælge, at man ikke må kigge på sin egen seddel, før den skal afsløres, så man ikke gennem sit spil, kommer til at afsløre udfaldet på forhånd.

Kalejdoskop

I anvender kalejdoskop-meknikken til at flytte opmærksomheden, når der skiftes fra en person til en anden.

Forløb

Den første scene: Hovedpersonen vælger en af de to spillere over for sig til at være scenesætter.

- I udspiller scenen. Scenesætter kan introducere birolle.
- Konflikten: Der optræder en konflikt i scenen.
- Det kritiske øjeblik: Konflikten forløses
 - Hvis konflikten ikke forløses succesfuldt, må hovedpersonen gøre et nyt forsøg.
 - Hvis scenesætter og hovedperson ikke kan forløse konflikten, stemmer de tre spillere om udfaldet.
- Det afgørende øjeblik: Vågner hovedpersonen?
 - Hvis hovedpersonen vågner, spiller I en **overgangscene**.
 - Hvis flugten lykkes, spiller I næste **flugtscene**.

Den anden scene: Hovedpersonen vælger en af de to spillere ved siden af sig til at være scenesætter.

- I udspiller scenen. Scenesætter kan introducere birolle.
- Konflikten: Der optræder en konflikt i scenen.
- Det kritiske øjeblik: Konflikten forløses
 - Hvis konflikten ikke forløses succesfuldt, må hovedpersonen gøre et nyt forsøg.
 - Hvis scenesætter og hovedperson ikke kan forløse konflikten, stemmer de tre spillere om udfaldet.
- Det afgørende øjeblik: Vågner hovedpersonen?
 - Hvis hovedpersonen vågner, spiller I en **overgangscene**.
 - Hvis flugten lykkes, spiller I næste **flugtscene**.

Den tredje scene: Hovedpersonen vælger en af de to spillere, der endnu ikke har været valgt, til at være scenesætter.

- I udspiller scenen. Scenesætter kan introducere birolle.
- Konflikten: Der optræder en konflikt i scenen.
- Det kritiske øjeblik: Konflikten forløses
 - Hvis konflikten ikke forløses succesfuldt, må hovedpersonen gøre et nyt forsøg.
 - Hvis scenesætter og hovedperson ikke kan forløse konflikten, stemmer de tre spillere om udfaldet.
- Det afgørende øjeblik: Vågner hovedpersonen?
 - Hvis hovedpersonen vågner, spiller I en **overgangscene**.
 - Hvis flugten lykkes, berettes en kort **epilog**.

Spilformidler

Udover at du spiller med, er din rolle som formidler af spillet at håndtere selve spillets forløb.

Du skal koordinere teknikker, forklare spillet og afklare spørgsmål.

Du skal tage initiativet, holde spillet gående, hvis en spiller taber momentum, og så skal du afklare tvivlstilfælde.

Og så skal du spille med.

Hjælpekort

Bemærk, at der er to kort, der opsummerer ordstyrer og birollespillers opgaver. Giv kortene til de to aktive spillere, så de bedre kan se deres opgaver.

Scenens opbygning

Scener udspilles som udgangspunkt mellem hovedrollen og ordstyreren. Den tredje spiller kan have en birolle, og de to sidste spillere holder sig en kort pause, inden de skal spille.

At sætte scenen

Først scene begynder altid på Kontoret. Den kommer i forlængelse af overgangsscenen, som fortæller os hvor første scene begynder. Anden og tredje scene er i forlængelse af hændelserne i foregående scene. De kan være direkte i forlængelse deraf, eller I kan hoppe et lille stykke frem i tid, f.eks. til næste vigtige begivenhed i flugten.

- Første flugtscene: I forlængelse af overgangsscenen begynder den på Kontoret.
- Anden flugtscene: I forlængelse af scene 1 eller lidt senere, f.eks. der hvor konsekvensen af begivenhederne i første scene kommer i spil.
- Tredje flugtscene: I forlængelse af scene 2 eller senere, f.eks. hvor målet for flugten eller resultatet af flugten er ved at være der, og der kommer en sidste hindring.

Birolle

Birollen kan være en hjælper eller en modstander, men centralt er birollen en, der fremmer historien om hovedrollen og hjælper scenens konflikt i spil.

