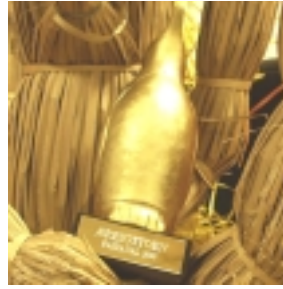




Val uden Fasta

I år er Fasta ikke officiel arrangør af Fastaval. I stedet står den nystiftede forening Alea med Peter Bengtsen som formand bag årets val. Men hvordan hænger det hele sammen?

Side 4



Otto med ære

Så er det slut med at vente i spænding til banketten. Allerede nu afsløres det hvem der er nomineret til Æresottoen. Tilmed bliver vinderen kåret allerede fredag.

Side 9



Hvem vinder Ottoerne?

Max Møller har taget et grundigt kig i krystalkuglen og fundet frem til hvem vinderne bliver. Max har udelukkende forholdt sig til foromtalerne, så fejlmargenen er naturligvis stor. Sidste år ramte han dog rigtigt i 60 procent af tilfældene.

Side 2

Den NYE!

Af Kenneth Brynning

Først tager man en skive brød.

De spæde skridt er taget, et, to, tre. Ind ad døren trådte jeg, observerende, bærende på en alt for stor garderobe. Stille, dog uden at vise den mindste form for tvivl, listede jeg mig ind i gymnastiksalen, der skulle fungere som mit overdådige sove-kammer de næste par dage eller fem.

Efter placeringen af min sengeplads, der dog så lidt tvivlsom ud, og om ikke andet så meget hård, rettede jeg mig op og så mig selv i det imaginære spejl, der som altid reflekterede det kønne selvfede ydre, og begav mig mod min indtrædelse i Fastavallens verden.

Man tager og pakker osten ud af sin folie og placerer osteskiven på brødet.

Pavillonteltene skød op som små bygningsværker foran mig. Her blev bygget en lille nation og generalerne stod i al deres pomp og pragt og overværede deres rige. På dette fundament af hårdt beton skulle et samfund med litteratur, underholdning og fortæring opstå. Sofaer blev hentet og tildækket i en lind harmonisk strøm.

Jeg kiggede, dog ikke længe nok til at virke som NY, og skøjtede så hen over det røde gulv. Jeg hilste på dem jeg kendte på en måde så folk omkring kunne se at der her ikke var tale om et tilfældigt bekendtskab, jo mine manerer vi-

ste tydeligt at jeg havde styr over situationen og at redaktøren på netop det tidspunkt kiggede ud fra redaktionen for at bede mig og min medskribent om at komme op, styrkede blot det faktum at jeg ikke på nogen måde kunne være ny.

Man tager et stykke kogt skinke og placerer ligeledes dette på brødet.

Introduktionen af redaktionen forløb smertefrit og snart var jeg overladt til mine egne indfald og en bagvæg fyldt med bizarre 4. klasses tegninger. Travlheden summende omkring i lokalet og ligeledes udenfor, den satte sig i håret og nakken, og forstyrrede blot en smule.

...fortsættes på bagsiden

Barometeret

Avisen giver også sit bud på hvem der vinder Ottoerne i vores Barometer. Her interviewer vi dagligt tilfældige Fastaval-deltagere for at høre deres bud.

Side 3

Hjerner i rollespil

Brainbuilders er et nyskabende undervisningskoncept om kunstig intelligens udviklet af Institutet for Fremtidforskning for Dansk Naturvidenskabsformidling.

Brainbuilders er et rollespil - en historie hvor deltageren selv spiller hovedrollen. Eleverne forestiller sig, at de er forskere, som skal udvikle en kunstig intelligens.

Side 5

Otto-vinderne afsløret

Forord af Morten Juul

Avisen giver dig endnu et bud på Otto-vinderne i søndagsudgaven. Her vil den tidligere Otto-overdommer Morten Juul give sit bud - og han har tilmed læst scenarierne.

Lige som sidste år har dansk rollespils nyeste primadonna Max Møller haft krystalkuglen fremme og kigget frem mod bankettens Otto-overtrækkelse. I 2002 ramte han på imponerende vis rigtigt i 60 procent af tilfældene - vel at mærke uden at have læst et eneste af de pågældende scenarier.

Om Max Møller tangerer eller slår den rekord, ved vi søndag aften. Indtil da får han ordet og gennemgår her årets vinder-scenarier:

Årets Otto-vindere

Af Max Møller

Lad os starte med det sjoveste: det ringeste scenarie. Der er ikke mange muligheder i år - og det er jo godt. Jeg vil spare de nominerede, og nøjes med at fortælle jer om vinderen. Der er også tale om en klar vinder - et af de ringeste scenarier, Fastaval har lagt ryg til i nyere tid... Lømler. Just don't go there...

Effekter

De nominerede bliver:

Tempo af Mike Ditlevsen og Peter Brodersen

Sporskifte af Michael Erik Næsby

Drømmen om en konge i guld af Jacob Schmidt-Madsen

Kød af Morten Jaeger

Sankt Hansen af Ryan Rohde Hansen

Der er kamp om den mindste pris i år. Herligt. Jeg har set nogle af effekterne til *Tempo* -

de er sgu checkede! Men juryen er jo blevet nypuritanske, så deres smartness hjælper dem ikke.

Hvis Morten får lavet sine effekter, som han taler om, har han en rigtig god chance. De er originale, godt inkorporerede og lette at bruge.

Men jeg tipper nu alligevel Næsby som årets vinder. Juryen vil uvægerligt have lyst til at belønne hans hæmningsløse eksperimenter med et eller andet.

Vinder: *Sporskifte* af Michael Erik Næsby

Redigering

De nominerede bliver:

Mænd af ære af Kristoffer Apollo

Darling er død af Mette FINDERUP

Prinsen af Merlin P. Mann

Diagnose af Maya Krone og Michael Erik Næsby

Svanevang af Mikkel Bækgaard

Årets største favorit. Han har vundet den før, og han har for fanden været redaktør på et førende magasin... Og så har han været med til at give Ottoer til en række af juryens medlemmer... Skulle Kristoffer have en dårlig dag, står Mette FINDERUP og Mikkel Bækgaard klar i kulissen.

Vinder: *Mænd af ære* af Kristoffer Apollo

Bipersoner

De nominerede bliver:

Kød af Morten Jaeger

Landlov af Adam Bindslev

Sporskifte af Michael Erik Næsby

Sønner og døtre af Jonas Arboe Harild

Prinsen af Merlin Mann

Sidste år var det den nemmeste pris at gætte. I år er det den sværeste. Uden for de nominerede står der fire scenarier på min liste, som jeg ikke vil udelukke som mulige vindere...

Mine favoritter hedder *Prinsen*, *Landlov* og *Sønner og døtre*. Til Merlins fordel tæller hans anciennitet, Jonas har skrevet adskillige oversete scenarier, men det bliver sikkert afgørende, at Adam har flere gamle Fønix og VC bonkammerater i juryen.

