

Åh gud, er du min far?

En selskabsleg til Fastaval Junior 2018 af Terese M. O. Nielsen for 3-6 spillere. Varighed to timer



Hvad nu, hvis dine forældre slet ikke er dine forældre? Hvis nu den ene var en gud?

Du og de andre spillere er på udflugt med Klubben. I ved det ikke selv, men I er børn af nordiske guder. Jeres forældre har aldrig fortalt det. I har gudekræfter som Thor, Freja, Tyr eller Odin. Men kræfter, man ikke kender, kan man ikke styre, så på udflugten sker der mystiske ting, når jeres kræfter går amok. Kan I gætte, hvem jeres *rigtige* forældre er?

Stikord: Percy Jackson i nordisk mytologi, halvguder, Gæt-hvem-du-er leg

Kære Spilleleder	2
Scenariets grundidé	2
Spillets forløb	2
Introduktion, brainstorm, valg af forældre	3
En skoleudflugt, hvor alt går galt	4
Epilog. Hvem er jeres forælder? Hvad sker der nu?	6
At være spilleleder for børn	7
Inspirationsmateriale.	8
Spilleders cheatsheets	8
Handouts	10
Skema. Guder og evner	10
Oplysninger, som kommer frem i småsnak, mens I venter på bussen	11
Udflugtsmålet	11
Terningslag - Apocalypse World hack	12
Links	13



Kære Spilleleder

Tak, fordi du vil køre denne rollespilficerede selskabsleg. Jeg håber, du og din horde af gudebastarder får det sjovt med jeres gætteleg, og jeg håber, at øvelsen bidrager til at kommende generationer af rollespillere føler sig trygge ved at sætte scener for hinanden og samarbejde om interessant spil.

Tusind tak til Mette Finderup og Maya Krone for at arrangere Fastaval Junior. Det er skønt at dele sin hobby med sine børn. Særlig tak til Maya og hendes søn for titlen og billedet.

Ikke mindst tusind tak til Astrid, Freya, Kjerstin og Sofie, døtre af Frigg, Idun, Freja og Frej, for en tur i badelandet Fastaval 2018, som ikke helt forløb som forventet.

Jeg vil meget gerne høre om spillets forløb og kan kontaktes på terese.m.o.nielsen@gmail.com.

Venlig hilsen
Terese

Scenariets grundidé

Der er tre inspirationskilder til scenariet. For det første har jeg med stor fornøjelse læst Percy Jackson serien af Rick Riordan sammen med min søn Sofus og synes især, at den første bog, hvor Percy langsomt opdager, at han i virkeligheden er søn af Poseidon, er alle tiders. Kontrasten mellem almindelig skolegang og guddommelige evner er skøn. Den anden inspirationskilde er gættelegen "Gæt, hvem du er", som er beskrevet f.eks her <http://www.sjovide.dk/gaet-hvem-du-er/>. Den tredje ingrediens i blandingen er ideen om at omsætte historien fra den græske gudeverden til nordisk mytologi, hvor jeg trækker på en livslang kærlighed til Peter Madsens Valhalla tegneserier.

Tanken er, at alle børn har prøvet at dagdrømme om, at deres forældre ikke er deres virkelige forældre. I scenariet spiller alle børn af enlige forældre med en guddommelig far eller mor. De øvrige spillere afgør, hvilken nordisk gud der er deres anden forælder, og spillerne får forældergudens navn skrevet i panden uden selv at se det. Derefter fortæller man sammen om en skoleudflugt, hvor alt går galt, fordi gudebørnenes kræfter manifesterer sig. Til sidst skal spillerne gætte navnet på deres gudeforælder.

Spillets forløb

Scenariet/selskabslegen består af tre dele. Først en brainstorm-workshop, hvor du og spillerne bygger fælles inspirationsmateriale til skoleudflugten. Derefter rollespilles en skoleudflugt, hvor alt går galt. Til sidst afrundes det hele af en fortællerunde, hvor spillerne gætter deres guddommelige ophav og fortæller om, hvordan den nye viden får indflydelse på karakterernes videre liv.

Introduktion, brainstorm, valg af forældre

Velkomst og præsentation af scenariet

Start (som altid) med at byde dine spillere velkomne og lad dem fortælle, hvem de er. Læs foromtalen højt.