Konflikten i scenen

Alle scener skal indeholde en form for konflikt, der kan resultere i et kritisk øjeblik, hvor man holder vejret i spænding over, om det lykkes for hovedpersonen at forløse konflikten. Det kritiske øjeblik er omdrejningspunktet, og når hovedpersonen lykkes med at have succes, kommer det afgørende øjeblik, om flugten er en succes, eller om den slår fejl.

Konflikt

Konflikten kan enten være etableret ved scenesætningen, og I spiller jer hen mod højdepunktet, eller I spiller situationen og lader en konflikt vokse frem, som I så spiller hen imod.

Scenesætteren skal opstille modstand, som hovedpersonen kan overkomme og lade konflikten forløses. Det skal ikke være let men heller ikke umuligt.

Det kritiske øjeblik

Når der er noget på spil i en scene, kommer der et tidspunkt, hvor det, der er på spil forløses til hovedpersonens glæde, eller det slår fejl. Det kritiske øjeblik er omdrejningspunktet i scenen, og den former hvorhen handlingen herfra drejer. Når problemet er løst med succes, kan hovedpersonen fortsætte sin færd, og slår det fejl, må hovedpersonen finde nye veje. Det er scenesætterens fornemste opgave at opstille en udfordring i scenen, der medfører et kritisk øjeblik, og når situationen er slem, lade scenen finde en forløsning.

Hvis det kritiske øjeblik ikke forløses

Det kan ske, at hovedperson og scenesætter ikke helt klinger, og deres forløsning af scenen ikke falder på plads. I en sådan situation, stemmer de tre andre spillere, om øjeblikket forløses succesfuldt for hovedpersonen, eller om denne fejler og er nødt til at forsøge sig med en ny strategi. Scenen spilles videre, og hovedpersonen må forsøge sig med noget nyt.

Det afgørende øjeblik: Så er det, du vågner

Når det kritiske øjeblik i scenen er forløst, og hovedpersonen succesfuldt kan fortsætte sin færd, kommer et afgørende øjeblik.

Nu afsløres det – gerne med stor dramatik – om flugten er en succes, eller om hovedpersonen vågner.

Kontoret vinder altid. Du er ikke deres ven

Indtil nu har du spillet med, som en anden spiller, men sådan er det ikke. Du er spilleleder, og du er en del af systemet. Sidste ord er dit, og det skal du tage nu. Du tager nu det sidste "Vågner du?"-kort frem, som du ikke før har vist de andre spillere, og vender det: Katatonien.

Netop som spilleren tror, at dennes persona er undsluppet, ændrer alt sig. Du tager ordet, og du fortæller nu, hvorledes ambulance-folkene dukker op på kontoret. De har en bære med sig. De kører den hen til personaens kontorplads, hvor personaen stirrer blankt ud i luften. Personaen har ikke rørt sig de sidste mange timer. De bakser vedkommende op på båren, mens Administratoren dukker op. Han ærgrer over, at de har mistet endnu en, som er gået i en katatonisk tilstand (som de ikke vågner fra). "Kør arbejderen bort", beordrer Administratoren, og ambulancefolkene kører den katatoniske persona bort. En halv time efter dukker en medarbejder op og rydder skrivebordet for effekter. En halv time senere dukker jeres nyeste medarbejder op. "Det er Jens. Sig goddag til Jens. Her fortsætter jeres hverdag, her slutter vort spil".

Showmanship: Kunsten at vende et kort

Det handler om showmanship. Hvis du kan smugle kortet uset ind på bordet og vende det på det dramatiske rigtige tidspunkt, så meget desto bedre. Det er bedst, hvis du kan bruge det, netop som spillerne forventer, at scenariet ender lykkeligt for mindst en af dem (og måske gør det stadig det?). Alternativt kan du også tage det i brug, hvis tiden er ved at være gået, og I er udmattede. Så er det et godt tidspunkt at runde spillet af.

Første flugt lykkes. Huset beholder resten

Hvis det lykkes den første spiller at være succesfuld i sin flugt, er det næsten for tidligt at spille katatonikortet. Vendt til et par spillere mere har haft tur eller til den næste er succesfuld i sin flugt.

