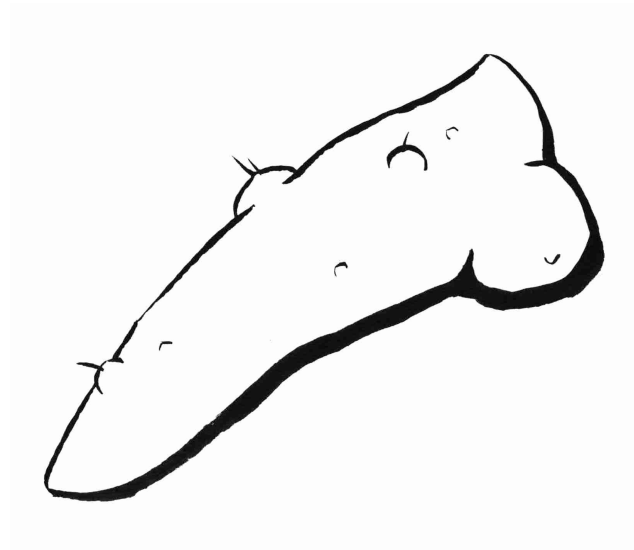


# Midtlivs Blues 2 – Sære Søstre



Troels Ken Pedersen

Fastaval 2024

# Indhold, praktisk & tak

Velkommen til de sære søstres liv.....	3
Spillets forløb.....	3
Arkanas døtre.....	4
Formidlerens rolle.....	5
Udforskning.....	6
Spilstart.....	8
Scenerne (se præcise sidetal i oversigten).....	9
Positioner i scener.....	22
Oversigt – familien & scenerne.....	24

*Når en heks fylder fyrre år, bliver hendes næse pludselig lang og kroget, og får mindst én vorte. Scenariet følger to hekse-søstres vej mod de fyrre og den uundgåelige næse.*

**Antal spillere og spilleleder:** 3-4 spillere plus en medspillende formidler

**Samlet tidsforbrug:** 1½ time

**Aldersgrænse:** 15+ - det er ikke et krav at være midaldrende

**Læsemængde:** 1-2 sider

## Praktisk

Print sort-hvidt, enkeltsidet, som landskab. I skal have et bord at spille om, og det bør være muligt at bytte pladser rimelig hurtigt. Det vil derfor også være smart hvis du bruger et lille sidebord eller lignende til at organisere dine noter på. Hvis I spiller online, skal alle have en fil med oversigten side 24 (klip selv ud eller spørg forfatteren), og formidleren introducerer alle scener.

## Tak til...

...mine spiltestere: Cecilie Juel Greis Fakkelskov, David Silset, Ivan Kalatchev, Lærke Hvid Pedersen, Mads Egedal Kirchhoff, Marie Skouenborg og Terese M. O. Nielsen.

Tak til Kristian Bach Petersen for feedback på synopse og foromtale, til Oliver Nøglebæk for den fantastiske heksetud, til Lotte Melchior Larsen for korrektur og endelig til Christina Goddard Christensen for Heksens Hule.

### Dette er en 2'er

*Sære Søstre* er en uafhængig fortsættelse af *En Varulvs Valg* fra 2021. Synes I om *Sære Søstre*, vil I nok også kunne lide *En Varulvs Valg*.

# Velkommen til de sære søstres liv

Når en heks fylder fyrrer år, bliver hendes næse pludselig lang og kroget, og får mindst én vorte. Scenariet går til emnet, middelklassekvinder og deres kamp mod tikkende ure, med et skarpt blik men masser af kærlighed. Vi er i vores velkendte nutids-verden, men med hekse og vampyrer ...og HR-konsulenter. Spillerne udforsker tvillingesøstre Clio og Zoes liv på vej mod de fyrrer for at hjælpe dem med at finde ud af hvad de skal stille op med familielivet og karrieren.

*Midtlivs Blues 2 – Sære Søstre* er fortællerrollespil med elementer af karakterspil. Fokus skifter frem og tilbage mellem de to søstre undervejs, og spillerne skiftes til at vælge scener. Spillerne tager forskellige roller og funktioner undervejs, men alle er sammen om at lægge pres med eskalerende hentydninger til næser.