Fortæl, at scenariet er en gætteleg om guder. Hver af dem har en gud som far eller mor, og de ved ikke selv hvem - men det gør de andre spillere. Indskærp spillerne, at det er meget, meget vigtigt, at man ikke direkte afslører for hinanden, hvem de sande forældre er. Det spolerer gættelegen. Men til gengæld skal man give gode hints - ikke for svære og ikke for lette. Det er ikke helt nemt at finde på gode hints, men lige præcis derfor er der workshopøvelser til at hjælpe jer på vej.

Associationsleg som opvarmning

Lav en runde associationsleg for at tænde for fantasien og for at lave noget sjovt sammen. Du starter med at sige "Valhal", og så kører I et par runder. Prøv igen med "Gudekræfter" og "forældreløse" som startord.

Nordisk mytologi. Guder, billeder, evner

I får brug for en fælles vidensbank at få ideer til overnaturlige hændelser ud fra. Spørg dine spillere om, hvad de ved om de nordiske guder. Medbring gerne en stak billeder, f.eks. i form af Valhalla-tegneserier, og spred dem ud på bordet til inspiration. Brug spillernes viden og ideer til at lave et skema som dette.

Gud	Gud for	Særlige evner
Thor	...	Kan få det til at tordne og lyne Er meget stærk

Der er et færdigt skema på side 4, som du kan drage inspiration fra, hvis spillerne ikke har nogle idéer til, hvad Balder har af særlige evner eller lignende. Men det er sjovest, hvis det er spillerne selv, der hitter på.

Hvis du har overblik til det, kan du som spilleder prøve at pufte spillerne i retning af særlige evner, som er nemme og interessante at bringe i spil senere. Det er ret lige til og altid spændende, hvis lynet slår ned, når et barn af Thor er vredt. Til gengæld er det svært at rollespille, at et barn af Loke er umådeligt listigt og får en snedig og bedragerisk plan; Lokes evner skal nok drejes i retning af at lyve, forklæde sig og snyde med terninger og kort for at kunne omsættes til rollespil.

Byg din spilperson. Valg af gudedeforælder

Når spillerne og du har en fælles idébank, skal de have tildelt deres gudedeforældre. Men først skal de præsentere deres spilpersoner for hinanden og lære dem at kende.

Rollespil, at I står på fortovet og venter på bussen.

I er 3-6 skolebørn, som skal på udflugt med Klubben i sommerferien. I kommer fra forskellige klasser og forskellige skoler og har faktisk ikke rigtigt talt med hinanden før. Rollespil, at I

mødes og præsenterer jer. I løbet af rollespillet, skal det komme frem, at I pudsigt nok alle sammen bor alene med kun én forælder. I skal få svaret på følgende spørgsmål ved naturlig samtale. Læg handoutet fra s. 10 frem på bordet til at understøtte hukommelsen, imens I rollespiller.

- Hvad hedder du, og hvor gammel er du?
- Bor du sammen med din far eller din mor? Andre - nye kæresten, kæledyr, bedsteforældre?
- Hvad har din far/mor fortalt dig om din mor/far, som du aldrig har mødt? Tror du på det?

Spillederen skal huske kønnet på menneske-forældrene, så man kan vælge en gudeforælder af det modsatte køn. Når alle oplysninger er kommet frem, kommer bussen.

Busturen er kedelig, og spilpersonerne oplever ikke noget. Men spillerne skal have deres gudeforælder. Derfor sendes spillerne ud af lokalet én ad gangen. Spilleder og resten af spillerne bestemmer, hvem der er spilpersonens far eller mor. Alle må komme med ideer, men det er spilleren til venstre for personen uden for døren, der har det sidste ord.

Når en spiller kommer ind ad døren, skriver spillederen gudens navn i panden på ham eller hende. Det er selvklaart helt forbudt at røbe, hvad der står i panden på de andre. Eventuelt skal det først skrives på malertape eller lignende og så klæbes fast, sådan at spilleren ikke får mulighed for at gætte ud fra navnets længde.

Udflugtsmål

Bussen når frem til udflugtsmålet, som I fortæller i fællesskab. Brug listen (handout s.10) til inspiration. Vælg et udflugtsmål i fællesskab eller med terningeslag, hvis spillerne er ubeslutsomme. Lad derefter hver spiller fortælle 1-3 sætninger om stedet i rækkefølge.