Huset snyder stadig

Hvis den første spiller var succesfuld med sin flugt, og du pænt har ventet til en senere spiller er succesfuld, eller bare til nogle flere spillere har formået at flygte, kan du bringe katatonikortet i spil med tilbagevirkende kraft: Brug den kalejdoskopske teknik til at flytte fokus, og flyt det nu over til den første undslap og beskriv, hvorledes denne sidder katakonisk ved sin desk. Lidt savl glider ned over hagen. Flytter man opmærksomheden til de andre borde, sidder andre katatoniske der. Så kommer ambulance-folkene og kører dem væk, og lidt efter rengøringsfolkene, som smider de personlige ejendele ud, mens der i baggrunden høres stemmer. Det er chefen, som er ved at byde de nye medarbejdere velkommen. Rengøringsfolkene er lige akkurat væk med de katatoniske medarbejders ejendele, da chefen præsenterer de nye medarbejdere for deres arbejdspladser.

Bemærkning til spilleleder

Dette er den onde twist. Dette er dystopien.

Det gælder om at svigte den tillid, dine medspillere har opbygget, på det groveste og på den mest dramatiske og stemningsfyldt måde.

Det handler om timing og stemning. Det er en vigtig opgave.

Så er det, du vågner

Du vågner

... ikke

Så er det, du vågner

Du vågner

... ikke

Så er det, du vågner

Du vågner

... ikke

Så er det, du vågner

Du vågner

Så er det, du vågner

Du vågner

Så er det, du vågner

Kattoni

Du kan ikke vågne, du er i en katatonisk tilstand.

De kommer snart og henter dig.

Birolle

I funktionen som birolle-spiller skal du fremme historien om hovedrollen. Du skal gøre det i samarbejde med ordstyreren, som udpeger din birolle og din opgave.

Hvis birollen er fjendtligt stemt, kommer birollen i vejen med besværligheder og urimeligheder. Hvis birollen er positivt stemt, hjælper birollen, men birollen kan stadig introducere besværligheder, hvis birollen selv er i problemer.

Husk – du er her som birolle for at fremme hovedrollens historie.

Ordstyrer

Her er dine opgaver og værktøjer

Støtte: Du har ikke hovedrollen. Din opgave er at få hovedrollen til at være centrum i scenen, I skal spille.

Medspil: Du skal hjælpe hovedrollen ved at bygge handlingen op om denne og basere konflikter herpå.

Modstand: Når handlingen står klar, skal du sætte modstand ind. Indføre en konflikt, og I skal spille den til et højdepunkt.

Birolle: Brug den udvalgte birolle-spiller til at tage vigtige støtte-roller og bipersoner for dig.

Assistance: Spilformidleren hjælper dig med de mekaniske dele af spillet.

Varighed: En scene kan vare fra 30 sekunder til 5 minutter.

Vi begynder med dig.

Hvor er du lige nu? Hvad er din hverdag? Hvad er din flugt?

Tænk over det, mens vi laver din persona.

Vi begynder med navnet. Hvad er dit efternavn?

Omskriv dit efternavn til et fornavn. Er dit efternavn Hansen, hedder din persona Hans.

Din persona arbejder på Kontoret. Det gør alle I alle sammen. Det er et ligegyldigt kontorlandskab i triste farver. Udenfor regner det. Alle har kedelige frisurer, intetsigende skjorter og blege ansigter, der har siddet for mange timer i monitorens skær. I er kolleger, for I er alle på Kontoret. Det er her I arbejder.

Der er travlt, men der er ingen spændende projekter. Der er meget at lave, men det er endeløse rækker af tal, der skal behandles. Det er vigtigt for andre, men jeres opgaver er trivielle. I er ikke vigtige, Kontoret er.

Hvad er dine holdninger til følgende?

Angiv din holdning på en skala fra 1-3. Der er ikke noget korrekt eller forkert svar, og du skal ikke sammenligne svarene med dine medspillere, men kun med din persona. Hvor adskiller I jer fra hinanden? Hvor ens er I?

Din holdning

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Hvad er din personas holdning?

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Sammenlign din persona med dig selv.

Om lidt skal du lukke øjnene

Om lidt skal du forestille dig, at du kigger i et spejl.