Vinder: *Landlov* af Adam Bindslev

Juryens Specialpris

Vi skifter lige spor... *Sporskifte* af Michael Erik Næsby, *Fremtiden er nu* af Mads L. Brynnum og Morten M. Jespersen samt *Det Glade Land* af Klaus Meier Olsen er dem, der kan komme på tale til specialprisen.

Futuristernes arrogante retorik taler imod dem, og jeg tror ikke på det.

Det glade land er et vaskeægte politisk scenarie og vil derfor også markere sig. Men det er trods alt ikke det første og det vil nok blive afgørende.

Sporskifte er uden tvivl Fastaval 2003s formeksperiment numero uno. Hvorvidt det virker, er et godt spørgsmål (jeg har dog stor tiltro til hr. Næsby's evner), men jeg tror ikke, det bliver afgørende for dets chancer for at vinde specialprisen.

Jeg tror ikke kun, juryen vil kigge på, om scenariet er eksperimenterende, men også, om det vil sætte sig spor. Vil *Sporskiftes* eksperimenter inspirere andre forfattere? Jeg tror det ikke, og derfor tror jeg ikke, det vinde specialprisen.



SPÅDOM: Max forsøger at forudsige fremtiden

Derfor får vi endnu en hjemløs pingvin...

Vinder: Ingen

Spilpersoner

De nominerede bliver:

Mænd af ære af Kristoffer Apollo

Proaktiv af Lars „Kaos“ Andersen

Darling er død af Mette FINDERUP

Svanevang af Mikkel Bækgaard

Fortæl Mig af Alex Uth og Jorgo A. Larsen

Og så bliver det alvor. Vi er nået til de tunge priser, og her bliver det svært i år. De nominerede er jo uhyggeligt stærke, og derfor bliver det ikke kun spilpersonernes kvalitet, der bliver afgørende for prisen udfald. Der bliver tale om kompromisser, som også skeler til scenariet og vinderne i andre kategorier.

Jeg tror, at Kristoffer tager aftenens anden pris hjem, men i de sene natte timer kan der også blive byttet om på denne og bedste scenarie...

Vinder: *Mænd af ære* af Kristoffer Apollo

Publikumsprisen

Inden vi når til hovedprisen, skal vi lige have den altid om diskuterende publikumspris ud-

delt. Og Publikumsprisen kommer til ære og værdighed igen, med en top 3, som ingen kan sige noget imod: *Drømmen om en konge i gult* af Jacob Schmidt-Madsen, *Sønner og døtre* af Jonas Arboe Harild og *Fortæl Mig* af Alex Uth og Jorgo A. Larsen.

Fortæl Mig: jeg tror, det bliver et mægtigt godt scenarie. Men det forventer alle, og udover mange hold vil forventningerne vende marginaler imod det i den absolutte top. Jeg tipper en 3. plads.

Sønner og døtre: spændende form, begrænset målgruppe og NBH spillerne. Men de har også travlt med at tilrane sig den første LajvOtto... En 2. plads.

Drømmen om en konge i gult vinder årets publikumspris. Jacob har gjort det 2 gange før. Han kender sit publikum, de kender ham og jeg ved, hvem han har hyret som spilledere... Det eneste, der kan hindre det, er misforståelser omkring titlen – det handler da om Miguel Indurains genkomst i Touren, ikke?

Vinder: *Drømmen om en konge i gult* Jacob Schmidt-Madsen

Scenarie

De nominerede bliver:

Mænd af ære af Kristoffer Apollo

Proaktiv af Lars „Kaos“ Andersen

Fortæl Mig af Alex Uth og Jorgo A. Larsen

Drømmen om en konge i gult af Jacob Schmidt-Madsen

Darling er død af Mette Finderup

Og så er vi nået til hovedprisen - kompromisprisen... Igen et stærkt felt, hvor mindst et par af de store favoritter går tomhændede hjem. Hvem?

Jacob Schmidt-Madsen bliver forbigået her, men belønnet andetsteds, og det bliver afgø-

rende for den stillingskrig, juryen ender i. *Drømmen om en konge i gult* vil dele juryen i to – som henholdsvis elsker det og ikkehaderdetmenhvaderdet-fogetintellektueltfis.

Mette Finderup. Hendes Darling er nok lovlig piget for den mandsdominerede forsamling. Samtidig vil juryens feminine indslag have travlt med at tale for *Drømmen om en konge i gult*...

Men årets chok bliver, at Lars Andresen må gå tomhændet hjem. Jeg tror, han skriver et af sine bedste scenarier. Men han skriver det selv i sin profil: „De seriøse scenarier jeg har kastet mig over, har ikke vundet Otto'er, så det har jeg droppet igen.“ Han har åbenbart ikke lært det...

Og hvem vinder? Som sagt: der kan blive byttet om på bedste spilpersoner og scenarie, men jeg tror, Alex tager bedste scenarie hjem. Ikke mindst pga hendes medforfatter – Fastavals bunker kan ikke gennemtrumfe en Æresotto til Dirtbusters og lægger pres på juryen for at belønne hans store indsats på anden vis.

Vinder: *Fortæl Mig* af Alex Uth og Jorgo A. Larsen

Årets oversete perle

Og lad mig til sidst give også nævne de scenarier, der får honorable mention, men risikerer at gå i glemmebogen...

Sønner og døtre af Jonas Arboe Harild, *Proaktiv* af Lars Andresen, *Svanevang* af Mikkel Bækgaard, *Diagnose* af David Riis og *Darling er død* af Mette Finderup.

„Vinderen“ kunne let blive *Proaktiv*, som givet får mindre opmærksomhed end fortjent, men nok skal ende på Rylle. Så jeg vil i stedet pege på *Sønner og Døtre* - ingen husker nr. 2...

Barometeret

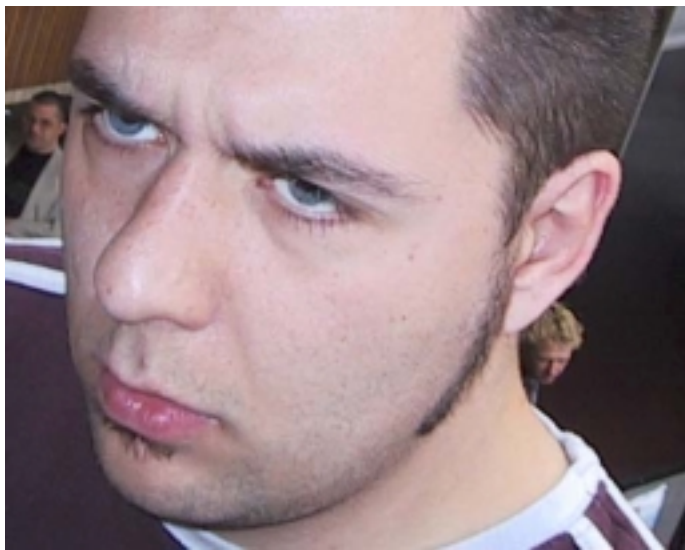
På en skala ...