**Spillertype:** Du har lyst til lunt, humoristisk fortælle spil, hvor I som gruppe udforsker de to sære søstres liv og vej mod den runde fødselsdag. I ejer karaktererne sammen, og I spiller mere efter smil der varmer helt ned i maven, end efter lårklaskende punchlines. Det er ikke et svært spil.

**Spilledertype:** Du er den af spillerne, som har læst scenariet på forhånd og hjælper de andre spillere med at holde styr på hvad de skal. I enkelte scener har du særlige klippe-pligter. Du bidrager kreativt som de andre spillere, og du hepper på alt og alle.

**Tre stikord:** Komedie, hekse, midtlivskrise

## Spillets forløb

Her er et fortættet overblik over spillets forløb, som det vil være nyttigt at have på nuværende tidspunkt. Til brug under spillet, og med stikord til familien, se oversigten på side 24 (i fem eksemplarer, så alle kan have et).

- **Introduktion**
- **Prolog** – tre korte fortællescener, hvor I introducerer søstre og næser.
- **Startscene** – fyrer op under spændingen, introducerer teknik til at være to om at spille en heks.
- **Udforskningscener** – der er fire scener til hver søster, otte i alt, og I skal vælge og spille seks af dem.
- **Afgørelsesscene**
- **Epilog**

## Arkansas døtre

Scenariets hovedpersoner er de to hekse og tvillingsøstre, Clio og Zoe. I starten af spillet planlægger de deres 35 års fødselsdag, og spillet klimaks er at de planlægger deres 40 års fødselsdag. Deres mor er en fransk heks ved navn Arkana, men både mor og døtre er bosat i Danmark – søstrenes far er ikke med i billedet.

Clio har et velbetalt business-kontorjob og god gang i karrieren, men har trods indædt dating ikke kunnet finde en mand, hun gerne vil have børn med – og hun vil virkelig gerne have både partner og børn. En attraktiv partner er svær nok at finde, og det bliver nok ikke nemmere når hun får en rigtig hekse-næse...

Zoe har en sød og hårdtarbejdende kæreste, Martin, og et par dejlige tvillinger, sønnen Villads og datteren Mégane. Zoe har haft så travlt med familien at hun aldrig rigtig har haft arbejde i længere tid ad gangen – i hvert fald ikke et arbejde, der tjente rigtige penge og førte steder hen. Zoe kunne virkelig godt tænke sig både penge og bedrifter, der var *hendes*, ud over familien. Et godt job er svært at finde, og det bliver nok ikke nemmere når hun får en rigtig hekse-næse...

Hver af tvillingsøstrene længes efter at opnå noget som deres søster har.

## Tikkende ure og truende næser

Spillet handler om middelklassekvinder og tidspres, 'tikkende ure'. Det handler om at balancere arbejde og familie og om både at længes efter hvad man ikke har og at fastholde eller miste det, man faktisk har. Det med hekse-næser som kommer til 40 års fødselsdag er en måde at sætte det på spidsen og give idéen om tidspres et klart billedsprog.

Det er ikke fastlagt på forhånd, hvordan det går de to søstre. Hver søster kan opnå eller ikke opnå det de ønsker sig, og de kan beholde eller miste hvad de allerede har. Spillets sceneoplæg er konstrueret så de lader spillerne lege med de to søstres problemer, og de er åbne så de kan pege mod at opnå/beholde eller mod at miste, alt efter hvordan spillerne spiller dem. Efter en håndfuld scener danner man som gruppe sig en idé om, hvor søstrenes liv er på vej hen.

Spillet har dog også et rart, lille twist til slut. Uanset hvad søstrene opnår eller mister, ender de i epilogen med at være glade sammen alligevel. Det er ikke fordi det er ligegyldigt hvad spillerne udforsker sig frem til, for det danner gruppens følelse af hovedpersonerne som personer (uden hvilken historien kan være aldeles ligegyldig), men det er vigtigt at selv om det kan FØLES som om der ikke kommer til at ske noget godt efter at kvinder er blevet midaldrende, så er det naturligvis ikke rigtigt. Det er bare noget som kultur og forventningspres råber folk rigtig meget ad folk.