I spejlet ser du din persona. Kig på forskellene mellem jer.

Når du har kigget på din persona, bytter I plads.

Din persona kigger ind i spejlet og ser dig.

Når du åbner øjnene, er det ikke dig men din persona.

Luk nu dine øjne i og følg instruksen.

Vi begynder med dig.

Hvor er du lige nu? Hvad er din hverdag? Hvad er din flugt?

Tænk over det, mens vi laver din persona.

Vi begynder med navnet. Hvad er dit efternavn?

Omskriv dit efternavn til et fornavn. Er dit efternavn Hansen, hedder din persona Hans.

Din persona arbejder på Kontoret. Det gør alle I alle sammen. Det er et ligegyldigt kontorlandskab i triste farver. Udenfor regner det. Alle har kedelige frisurer, intetsigende skjorter og blege ansigter, der har siddet for mange timer i monitorens skær. I er kolleger, for I er alle på Kontoret. Det er her I arbejder.

Der er travlt, men der er ingen spændende projekter. Der er meget at lave, men det er endeløse rækker af tal, der skal behandles. Det er vigtigt for andre, men jeres opgaver er trivielle. I er ikke vigtige, Kontoret er.

Hvad er dine holdninger til følgende?

Angiv din holdning på en skala fra 1-3. Der er ikke noget korrekt eller forkert svar, og du skal ikke sammenligne svarene med dine medspillere, men kun med din persona. Hvor adskiller I jer fra hinanden? Hvor ens er I?

Din holdning

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Hvad er din personas holdning?

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Sammenlign din persona med dig selv.

Om lidt skal du lukke øjnene

Om lidt skal du forestille dig, at du kigger i et spejl.

I spejlet ser du din persona. Kig på forskellene mellem jer.

Når du har kigget på din persona, bytter I plads.

Din persona kigger ind i spejlet og ser dig.

Når du åbner øjnene, er det ikke dig men din persona.

Luk nu dine øjne i og følg instruksen.

Vi begynder med dig.

Hvor er du lige nu? Hvad er din hverdag? Hvad er din flugt?

Tænk over det, mens vi laver din persona.

Vi begynder med navnet. Hvad er dit efternavn?

Omskriv dit efternavn til et fornavn. Er dit efternavn Hansen, hedder din persona Hans.

Din persona arbejder på Kontoret. Det gør alle I alle sammen. Det er et ligegyldigt kontorlandskab i triste farver. Udenfor regner det. Alle har kedelige frisurer, intetsigende skjorter og blege ansigter, der har siddet for mange timer i monitorens skær. I er kolleger, for I er alle på Kontoret. Det er her I arbejder.

Der er travlt, men der er ingen spændende projekter. Der er meget at lave, men det er endeløse rækker af tal, der skal behandles. Det er vigtigt for andre, men jeres opgaver er trivielle. I er ikke vigtige, Kontoret er.

Hvad er dine holdninger til følgende?

Angiv din holdning på en skala fra 1-3. Der er ikke noget korrekt eller forkert svar, og du skal ikke sammenligne svarene med dine medspillere, men kun med din persona. Hvor adskiller I jer fra hinanden? Hvor ens er I?

Din holdning

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Hvad er din personas holdning?

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Sammenlign din persona med dig selv.

Om lidt skal du lukke øjnene

Om lidt skal du forestille dig, at du kigger i et spejl.

I spejlet ser du din persona. Kig på forskellene mellem jer.

Når du har kigget på din persona, bytter I plads.

Din persona kigger ind i spejlet og ser dig.

Når du åbner øjnene, er det ikke dig men din persona.

Luk nu dine øjne i og følg instruksen.

Vi begynder med dig.

Hvor er du lige nu? Hvad er din hverdag? Hvad er din flugt?

Tænk over det, mens vi laver din persona.

Vi begynder med navnet. Hvad er dit efternavn?

Omskriv dit efternavn til et fornavn. Er dit efternavn Hansen, hedder din persona Hans.

Din persona arbejder på Kontoret. Det gør alle I alle sammen. Det er et ligegyldigt kontorlandskab i triste farver. Udenfor regner det. Alle har kedelige frisurer, intetsigende skjorter og blege ansigter, der har siddet for mange timer i monitorens skær. I er kolleger, for I er alle på Kontoret. Det er her I arbejder.