Skal I

1. I en forlystelsespark? Hvilken? Er der et tema?
2. I badeland. Er der vipper, rutsjebane, boblebad, sauna? Udendørs eller indendørs?
3. I Zoo?
4. På museum? Hvilken slags? Kunst, tog, landbrug...
5. På vandretur. Hvor? Bjerge, skov, hede?
6. I frilandsmuseum: Moesgaard, Lejre, Den Gamle By...

En skoleudflugt, hvor alt går galt

I skal nu rollespille udflugten. Der er tre formål

- Der skal ske hændelser, der giver hints om, hvilke gudekræfter spilpersonerne har
- Det skal være interessant og sjovt at spille
- Spillerne skal inddrages i at sætte rammer og foreslå konsekvenser af handlinger

Du skal med andre ord gøre dit yderste for at få spilpersonerne i problemer. Slip dyr løs i Zoo, lav klippekred på vandreturen, lad døren gå i baglås i spøgelsestoget, få vaser til at

vælde på museet osv. Pres spillpersonerne og se, hvad der sker. Afgør tvivlstilfælde med to terninger, højt er godt. Se Handoutet s. 11 om terningslag. Hav det gerne liggende fremme, så alle kan se det.

Husk at understrege, at spillerne skal være in character under skoleudflugten. Det betyder også, at de ikke må gætte på, hvem deres guddommelige forælder er. Spilleren ved, at han/hun deltager i en gættekonkurrence, men spillpersonen er bare på skoleudflugt og ved ingenting.

Selve skoleudflugten improviseres ud fra udflugtsmål og spillpersoner. Som spilleleder starter du med at agere læreren og fremlægger en tidsplan à la

Kl. 10-12 ser I på <indsæt selv noget>

Kl. 12-13 mødes vi for at spise madpakker

Kl. 13-15 ser I på <indsæt selv noget andet>

Kl. 15.00 skal alle mødes ved bussen

Derefter spørger du spillerne, hvad de har lyst til. Reager på deres forslag, både til hvad deres spillpersoner har lyst til at lave, og til konsekvenser af situationer, hvor gudekræfter kommer i brug.

Når der opstår en situation, hvor en spillers gudekræfter kunne vise sig, spørger du den spiller, der sidder til højre for spilleren med gudekræfterne, om der sker noget særligt? Forhåbentlig får spilleren til højre en idé, og ellers må du finde på noget som spilleleder. Prøv at stimulere spillerne til at bidrage så meget som muligt til at sætte scener, men du har selvfølgelig altid det sidste ord, hvis deres forslag er urimelige. Sørg også for, at alle får lejlighed til at komme med forslag.

Brug skemaet fra side 2 til inspiration. Lad det ligge fremme på bordet. Muligvis ligner det dette skema.

Et barn af	Kommer ud for at	Og der sker
Thor	Skulle løfte/skubbe Blive arrig	Det er overdrevent nemt Det begynder at tordne
Odin	Skulle spille skak Planlægge en strategi Gætte på fremtiden	Det er overdrevent nemt Det er overdrevent nemt Har ret
Freja	Skulle charmere nogen Skulle hoppe eller springe	Det er overdrevent nemt Kan næsten flyve
Frej	Lave mad Tage sig af planter	Det er overdrevent nemt De vokser som gale
Tyr	Tæmme en hund Skulle slå	Den elsker ham! Vinder altid
Loke	Skulle vinde i spil	Snyder og vinder

	Skulle overbevise nogen Skulle forklæde sig	Lyver og vinder Det er overdrevent nemt
Idun	Tage sig af en gammel eller syg person	Han/hun bliver omgående rask og har det meget bedre
Balder	Skulle charmere nogen Er et mørkt sted	Det er overdrevent nemt Begynder at lyse
Heimdall	Skulle lytte/se/snuse...	Det er overdrevent nemt
Njord	Skulle sejle Er i nærheden af vand	Det er overdrevent nemt Vandet adlyder hans/hendes vilje
Brage	Skulle synge/fortælle/digte/rappe	Det er overdrevent nemt

Epilog. Hvem er jeres forælder? Hvad sker der nu?

Når spilpersonerne har sat sig ind i bussen kl. 15, skal de gætte på deres ophav. Spørg spillerne én ad gangen, om de kan gætte, hvem deres rigtige far/mor er. Lad dem se, hvad der står i panden på dem. Snak lidt om, hvilket clue der gav dem ideen.