En introduktion til Avisens eget Otto-barometer

Avisen har i år sat sig for at holde Fastavalgænger helt oppe på beatet mht. hvilke scenarier, der placerer sig bedst i kapløbet om de gyldne pingvinner. Hvad er in, og hvad er – ikke mindst – yt? – Hvor ligger spillernes præferencer, og hvad kan vi luske ud af dommerne?

På dette sted vil du fredag, lørdag og søndag kunne finde de seneste opdateringer på netop denne front. Dette såvel i form af et grafisk barometer for ”bedste scenarie”, og i form af korte exit-polls hvor spillerne får muligheden for at give deres besyv med.

Hold derfor øje med netop dette sted i Fastaval-Avisen, hvis du vil have stof til dine middagsdiskussioner!



CONRAD: Et live-scenarie med indhold

Anmeldelse af live-scenariet ”Conrad”

Af Kenneth Brynning

Titel: Conrad

Type: Live-scenarie

Deltagere: 1 + 1 npc.

Scenariet bygger på utrolig hurtig indlevelse og et fantastisk personarbejde som udfolder sig i kraft af ens svar som spiller. Settingen er en Fastaval, men kan dog spilles på et hvilket som helst tidspunkt og sted. Et kort referat af scenariet er: Npc'en råber eller henvender sig på anden måde sig til spilleren spørgende ”Conrad”? Her

kan spilleren så vælge sit svar: ja eller nej, jeg valgte selv ja selvom mit navn ikke er Conrad. Det efterfølgende spørgsmål var så fra npc'en ”har du kørekort”? Her svarede jeg endnu engang ja selvom jeg ikke i virkeligheden har. Det sidste spørgsmål var ”har du din bil med”? Her valgte jeg at sige nej hvortil npc'en så sagde ”Nå”. Dette er et af de bedre scenarier i år på Fastavallen og det kan ske for dig på et hvilket som helst tidspunkt.

Karakter: 11

Fastaval uden Fasta

Af Peter Bengtsen
- general for Fastaval og
formand for Alea

Fasta har siden Fastavals oprindelse afholdt Fastaval. Hvorfor er det så lige, at den nystartede forening Alea pludselig på papiret står bag Fastaval i år? En forening hvis bestyrelse næsten er identisk med bunkeren bag dette års val. Det lugter da lidt...

Lad mig derfor starte med at luften lidt ud. Alea blev stiftet i oktober sidste år med det formål at være en forening, som Fastaval kunne låne skole hos kommunen igennem. For at få en skole til rådighed til et arrangement som Fastaval, skal man være en folkeoplysende forening.

Normalt er det jo Fasta, der på papiret som arrangør af Fastaval låner skole, men ifølge fritids- og kulturforvaltningen skulle Fastas vedtægter friskes op, for at Fasta igen kunne godkendes som værende folkeoplysende. I mellemtiden kunne Fastaval ikke søge skole, og siden det trak ud med Fastas papirarbejde, blev Alea stiftet.

Vedtægter, kontrakter og formaliteter

Alea (latin for 'terning') blev således stiftet for at løse et pludseligt opstået problem. Aleas bestyrelse er næsten sammenfaldende med Fastavals bunker, siden grundideen bag Alea er at forening og arrangement ikke skal adskilles. Formanden skal være Fastavals general (eller én af generalerne) og kassereren skal være økonomiansvarlig.

Med Aleas stiftelse kom der brænde på det ellers relativt slukkede bål omkring hvem der "ejer" Fastaval. Kunne en anden forening kalde sin kongres for Fastaval?

Fastas bestyrelse var indforstået med Aleas oprettelse, og det formelle omkring navnet Fastaval blev løst ved at en kontrakt blev underskrevet om at Alea fik ret til at kalde sit arrangement for Fastaval med Fastas samtykke.

Så var alle glade. Før og siden har Fastas bestyrelse og Fastavals bunker haft en tæt kontakt og et velfungerende samarbejde op til Fastaval.

Årsagen til den relativt smertefrie proces med Aleas oprettelse og indtog som foreningen bag Fastaval 2003 går tilbage til sommeren sidste år.

Her blev procedurerne for valg af general, overskuddets brug, m.m. diskuteret frem og tilbage i måneder, der mandede ud i nogle retningslinier, som Fastavals bunker og Fastas bestyrelse blev enige om.

Et af de væsentligste punkter for mange Fastaval-arrangører er, at overskuddet fra Fastaval skal gå til afholdelsen af Fastaval. Samt at Fastaval har en kompetent økonomiansvarlig.

Begge dele – samt proceduren for valget af general – blev bun-

keren og bestyrelsen enige om skulle gælde fra og med Fastaval 2003. Og med det på plads var det mindre væsentligt (for de fleste), om Fastaval på papiret blev afholdt af Fasta eller Alea.

Os og dem – nej tak

Fastas bestyrelse og Fastavals bunker blev desuden enige om at sætte en masse kræfter ind på at udrydde diskussionen om *os og dem*, forstået som Fastanere og Fastaval-arrangører. Det er en ufrugtbar distinktion af aktive og passive, som ikke tjener andet formål end fortsat at puste til bålet om Fastavals tilhørsforhold.

For det forholder sig jo ikke sådan, at man kan skelne mellem Fastanere og Fastaval-arrangører. Alle der laver Fastaval, er selvfølgelig Fastaval-arrangører, ligegyldigt om man kommer fra den ene eller den anden forening.

Kun i tankerne hos dem, der ikke har fulgt med i debatten om Fastaval - hvad enten man er deltager på Fastaval og kun bliver opdateret en gang om året, eller man har valgt at tro på fordommen om *de andre* og har taget den med sig ind i sin egen lille hule, hvorfra man ikke har

tænkt sig at komme ud og rent faktisk erfare, at tingene ikke er sådan – ser verden anderledes ud.

Som udenforstående ser Fastaval-arrangørgruppen ud som en mere eller mindre sammentømret klike. Vi er bestemt også kommet tættere på hinanden – på den ene eller den anden måde – siden vi startede med at lave Fastaval.

Men fakta er stadig at vi er en broget skare fra mange forskellige foreninger i Århus, ja mange forskellige steder i landet. Hvoraf nogle kun med et halvt øre har hørt om Alea og Fasta.

Alea og Fasta er jo ikke det vigtigste, når det drejer sig om at lave Fastaval. En fed Fastaval er det højeste mål. Derfor er der ikke noget *os og dem*. Alle der laver Fastaval er selvfølgelig Fastaval-arrangører!

Fastaval 2004 – hvem bestemmer?

Når Fastaval er overstået, og en ny arrangørgruppe skal etableres, dukker spørgsmålet op igen. Hvem skal vælge general, og hvem skal bestemme over økonomien. Fasta har overstået formaliteterne og fået godkendt sine vedtægter hos fritids- og kulturforvaltningen på ny.

Så måske vil de igen på papiret stå bag Fastaval? Nogle af os vil igen spørge om overskuddets tilhør. Andre vil spørge, om alt muligt andet. For mig at se er der et godt udgangspunkt i retningslinierne, som Fastavals bunker og Fastas bestyrelse enedes om i sommers.