Der er travlt, men der er ingen spændende projekter. Der er meget at lave, men det er endeløse rækker af tal, der skal behandles. Det er vigtigt for andre, men jeres opgaver er trivielle. I er ikke vigtige, Kontoret er.

Hvad er dine holdninger til følgende?

Angiv din holdning på en skala fra 1-3. Der er ikke noget korrekt eller forkert svar, og du skal ikke sammenligne svarene med dine medspillere, men kun med din persona. Hvor adskiller I jer fra hinanden? Hvor ens er I?

Din holdning

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Hvad er din personas holdning?

- Jeg er tilfreds med mit liv
- Jeg er kreativ
- Jeg oplever humørsvingninger
- Jeg er en kompleks person
- Jeg kan lide at være alene
- Jeg er den, jeg ønsker at være
- Jeg bliver ofte misforstået
- Jeg er en elskelig person
- Jeg bidrager til samfundet
- Jeg har behov for at udtrykke mig selv
- Jeg er, hvor jeg ønsker at være
- Jeg ser flugt som en udvej
- Jeg er glad for mit liv

Sammenlign din persona med dig selv.

Om lidt skal du lukke øjnene

Om lidt skal du forestille dig, at du kigger i et spejl.

I spejlet ser du din persona. Kig på forskellene mellem jer.

Når du har kigget på din persona, bytter I plads.

Din persona kigger ind i spejlet og ser dig.

Når du åbner øjnene, er det ikke dig men din persona.

Luk nu dine øjne i og følg instruksen.

Vi begynder med dig.

Hvor er du lige nu? Hvad er din hverdag? Hvad er din flugt?

Tænk over det, mens vi laver din persona.

Vi begynder med navnet. Hvad er dit efternavn?

Omskriv dit efternavn til et fornavn. Er dit efternavn Hansen, hedder din persona Hans.

Din persona arbejder på Kontoret. Det gør alle I alle sammen. Det er et ligegyldigt kontorlandskab i triste farver. Udenfor regner det. Alle har kedelige frisurer, intetsigende skjorter og blege ansigter, der har siddet for mange timer i monitorens skær. I er kolleger, for I er alle på Kontoret. Det er her I arbejder.

Der er travlt, men der er ingen spændende projekter. Der er meget at lave, men det er endeløse rækker af tal, der skal behandles. Det er vigtigt for andre, men jeres opgaver er trivielle. I er ikke vigtige, Kontoret er.

Hvad er dine holdninger til følgende?

Angiv din holdning på en skala fra 1-3. Der er ikke noget korrekt eller forkert svar, og du skal ikke sammenligne svarene med dine medspillere, men kun med din persona. Hvor adskiller I jer fra hinanden? Hvor ens er I?

Din holdning

Hvad er din personas holdning?

- | | | | |
|--|---|--|---|
| • Jeg er tilfreds med mit liv | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg er tilfreds med mit liv | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg er kreativ | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg er kreativ | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg oplever humørsvingninger | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg oplever humørsvingninger | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg er en kompleks person | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg er en kompleks person | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg kan lide at være alene | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg kan lide at være alene | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg er den, jeg ønsker at være | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg er den, jeg ønsker at være | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg bliver ofte misforstået | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg bliver ofte misforstået | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg er en elskelig person | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg er en elskelig person | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg bidrager til samfundet | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg bidrager til samfundet | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg har behov for at udtrykke mig selv | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg har behov for at udtrykke mig selv | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg er, hvor jeg ønsker at være | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg er, hvor jeg ønsker at være | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg ser flugt som en udvej | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg ser flugt som en udvej | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| • Jeg er glad for mit liv | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | • Jeg er glad for mit liv | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

Sammenlign din persona med dig selv.

Om lidt skal du lukke øjnene

Om lidt skal du forestille dig, at du kigger i et spejl.

I spejlet ser du din persona. Kig på forskellene mellem jer.

Når du har kigget på din persona, bytter I plads.

Din persona kigger ind i spejlet og ser dig.

Når du åbner øjnene, er det ikke dig men din persona.

Luk nu dine øjne i og følg instruksen.