Når I er klar, klipper I tilbage til busturen. Mørke skyer er trukket sammen på himlen. Pludselig kører bussen ind i et træ i vejkanthen, og alle andre end spilpersonerne bliver slået bevidstløse. En lysstråle viser, at der opstået et hul i skyerne. Bifrost buer ud af åbningen og danner en bro mellem himlen og vejen lige foran bussens kølerhjul. Når man kigger langs regnbuebroen, ser man 4 skikkelser komme langsomt skridende ned ad den. Det er gudeforældrene, der kommer ned til deres børn. En efter en ligger de en hånd på deres afkoms skulder og roser dem. Derefter får alle gudebørn en gave med deres gudeforælders kraft, f.eks. Får Frejas datter en fjederham og Friggs datter en Skæbnebog, der kan forudsige fremtiden. Se L00t-tabellen under spilledermateriale, eller find selv på noget til netop dine spillere.

Så skal historien afrundes. Lad spillerne fortælle en ad gangen, hvad der sker, når de kommer hjem. Siger de noget til deres forælder? Hvad svarer forælderen?

Afhængigt af tid og energi kan du sætte spilleren over for dem spille rollen som menneskeforælderen og rollespil scenen.

At være spilleleder for børn

Som spilleleder for en gruppe af børn har du to ansvarsområder.

Socialt ansvar

Du er den voksne, og som spilleleder for en gruppe børn vil de forvente, at du sætter rammer for dem. Smil til dem, brug så mange af deres input som muligt, evt. i modificeret form, og giv dem klare instrukser.

En gruppe børn, der ikke kender hinanden, vil føle hinanden lidt på tænderne og mere eller mindre bevidst undersøge, hvad hækkeordenen er. Sådan gør grupper af børn. Du er den voksne og skal sørge for

- At alle får taletid og rampelys
- At man ikke taler alt for meget i munden på hinanden
- At ingen bliver drillet
- At alle!!! forslag til historien får ros, og at så mange som muligt bliver brugt.

Sørg gerne for fra starten at spørge alle én ad gangen i en fast rækkefølge. Så bliver det hurtigt etableret, at sådan fungerer det.

Børn er mere tilbøjelig end voksne til at snakke ud af en tangent; lad dem gøre det en smule og styr dem så tilbage til historien. Efterhånden viser det sig forhåbentlig, at rollespillet er sjovere end tangenterne, og så dæmpes tilbøjeligheden af sig selv.

Ansvar for historien

Du har overblik over forløbet og træning i at fortælle og improvisere en historie frem, så du skal sørge for, at introen forløber efter planen, at udflugten giver anledning til et passende antal hints (mindst 1 pr spiller) af en passende sværhedsgrad, og at alle får afrundet deres historie med en epilog. Sørg for at

- Sige ja eller nej til spilleres forslag om, hvad der sker. Du har det sidste ord.
- Terningeslag bliver afgjort. Igen, du har det sidste ord
- Timingen er rigtig. Udflugten slutter på et godt tidspunkt.

Inspirationsmateriale.

Spilleders cheatsheets

Scenariets forløb

- Husk en sprittush og evt et lommespejl.
- Velkomst og foromtale
- Associationsleg
- Brainstorm. Fælles vidensbank om nordiske guder
- Byg spilpersoner. Navn, bolig, hvad har du hørt om din far/mor?
- Byg verden. Skole, lærer, skolebus, udflugtsmål
- Fortæl skoleudflugten. Brug spillernes input til ting, der går galt pga gudekræfter så meget som muligt. Afgør tvivl ved terningerul
- Tilbage i skolebussen. Hvem er jeres rigtige forælder? L00t!
- Epilog. Hvordan bliver livet fremover?

Guder og deres evner

Gud	Gud for	Særlige evner	L00t. Gaver til gudebørn
Odin	Krig, kongemagt, død, digtning og visdom.	Digtning, forklædning	En flaske af digtermjøden, der giver syner om fremtiden eller hændelser langt borte.
Thor	Styrke, kamp, tordenvej	At være stærk At fremkalde lyn og brag	En BoomeHammer, der altid vender tilbage, og trækker gnister, når den slår.
Loke	List	Kan forvandle sig til dyr Lyve, snyde i spil	Et spil kort, der altid vinder.
Frej	Forår, sommer, frugtbarhed, landbrug, velstand Har en magisk båd, der kan foldes sammen og puttes i lommen		En vandkande, der får planter til at gro, når man vander med den.