Men som det ser ud lige nu, kan vi kun vente og se, hvem der på papiret står bag. Én ting er dog sikkert – alle er interesserede i, at Fastaval skal fortsætte!



DIALOG: Peter fra Alea og Harry fra Fasta

Simuleret relevans

– rollespil og læringsituationer

Af Jacob Jaskov

I januar i år havde Institutet for Fremtidsforskning et inspirationsmøde med Dansk Naturvidenskabsfestival.

Dagsordenen var let, men baggrunden tung og deprimerende. De unge interesserer sig ikke nok for naturvidenskab. Der er for få, som har lyst til at arbejde som ingeniører, teknikere eller forskere – de faggrupper som skal løfte vores erhvervsliv i fremtidens stadig mere teknologiske samfund.

Under mødet talte vi både om interessante emner, som festivalen kunne tage op og om nye måder at formidle naturvidenskabelig viden på. Især det sidste var vigtigt, hvis man skulle tage konkurrencen om de unges opmærksomhed op.

Venner, medier, trends, fritidsjobs, familie, forbrugsmuligheder, fritidsinteresser og uddannelse råber alle op for at blive lagt mærke til. I dette selskab kan naturvidenskabens relevans virke meget fjern.

For selv om teknik er basis for meget af det, vi foretager os til dagligt, så har vi *ikke* brug for at være opfindere i vores hverdag. Det har vi andre til.

Nej, vi vil – naturligvis – langt hellere bruge tiden på det, som har indflydelse på vores eget umiddelbare liv. Det gælder både voksne og selvfølgelig også de unge i uddannelsessystemet. De får umiddelbart langt mere ud af at passe deres arbejde, deres venner og i øvrigt lade sig underholde.

Skal den naturvidenskabelige undervisning stå stærkere, må den gribe til nye måder at formidle sit stof på. Stoffet må gøres relevant for hverdagen.

Den naturvidenskabelige viden må ganske enkelt kunne opfylde den enkeltes umiddelbare behov. Det kan virke som en umulig opgave. Viden om atomer, supernovaer eller kunstige intelligenser er jo kun relevant for forskere og ingeniører!

Under inspirationsmødet tog vi dog udfordringen op. Hvis naturvidenskaben ikke virkelig er relevant i nuet, må man i det mindste kunne skabe en simuleret relevans, så eleverne ville opfatte den som sådan.

Vi blev enige om at forsøge at skabe en læringsituation, hvor naturvidenskabelig viden er alfa og omega for at relevante handlinger lykkes for eleverne. Det ville vi gøre gennem et rollespil, hvor eleverne skulle leve sig ind i roller, for hvem den naturvidenskabelige viden er hverdag.

Brainbuilders

På åbningsdagen for Dansk Naturvidenskabsfestival den 27. september havde vores naturvidenskabelige undervisningsrollespil – Brainbuilders – så endelig premiere. Målet med Brainbuilders er dels at gøre naturvidenskab interessant for gymnasieelever dels at give dem en insider-forståelse af fremtidens teknologier.

Spillet skaber en ramme for selv-læring, hvor eleverne tager del i og ansvar for indlæringen. Eleverne spiller frontforskere, der arbejder med at udvikle en kunstig intelligens.

De er med i en interaktiv fortælling, som involverer og motiverer dem til at forholde sig til den kunstige intelligens yderst komplekse problemstillinger.

Brainbuilders bygger kort og godt en relevansstruktur op, hvor teknik, naturvidenskab, etik og samfund er i centrum.

På premieredagen viste det sig – heldigvis – at ideen holdt.

Selv om relevansen var simuleret, tog eleverne den til sig. De kunne næsten ikke andet, efter at de begyndte at leve sig ind i spillet og dets fiktive verden. Efter at de fik følelserne og sanserne med.

De primære drivkræfter i spillet er rollernes fiktive motiver, konkurrence mellem forskellige grupper af elever og endelig samarbejde internt i grupperne. Drivkræfterne fokuserer på at skabe følelsesmæssig involvering i det faglige stof.

Eleverne skulle have noget på spil – enten i forhold til deres egne behov eller i forhold til de fiktive behov, som de levede sig ind i. Ellers ville undervisningen blive ligegyldig.

Ligegyldighed beskytter hjernen

Desværre er det meste af den undervisning man udsættes for ligegyldig. Det kan næsten ikke være anderledes.



HJERNER: Naturvidenskab, fremtidsforskning og læring kombineres



CYBORG: Spillet handler om kunstig intelligens

For i undervisningssituationen har du jo ikke brug for den viden, du skal lære. Og når du endelig er i en situation, hvor du har brug for denne viden, kan du typisk ikke nå at lære den.

Det er en lidt firkantet, men desværre i høj grad rigtig formulering af et undervisningens klassiske dilemmaer.

Problemet handler om relevans. Du har svært ved at lære noget, som du ikke kan se er relevant, og når det for alvor er relevant, når tingene for eksempel brænder på, så er det som regel for sent.

At vi lærer i relevante situationer er ikke så mærkeligt. Vores hjerne er nemlig bygget til at sortere al irrelevant information væk. Heldigvis kunne man fristes til at sige. Ellers kunne den slet ikke håndtere verden.

Hvis hjernen var åben overfor alt, som sanserne opfatter, ville den ganske enkelt brænde sammen på grund af de alt for mange input, som den skulle håndtere og huske. Ligegyldigheden beskytter hjernen mod den alt for komplekse og påtrængende verden.

Handling skaber relevans

Hvad er så relevant for vores hjerner? Det er de oplysninger,

som de kan handle på! Tidligere troede man, at hjernen er en computer, der blot behandler input.

Ud fra denne tankegang får hjernen input fra sanserne, som den vejer og vurderer i forhold til, hvad den ved i forvejen. Noget bliver sendt videre i systemet, mens andet sorteres væk. Når systemet har nok relevante input, så handler det.

Moderne hjerneforskning har vist, at dette syn ikke kunne være mere forkert. Hjernen er ikke en passiv filtreringsmaskine, men et aktiv organ, som selv retter opmærksomheden mod det, som det finder vigtigt.

Og det vigtige er det, som mennesket kan handle på. Sansning er en således en aktiv proces rettet mod de informationer, som hjernen mener, er relevante for handling. Det samme gælder læring. Vi lærer af det, som vi har et handlingsmæssigt forhold til.

At sanse, at handle og at lære er således tre sider af samme sag. Jo mere vi baserer vores tilgang til verden på handling, jo stærkere sanseindtryk får vi, og jo mere lærer vi.

Vi tænker i historier

Vores hjerne tænker altså bedst i situationer, hvor der lægges op til handling. Det er dog ikke hele historien om hjernen. For

hjernen tænker nemlig også i narrativer.

Lige fra vi er små børn strukturerer vi simpelthen vores erfaringer i hovedpersoner, motiver og udfordringer. Ved hjælp af disse, kan vi binde tidslige forløb sammen. Prøv for eksempel at tænke tilbage på sidste års regnskabsaflæggelse i din organisation.