## Hvorfor hekse?

Hekse er propfyldt med faretruende twists på kvindelige stereotyper, som det er åbenlyst komedie-foder at sætte ind i en moderne hverdagssammenhæng. Derudover har popkulturen to meget forskellige heksebilleder – den unge, forførende heks (med ganske normal næse) og så den gamle, hæslige heks (med den ikoniske, bevortede næse). Dét skel passer lige i mit kram!

### Urban Fantasy

Historier med overnaturlige elementer, sat i moderne tid. De overnaturlige elementer er typisk ting som vampyrer, varulve, hekse & alfer. For de almindelige mennesker i historierne er de overnaturlige elementer ofte ukendte og forvirrende, men for læserne/seerne er de typisk ret genkendelige – vi bliver præsenteret for en vampyr, og så forstår vi helt grundlæggende hvad der er. Der kan være twists (f. eks. vampyrer der glitrer i sollys i stedet for at bryde i brand), men modellen er velkendt. Dette er i modsætning til faktisk, gammel folkløse, hvor tingene hurtigt bliver meget sære og forvirrende, når man graver lidt ned i de konkrete historier.

**Eksempler:** Buffy the Vampire Slayer, Twilight, True Blood, Being Human

## Formidlerens rolle

Formidleren er en spiller, der ved lidt mere end de andre om hvad der foregår – fordi formidleren har læst denne tekst. Læser du dette, er der en god chance for at formidleren er dig. Helt grundlæggende er du her, fordi rene køre-fra-bladet spil er krævende og sårbare. Her er en opsummering i punktform af din rolle.

- **Spiller** – ud over hvad du ellers måtte være, så er du en rigtig, levende spiller af spillet.
- **Ordstyrer** – det er dit job at føre gruppen gennem spilstarten og scenerne. I særdeleshed skal du drive spillet frem og sørge for at I ikke taber fart *mellem* scenerne.
- **Eksempel** – du spiller med, og de andre spillere vil naturligt se på dig for at lære hvad de skal gøre.
- **Klipper** – i meget af spillet er klipning en fælles pligt, men der er et par scener i starten og slutningen, hvor der er brug for dig til at sige at nu er scenen slut.
- **Bagstopper** – opstår der tvivl & tøven om procedurer undervejs, hjælper du med at få spillet videre.
- **Cheerleader** – det løfter spillet helt enormt at du smiler og nikker når nogen gør noget rigtigt, og griner når nogen siger noget sjovt.

## Fire eller fem deltagere?

Din rolle som formidler er i princippet den samme, uanset om der er fire eller fem deltagere (dvs dig og tre eller fire andre), men i praksis er der nogle ting, der skal vægtes lidt forskelligt. Er I fem i alt, skal du deltage, men være omhyggelig med ikke at fylde for meget. Er I derimod fire i alt, bør du (uden at dominere!) fylde din fulde fjerdedel som spiller i udforskningsscenerne – dog helst uden at vælge scene som den første.

## Scenesætning

Prolog, startscene, afgangsscene og epilog introducerer du, men udforskningsscenerne kan de andre spillere vælge og introducere – faktisk skal I vælge én hver. Meningen er at en af spillerne ud fra sceneoversigten (som alle under spillet har en kopi af) vælger en scene. Så finder du scenen frem og giver den til dem (hvis ikke det er dig selv). Derefter læser de oplægget og introducerer scenen. Hvis en spiller ikke har lyst til at introducere (f. eks. fordi de er usikre eller ordblinde, men de behøver ikke forklare sig), kan du tilbyde at gøre det, eller de kan bede dig om det.

## Ingen spillerer!

Du ville formentlig relativt nemt kunne tage kontrol med spillet, og så ville de andre deltagere sidde og forvente at du skulle være sjov, og at du skulle fortælle dem om Zoes og Clios liv. Det er ikke meningen. I skal med udgangspunkt i scenariet være sjove sammen, og sammen skal I udforske søstrenes liv.