Freja	Kærlighed, fødsel, frugtbarhed, magi, kostbarheder Har en fugleham og kan flyve	Kan få alle til at blive forelskede i sig	En fugleham, så man kan flyve.
Heimdall	Vogter regnbuebroen bifrost Kan se 100 mile og høre græsset gro	Overnaturlige sanser	En kikkert, der kan se langt omkring, og giver en evnen til at gå op ad Bifrost, når man skruer på den.
Ran	Havgudinde, gudinde for bølger Fanger de druknede i sit net		
Frigg	Ægteskab, moderskab og familie	Hun ved lige så meget som Odin.	En skæbnebog, hvor man kan læse om fremtiden.
Balder	Skønhed, renhed, godhed	Kan få alle til at blive forelskede i sig Kan fremkalde lys	En harpe, der får alle til at forelske sig i en og gøre, hvad man siger
Idun	Ungdom Vogter de æbler, der giver guderne evigt liv		Et gyldent æble som halskæde, der holder bæreren ung.
Tyr	Krig, aftaler, regler, tingssteder		En hundefløjte, der får vilde dyr til at lystre.
Uller	Vinter		
Njord	Skibe, sømænd, fiskere		En båd, der kan være i en lomme eller blive til et rigtigt sejlskib.
Brage	Digtning	Fortælle historier, synge	Et musikinstrument, der fortryller lytteren.
Sif	Guldhår		En paryk, som gør selv den grimteste tiltrækkende.

[illegible]

Oplysninger, som kommer frem i småsnak, mens I venter på bussen

Tal sammen, som jeres karakterer ville gøre. Sørg for, at de andre lærer jeres karakter at kende og ved følgende:

- Hvad hedder du, og hvor gammel er du?
- Bor du sammen med din far eller din mor? Andre - nye kærester, kæledyr, bedsteforældre?
- Hvad har din far/mor fortalt dig om din mor/far, som du aldrig har mødt? Tror du på det?

Udflugtsmålet

Skal I

1. I en forlystelsespark? Hvilken? Er der et tema?
2. I badeland. Er der vipper, rutsjebane, boblebad, sauna? Udendørs eller indendørs?
3. I Zoo?
4. På museum? Hvilken slags? Kunst, maskiner, landbrug, boliger...
5. På vandretur. Hvor? Bjerge, skov, hede?
6. I frilandsmuseum: Moesgaard, Lejre, Den Gamle By...

Terningeslag - Apocalypse World hack

Hvis I ønsker at gøre noget, hvor der kan være tvivl om udfaldet, afgør I, om det lykkes, ved hjælp af terninger.

Først beskriveren spilleren, hvad han/hun ønsker.

Så rulles to sekssidede terninger.

Spilleder fortæller, hvad der videre sker, ud fra dette skema:

10-12	Ja, og...	Ikke alene lykkes det, det går fantastisk, OG du får en ekstra bonus.
7-9	Ja, men...	Det lykkes, men det er svært. Du skaber nye problemer, eller spilleder giver dig et svært valg.
2-6	Nej	Det går galt. Det kan du bare ikke. Men du får 1 XP

Eksempler

Ja, og...

Karen vil gerne skubbe døren op med skulderen. Hun slår 11. Døren brager op, og hun slår den skurk bevidstløs, der stod ved døren, uden hun vidste det.

Ja, men problemer

Sebastian vil klatre op på taget af huset. Han slår 7. Han kommer med nød og næppe derop, men undervejs larmer han så meget, at skurken kommer ud af døren - og opdager hans venner.

Ja, men svært valg

Mille prøver at køre bil. Hun slår 8, og bilen kører i den rigtige retning. Men en kat springer ud foran hende. Skal hun undvige og køre bilen i grøften eller køre videre?

Nej

Frede vil overtale billetsælgeren til, at han må komme ind, selv om han ikke er fyldt 15. Han slår 2. Det må han bare ikke. Han får 1 XP.

Når man har 3 XP må man købe sig en evne. Spilleren kommer selv med et forslag, der er realistisk for spilpersonen. Spillederen godkender det eller foreslår ændringer. Når man har en evne, må man lægge 1 til terningeslag, hvor evnen er i spil.

Links

Gættelegen Gæt hvem du er

<http://www.sjovide.dk/gaet-hvem-du-er/>

Rick Riordans hjemmeside

<http://rickriordan.com/>

Peter Madsens hjemmeside

<http://www.petermadsen.info/pages/tegnestuen/tegnestuen.html>