Hvad husker du bedst? Status i de enkelte afdelinger og projekter, eller hvad der gik godt og skidt, samt hvem der havde æren eller skylden for dette? Sikkert det sidste! Det viser sig, at selv regnskaber ender med at blive tolket som historier, hvis vi skal have mening ud af dem.

Selve vores identitet er resultatet af den historie, vi løbende stykker sammen, for at give vores liv mening. Gennem historierne får noget mere betydning end andet. Jeg gjorde ditten, fordi jeg er sådan og jeg selv om jeg også gjorde datten, så er det ikke relevant, da det ikke er "mig".

Det gælder naturligvis også i læringssituationen. Skal vi have mening ud af de ting, vi præsenteres for i forbindelse med undervisning, skal undervisningen helst struktureres som en fortælling.

Det gør det meget nemmere for vores hjerne at forstå og forholde sig til det, vi skal lære noget om. Hvis vi forstår den gennem en fortælling, bliver i hver fald *noget* af verden relevant for os.

Rollespil er fortællinger åbne for handling

Og så er vi fremme ved artiklens hovedpointe. Rollespil er *fortællinger*, som man kan *handle* i forhold til. Ved hjælp af rollespil kan man skabe simulerede relevansstrukturer og dermed effektive læringssituationer.

I rollespil er der ingen tilskuere, men kun deltagere. Her spiller deltagerne en rolle i en rammefortælling, som alle roller på en eller anden måde har et forhold til. I modsætning til teater og film så er hverken replikker eller handlingsforløb dog endeligt fastlagte.

Dem skal deltagerne selv udfylde ved at handle aktivt gennem deres roller. I rollespil er grundpræmissen derfor involvering og interaktion. Det interessante er her, at uanset om et rollespils indhold er fiktivt eller baseret på virkeligheden, så lever deltagerne sig ind rollerne og får ofte en stærk oplevelse af den historie, de har været med til at skabe.

Deltagerne tager ganske enkelt den simulerede relevans på sig - i hvert fald hvis spillet er godt konstrueret. Det sidste er dog ikke så lige til. Spillet skal være åbent for, at deltagerne kan handle på egen hånd og samtidig være så struktureret, at alle har noget at lave og en rolle at spille i den store historie - hele tiden.

Vanskeligt udviklingsprojekt

På mange måde var Brainbuilders et vanskeligt udviklingsprojekt, da det brød med mange etablerede normer og former for hvordan man underviser. Vi skulle stort set opfinde det hele fra bunden.

Der skulle skabes og formidles en helt ny interaktiv metodik, som bryder med de gængse undervisningsstile. Samtidig skulle denne ny undervisningsform kobles med en kompleks historie og et krævende emne (kunstig intelligens).

Lærernes og elevernes tilbagemeldinger var særdeles positive, men vi har meget at lære endnu, før rollespil som undervisningsredskab bliver standard i skolerne.

Alle skolerne havde en instruktør til at hjælpe sig, da det interaktive element er vanskeligt at håndtere for lærere, som aldrig har prøvet det før.

Det er som at lære et nyt sprog. Man bliver kun bedre ved at tale det, men man kan ikke tale det alene. Desværre bryder lærerne sig sjældent om at vise deres usikkerhed for eleverne.

Her må vi som designerne blive bedre til at formidle interaktive fortællinger, som alle kan forstå og håndtere. Brainbuilders virker, men er kun det første skridt mod en mere virkelighedsrelevant undervisning.

Aktiv undervisning er bedre undervisning

Det er ikke overraskende, at erfaring fra "virkeligheden" oftest vejer tungere end uddannelsessystemets karakterer, når virksomheder ansætter medarbejdere. Det er ganske fornuftigt ud fra den erfaring, at uddannelsessystemet typisk producerer svag viden, som blot er baseret på læsning og ikke på handling.

Just-in-time learning kunne være en løsning på undervisningens dilemma. Effektiv læring lige præcis når man har brug for det og ikke før, når man alligevel ikke er motiveret til at lære.

På trods af mange initiativer inden for eksempelvis e-learning, så er dette dog indtil videre er en utopi. Derfor har vi stadig brug for et undervisningssystem, som kan forberede os på det, vi vil få brug for.

Undervisning som i det mindste giver os *nogle* forudsætninger for senere at håndtere livets relevante situationer. Når vi så er i disse, kan vi handle, begå fejl og ikke mindst lære for alvor.

Et bedre bud på effektiv

undervisning i fremtiden kunne derfor være at basere den mere på handling, så den på den måde blev mere relevant og lærerig. Så ville fremtidens unge opnå større lærdom og de få en tryggere start på deres karriere.

Og arbejdsgiverne ville naturligvis få dygtigere medarbejdere at ansætte. Her er Brainbuilders som sagt kun første skridt på vejen. Gennem

rollespil kan man skabe simuleret relevans for en masse emner, som ikke vækker umiddelbar genklang i de unges liv.

Alt lige fra naturvidenskab og teknik til historie og religion vil kunne vækkes til live og gjort præsent for elever.

Og hvorfor forbeholde værktøjet til skolerne? De voksne har også brug for

engagerende og effektiv læring. Vi er i hvert fald allerede er i gang med at udtænke rollespil til brug i strategiprocesser, forandringsledelse og fremtidstænkning...

Jacob Jaskov
Innovation Pusher
© Institutet for
Fremtidsforskning 2002

FRA DEN STORE BOG OM ROLLESPILLEREN MED ILLUSTRATIONER AF MARIE CARSTEN PEDERSEN



" Hvis HAN IKKE SNART SKRIDER, SÅ BIDER JEG HAM SGU'! "

EN DEL AF FASCINATIONEN VED INCROWD-LIVE
ER UTIVILSOMT OM VERDENENS UVIDENHED

Om Brainbuilders

Af Jacob Jaskov

Brainbuilders er et nyskabende undervisningskoncept om kunstig intelligens udviklet af Institut for Fremtidforskning for Dansk Naturvidenskabsformidling. Brainbuilders er et rollespil - en historie hvor deltageren selv spiller hovedrollen. Eleverne forestiller sig, at de er forskere, som skal udvikle en kunstig intelligens.

Rollespillets interaktive fortælling involverer og motiverer eleverne til at tage del i og ansvar for indlæringen frem for blot at modtage læringen passivt. Målgruppen er de gymnasiale uddannelser, men spillet kan også bruges i folkeskolens 10. klasse eller som introduktionsforløb på videregående uddannelser.

Kombination af tre elementer

Brainbuilders som læringsrollespil

Brainbuilders er et rollespil - en historie, som eleverne deltager aktivt i ved at spille roller. Historien handler om udviklingen af en kunstig intelligens, der skal sendes til Mars.

Eleverne spiller forskere i konkurrerende firmaer, som forsøger at udvikle denne AI. Elevernes indlevelse i rollespillet øger deres motivation for at beskæftige sig med det faglige stof. Indlæringen sker så at sige gennem leg.

Det faglige område i Brainbuilders

Brainbuilders handler om udviklingen af kunstig intelligens, og det faglige område relaterer sig således til et bredt spektrum af videnskaber fra ingeniørkunst,

matematik og datalogi til filosofi, psykologi og etik.

Brainbuilders som undervisningsforløb

Brainbuilders er et undervisningsforløb, som pædagogisk integrerer historien og det faglige stof. Deltagerne arbejder med naturvidenskabelige og tekniske problemstillinger på en anden måde, end de er vant til fra den normale undervisning.

Spillets narrative forløb byder på en konkret fremstilling af videnskabelige problemstillinger, der ellers let kan blive meget abstrakte. Rollerne giver eleverne forudsætningerne for aktiv diskussion af spillets mange faglige perspektiver.

Hvad lærer deltagerne gennem spillet?

Først og fremmest er det formålet, at deltagerne finder ud af, at det er interessant at beskæftige sig med naturvidenskab, samt at der er en masse vigtige perspektiver i den teknologiske udvikling. De opbygger en forståelse af, hvad det vil sige, at arbejde med fremtidens teknologier.

Tværfaglig og tværvidenskabelig læring

Eleverne erfarer, hvor mange berøringsflader der er mellem de forskellige videnskaber, og at humanistisk viden også spiller en stor rolle i den teknologiske forskning. Den traditionelle skelnen mellem humanistisk og naturvidenskabelig viden er således mere kunstig end reel.

Mere konkret lærer deltagerne om de væsentligste hovedretninger inden for AI-forskningen. De vil opdage, at matematik er andet end algebra, funktioner og geometri. Matematik kan for eksempel

handle om såkaldte cellulære automater, som kan bruges til at skabe virtuelt liv, som udvikler sig selvstændigt.

Deltagerne lærer også at lave simple programmer, som faktisk kan færdes i verden, og de finder ud af, hvor svært det er at arbejde med formaliseret viden og databaser. Sidst, men ikke mindst, lærer de om forskningsetik og de moralske dilemmaer, forskere kan blive udsat for.

Hvad skal der til?

Brainbuilders kan spilles inden for almindelige gymnasiale rammer. Det kan spilles med alt fra 15-28 deltagere. Brainbuilders er designet, så det kan bruges af alle lærere, som har en videregående uddannelse. Eneste forudsætning er viljen til at prøve noget nyt både fagligt og pædagogisk, samt den forberedelsestid, det tager at sætte sig ind i materialet.

Spillet tager selvfølgelig også noget tid at bruge. Regn med én lektion før spillet til introduktion og forberedelse, fem dobbelttimer til selve afviklingen samt eventuelt én lektion til afsluttende evaluering og opsamling. Forløbet er meget fleksibelt og kan også afvikles som 2-3 koncentrerede temadage. Endelig er der brug for mindst 3 computere med internetadgang.

Bestilling og kontakt

Hvis du vil bestille Brainbuilders eller blot er blevet nysgerrig og gerne vil vide mere, er du velkommen til se nærmere på

www.brainbuilders.dk

eller kontakte Jacob Jaskov (jaj@cifs.dk).

Aktiviteter i dag

Klokken 16:00 og cirka 2 timer frem står Lars Andresen bag en workshop, der blandt andet stiller følgende spørgsmål:

Hvordan kan dansk rollespil bruges i medierne? Hvad tror medierne, rollespil er? Hvordan når jeg som rollespiller ud til medierne?

Du får altså her både en masse at vide om mediernes håndtering af rollespil, samt nogle helt konkrete ting som opskriften på en god pressemeddelelse.

Klokken 19:30 er det tid til at få en god diskussion med Adam Bindslev, der står bag et foredrag og en debat om spilforeningerne i Danmark.

Adam stiller spørgsmål som: Hvad sker der med rollespilforeningerne i Danmark? Er der medlemsflugt? Hvor flygter medlemmerne hen? Og hvad er fremtiden for foreningerne?

Aktiviteter i morgen

Koncept-aktiviteterne fredag starter med Brainbuilders klokken 11:00 til 17:00. Her kan du simpelthen prøve at være med i det spændende undervisningsrollespil. Klokken 17:00 går det direkte videre over i et foredrag om tankerne bag Brainbuilders.

Klokken 15:00 står den på ca. en halv times foredrag om rollespil som læringsredskab med titlen *Reflection in Action*. Det er Gimle Larsen, der står bag, og det vil dreje sig om konceptet „refleksionsspil“ som han har udviklet sammen med en psykolog.

Klokken 16:00 skulle der have været Point of View, men det er aflyst. Det er Lars Vilhelmsens workshop om brugen af rollespil i konkrete projekter ikke. Det er klokken 20:00.

De kæmper om Æresottoen

Og vinderen afsløres allerede fredag!

Af Morten Juul

Æresottoen er Fastavals pris til en person eller gruppe, der har ydet en stor indsats for det danske rollespilmiljø. Hvert år nedsættes en komité, der diskuterer og udvælger hvem der skal modtage den hædersfulde pris.

Afsløringen plejer at foregå på banketten hvor modtageren også får prisen overrakt. Men sådan bliver det ikke i år.

I de seneste par måneder har alle kunnet indstille kandidater til prisen på Fastavals hjemme-

side, og den lange liste har komiteen kogt ned til seks nominerede, som alle har ydet en beundringsværdig indsats for miljøet – og det er blandt disse, at vinderen findes.

Vinderen afsløres til en reception i Fastaval-caféen fredag klokken 19:30, hvor komiteen er vært ved et glas rødvin.

Vinderen har derefter et par dage til at sole sig i succesen, før vedkommende får Ottoen overrakt til banketten søndag aften.



FORNYELSE: Sidste års vinder af Æresottoen - Morten Juul - står bag en revolution indenfor uddelingen af Æresotton

De nominerede

Brian Rasmussen



Med RPGforum har Brian skabt det danske rollespilmiljø mellem kongresserne. Som en gammel udløber af debatten i Rollespilmagasinet Fønix, videreførte Brian landets centrale diskussionsplads først til Fønix på nettet og siden til dets nuværende form og navn: RPGforum

Et samlingspunkt skabt som et selvstændigt, men i den grad

uegennyttigt projekt. Det er på RPGforum, erfaringer og synspunkter om mediet, systemerne, indgangsvinklerne og arrangementerne udveksles.

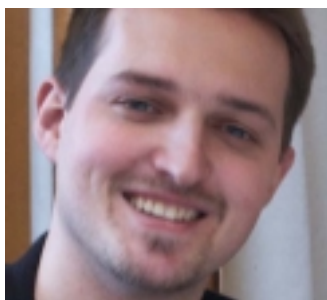
Nogle gange er holdningerne skarpe og lix-tallet højt, men det ændrer ikke på, at alle personer og emner relateret til rollespil er velkomne og værdsatte - ikke mindst på grund af Brians imødekommenhed og alt

andet end selvhøjede moderator-stil.

Før RPGforum har Brian udmærket sig som skribent i magasinerne Fønix og X3M og som spilleleder på kongresser.

På Fastaval i år bidrager han med scenariet "Erindringernes Manuskript" og som scenarie-Otto-dommer.

Peter Brodersen



Peter er om nogen rollespilmiljøets IT-mand nummer ét. Han bidrager altid velvilligt og imødekommende med sine kvalifikationer inden for programmering, og den ekspertise er kommet mange netbaserede rollespilsprojekter til gode.

Scenariesamlingen Projekt R'lyeh, Foreningsmappen - håndbogen for spilforeninger og det nu hedengangne rollespilmagasin Xkapist har

alle nydt godt af Peters store kunnen og hjælpsomhed.

Før nylig lancerede Peter rollespilsbiblioteket Alexandria - en imponerende fortegnelse over samtlige scenarier og kongresser i Danmark gennem tiderne. Alexandria er rollespilmiljøets kollektive hukommelse, og selvsagt et projekt, der har krævet idérigdom, mod og vedholdenhed at føre ud i livet.

Inden for de seneste 7-8 år har Peter underholdt Fastaval-deltagere med blandt andet Paranoia-scenarier, ligesom han har videregivet sine erfaringer som spilleleder til Dag 0-workshops.

I år er han medforfatter på scenariet Tempo - og endelig har han i Otto-sammenhæng en nævneværdig fascination for pingviner.

Lars Kroll



Lars Kroll (i folkemunde bare Kroll) er en imødekommende, oprigtig og engageret kandidat, der i mange år har været en af nøglepersonerne omkring udviklingen af Fastaval. Sidste år var Lars Kroll general, i år den allestedsnærværende IT-øgle.

Blandt Lars Krolls øvrige meritter er hans pionérarbejde inden for dansk con-live; blandt andet med Live spy scenarierne fra DRF-con 91-93. Senest arrangerede Lars Kroll live-scenariet Pax Galactica på Fastaval 1998.

Hvad angår bordrollespillet er Lars Kroll formentlig en af Danmarks bedste spillere, og han høster hvert år roser for de scenarier, han kører – hvad end det er på Fastaval, Orkon eller Viking-Con.

Det sidste peger også på bredden i Lars Krolls engagement. Han er ikke bare en lokal helt, men en flittig con-gæst landet over.

Lars Kroll har flere scenarier bag sig; blandt andre de prisbelønnede Faldne Engle

(Fastaval 1997) og Turing Test (Fastaval 2002). Lars Kroll har også flere år været scenarie-Otto-dommer.

Sidste år var Lars Kroll ydermere involveret i rollespilprojektet Brainbuilders for Institut for Fremtidforskning.

Alt i alt er Lars Kroll en jordnær, aktiv, smilende og stabil kapacitet i det danske rollespilmiljø.

HC Molbech



HC har gennem årene markeret sig som en stærk foregangsmand inden for liverollespil på og uden for kongresser.

Som tidligere formand har han en stor del af æren for, at liveforeningen Eidolon i dag tæller mere end 100 medlemmer, og som medarrangør af Hyggecon har han skabt et forum, hvor liverollespil ikke bare spilles, men også diskuteres, udvikles og i det hele taget tages seriøst.

Som medstifter af Rolfo, Rollespillets Forskningsforum, har HC videreført disse tanker og idéer til at omfatte alle rollespillets former og afskygninger.

Med udgangspunkt heri har HC gjort en stor indsats for at hæve niveauet for forskning i rollespil og skabt et fundament for, at omverdenen i højere grad forstår hvad det er, vi laver i miljøet.

I slutningen af 90'erne var HC engageret i bestyrelsen i Sleipner, landsforeningen for

rolle- og konfliktspillere, og både Orkon og Fastaval har nydt godt af hans arbejde.

På Orkon i form af seminarer og workshops, på Fastaval som avis-skribent og ikke mindst som bagmand for det allerede legendariske Fastaval-kor.

I år er HC avis-redaktør på Fastaval, medforfatter på live-scenariet Meskalin og lur os, om vi ikke får ham at se som korsanger på scenen til banketten.

Natural Born Holmers



Natural Born Holmers (NBH) er en sprudlende, kreativ og driftig gruppe af skøre hoveder, der har deres bornholmske ophav og nidkærhed over for rollespillet til fælles.

NBH slog for alvor som gruppe igennem på Fastaval 1999, hvor Frederik Berg Olsen vandt Ottoen for Bedste Scenarie for Deo Gratias.

Siden har NBH udmærket sig som en sammentømret gruppe af forfattere, der støtter hinanden og udvikler deres scenarier sammen. NBH har til sammen skrevet over 20 kongres-

scenarier, og intet tyder på, at de holder op foreløbig.

NBH har siden deres indtog på den danske kongresscene bidraget til at udbrede novelle-scenariet og bipersonscenariet som koncepter, der har turneret i flere afskygninger på kongresser landet over.

I særdeleshed har NBH været aktive på Fastaval og Orkon, hvor gruppen er fast indslag på listen over forfattere. I år går NBH igen mod strømmen med Buffy-live, scenariet for alle seje slayers under 17!

NBH er et engageret selskab, der til stadighed går nye veje inden for scenarieskrivning. En gruppe der med humor og fanden-i-voldsk gå-på-mod tager rollespillet alvorligt.

Natural Born Holmers er: Dennis Gade Kofod, Frederik Berg Olsen, Lars Vilhelmsen, Michael E.F. Sonne, Jonas Harild, Allan Mattsson og Lars Vensild – nå ja, og så forkynder John.

Rollespillet FUSION



FUSION er mange menneskers værk, men først og fremmest Palle Schmidt og Malik Hyltofts hjertebarn.

FUSION er et dansk rollespil i særklasse, udviklet over adskillige år og udgivet i 2000. Spillet tager udgangspunkt i et dystert Danmark, som forfatterne bringer til live med bravour.

Siden grundbogen er både kampagnen I en God Sags Tjeneste (2001), scenarie-antologien Som Landet Ligger (2002) og scenariet Fanden paa

Væggen (2001) kommet til. Til sammen beviser de – for ikke at nævne FUSIONs hjemmeside – at spillet fortsat vokser, og at interessen for det er vedvarende.

Det tjener også til forfatternes ære at FUSION lever videre, selv om det ikke længere finansieres af et professionelt forlag. Det tegner et billede af FUSION som et hjerteblodsprojekt, båret oppe af en enorm viljestyrke og ukuelig kreativitet.

Siden udgivelsen af grundbogen præger FUSION mere og mere landets spilkongresser. Spillet er med andre ord slået igennem, og dets publikum har taget det til sig. Ikke mindst forfatterne selv har været med til at udbrede kendskabet til FUSION ved at skrive talrige scenarier til kongresser landet over.

FUSION er et solidt, spændende, flot og helt igennem professionelt produkt.

Æresotto-komitéen 2003

Årets Æresotto-komité er nedsat af sidste års vinder, Morten Juul. Morten Juul er formand i komitéen, som består af fire medlemmer foruden ham selv: Mette FINDERUP, Jesper Stein Sandal, Thomas Jakobsen og Sebastian Flamant.

Morten Juul har slået sine folder i miljøerne omkring Fastaval og Orkon i mange år, har skrevet flere scenarier og har et indgående kendskab til det århusianske spilmiljø. Han modtog Æresottoen i 2002.

Mette FINDERUP er lige som Morten eksiljyde i København. Hun har været med til stort set alt hvad man kan være med til omkring Fastaval, hvor hun har været general, scenarieansvarlig, scenarieforfatter, ottonommer og meget andet.

Fra sit tidligere engagement i Sleipner har Mette et bredt kendskab til det danske spilmiljø. Hun modtog Æresottoen i 1998.

Jesper Stein Sandal er en gammel rotte, der har gjort sig på kongressernes bonede gulve i mange år; i alle dele af landet. Jesper har før i tiden været liveaktiv, har forfattet en lang række scenarier og kender en trilliard mennesker.

Thomas Jakobsen er også en garvet con-gænger og scenarieforfatter, som desuden er foreningsaktiv i den sjællandske klub TRC. Thomas har tidligere været scenarieansvar-

lig på Fastaval. Ved siden af rollespillet er Thomas en aktiv kortspiller.

Sebastian Flamant er københavnersnude med stort K, og har slået sine folder omkring Viking-Con og foreningen Avalon i mange år. Sebastian har et godt indblik i det københavnske spilmiljø, hvad end det er rollespil, brætspil eller kortspil.



Brandinstruks

Af Fastaval 2003

Til et arrangement af Fastavals størrelse er det ikke nok, blot at regne med at tingene nok skal gå. Brandmyndighederne skal involveres i planlægningen og de har allerede meddelt at de kommer på inspektion.

Vi er rigtig mange mennesker samlet og går noget galt, kan det gå rigtig galt – hvis folk ikke har sat sig ind i evakueringsplaner og flugtveje – derfor beder vi dig læse nedenstående grundigt og gøre dit til at bevare roen, skulle det utænkelige ske.

Opstår der en brand, så kontakt infonauterne med det samme! Vi vil derefter tage kontakt til Brandmyndighederne og sørge for den generelle alarmering af Fastavalgængerne.

I forbindelse med scenarier er det spillederens ansvar at sørge for brandsikkerheden i spillelokalet.

– Ingen levende lys direkte på bordene (underlag udleveres i info).

– Mht. fyrfadslys, så husk på, at der ikke må stå mere end max 4 sammen, da du ellers risikerer en overophedning af stearinen med deraf følgende eksplosionsbrand.

– Sørg for at alle levende lys er slukket inden lokalet forlades.

– Flugtveje må ikke blokeres (i klasselokalerne er dette naturligvis døren)

Som spilleder har du ansvaret for din gruppe hvis der skulle komme alarm mens I spiller. Dette betyder, at du inden scenariestart skal have sat dig ind i hvor den nærmeste flugtvej fra dit lokale er.

Skulle alarmen lyde, så er det dit ansvar at få samlet din gruppe, lukket vinduer og døre og gå til nærmeste samlingssted i god ro og orden, hvor du holder mandtal over dine spillere.

Brandslukningsudstyr forefindes på alle gange (se de opsatte brandplaner).

– Af hensyn til brandfaren er det ikke tilladt at hænge stof op

på vægge og døre (brug papir eller sorte plastiksække istedet – de giver mindre flammer, hvis der skulle gå ild i dem).

– Skal du hænge noget op, så husk igen, at flugtveje (og skilte der viser vej til samme) ikke må tildækkes.

I sovesalene vil der være afmærket brandveje, disse er også flugtveje og skal til enhver tid holdes fri for grej og sovende folk.

Der vil være brandvagter på hele natten – deres anvisninger skal altid følges! (er du uenige med dem, så tag fat i en arrangør senere.

Til sidst skal lyde en generel opfordring til at hjælpe hinanden med sikkerheden forbliver i top – kontroller lige én ekstra gang inden du forlader et lokale, at der ikke står levende lys og brænder, hjælp med at holde gangene fri i sovesalen etc.

Den NYE!

...fortsat fra forsiden

Som abstraktion valgte jeg endnu en gang at vise mig for folket. Et smut hen til Informationen, et lille nap med at tømme en bil som var det mest selvfølgelig. Jo, jeg viste mig fra min bedste side og mit imaginære spejlbillede nikkede selvtilfreds til mig.

Jeg afsatte lidt tid, i min på ingen måde travle dagsplan, til at rette på mit sovekammer. Med endnu et smil til mig selv kridtede jeg mine sko og vandrede lige direkte i favnen på Lars.

Man tager så endnu et stykke brød og placerer dette oven på samlingen af brød, ost og skinke.

Lars troede åbenbart ikke på mit imaginære spejl og jeg indså dog også at det nok trængte til at blive pudset. Mine øjne forrædt åbenbart den klassiske fortabthed, som ofte melder sig første gang man ser et nyt sted. "har du noget at lave nu" spurgte han "øhh nej, ikke lige nu" blev mit svar.

"Så kan du hjælpe mig, vi skal vist bære noget" sagde han mens smilet spillede i hans mundvig. "Jo jeg kan da godt

bære noget" sagde jeg, klar til at lægge kræfter i at få dette mini-samfund op at stå. Vi meldte os storsmilende til vores arbejdsgiver.

Når dette er gjort, gør du det samme igen og igen, når du har nok placeres de i poserne hvorfra du har taget brødet.

Lars havde ikke regnet med dette arbejde og det siger vist sig selv at jeg heller ikke havde. Men vi må alle bidrage med noget – om ikke andet så ved jeg i hvert fald at der er lavet toast.

Velbekomme!

Kaosklummen

Sværdsvinger søger mø!

Du gik ude på fortovet og kiggede mod højre. Der stod jeg, råbende i kondisko + latexsværd. Du stoppede, havde Nettopose i hånden og et skræmt/forundret blik – mener du havde hår i en vis længde. Billetmrk. 7969456

Natteravn søger

– smuk, tungtsovende m/k som jeg stirrede på i et par timer i sovesalen i nat. Du var iført sovepose m. lynlås. Jeg var iført hungrende og drømmende blik. Lidt våde øjne. Billetmrk. 4664636

Er du min nørd?

Sad ved madudleveringen, du stod med en tallerken, den var hvid, du snakkede med din veninde, hun var knap så høj som dig, du stod som nummer 5 eller 6, måske 7, men det er lidt uvist. Jeg havde en lidt beskidd tallerken, for jeg skulle først prøve at smage maden, om det var noget jeg kunne li'. Billetmrk. 2358740



Hvem er Kaos-klummen - og hvad skal vi med dem?

Dr. Druk og Nunu står bag Avisens åndehul. Det er stedet hvor du kan være sikker på at kunne læse noget der ikke giver mening – eller på anden måde sætter ting på spidsen ... ja, eller et knivsæg om man vil.

På genlæs!
DD/NN