## Udforskning

For at være kvalificerede til at afgøre hvordan det går søstrene, skal I sammen gå på opdagelse i deres liv. Det er ret vigtigt at alle er med på at udforskningen er en spiller-forpligtelse, og at det betyder en hel del hvordan I fortolker både heksene og bipersonerne. Scenariet kommer til at flyve for alvor, hvis I er legende nysgerrige sammen. Dette er også grunden til at alle får en sceneoversigt, ikke bare dig – så det er tydeligt at alle har ansvar for at være fulde partnere i at vælge, introducere og spille scenerne. Dette er også grunden til at I skal vælge to scener fra – når man kan se at man ikke kan nå at spille alle fire scener om hver af heksene, står det klart at det er vigtigt hvad man vælger at udforske.

## Rundesang

Alle scener i scenariet spilles som 'rundesang'. Det vil sige at spillerne sidder rundt om bordet og efter tur siger noget, med uret rundt om bordet. De fleste scener indeholder en samtale mellem to karakterer, men de to spillere som i scenen taler for de to karakterer skal ikke bare sidde og ping-ponge. Turen går rundt, og karaktererne taler når deres spiller har tur. Andre spillere beskriver f. eks omgivelserne.

For at det skal virke godt, bør alle være med på at man ikke bør sige noget meget langt, bare en sætning eller to. Og som med det meste fælles fortælling bliver det bedst hvis folk

slapper lidt af og bare siger hvad der nu falder dem ind, så det flyder. Det er bedre at sige noget åbenlyst og give ordet videre, end det er at tøve og rode sig ud i knudrede forklaringer i et forsøg på at sige noget helt banebrydende og fabelagtigt.

Samtaler som bliver ført gennem rundesang bliver langsommere end hvis det bare er to spillere der fører dem, og de bliver mere til en del af en samlet situation end til en ting i sig selv. Det er meningen! Fokus er at smage på situationer og relationer, og så er det i virkeligheden ikke så vigtigt at forcere samtalerne og føre dem til ende.

## Indre vs ydre heks

Bipersoner spilles af en enkelt spiller, men når en af søstre er på banen, spilles hun af to spillere. Den ene spiller heksens indre liv, hvad hun føler og tænker, mens den anden spiller hvad hun faktisk siger og gør. Dette giver gruppen mulighed for at lege med rådvildhed, overtænkning og uoverensstemmelse mellem tanke og tale.

Generelt er princippet at heksen tænker umiddelbart før hun taler, så tale-spilleren får lov at reagere på hvad tænke-spilleren siger om hvad der ellers foregår i scenen. Der er fastlagt en rækkefølge for scener med to hekse (se diagrammet side 22) og for scener med én heks og en biperson (side 23). Ved starten af hver scene skal I fordele positioner/funktioner mellem jer, og I bør være friske på at flytte jer så I sidder hvor jeres position skal være.

## Næseklip

I de fleste scener klipper I ved hjælp af næser. Det er to-faktor klipning, hvilket betyder at når spiller nummer to har nævnt eller åbenlyst hentydet til næser, slutter scenen. Det vil sige at klipning er et fælles anliggende, og det betyder at der ikke er nogen enkeltperson der styrer klipningen.

Når I har en god idé om situationen og relationen, så kan I klippe. Scenen behøver IKKE være færdig, som et lille drama med formfuldendt kurve – udeståender er en god ting! Enhver kan foreslå det ved at nævne næser første gang, og så ved alle at nu kan scenen slutte hvert øjeblik, det skal være.

Alle kan klippe, uanset om de spiller karakterer eller beskriver. Både ordet 'næse' og synonymmer som 'tud' eller 'snude' gælder, og en åbenlys hentydning gælder også. Er du som formidler i tvivl om hvorvidt noget er et næseklip, så spørg endelig. Og du bør holde overblik over klipningen og bekræfte den, så der ikke opstår forvirring.

Hvad betyder klipning ved hjælp af næser? Det gør at scenerne ikke kan handle om næser (for i det øjeblik man fører samtale om dem, slutter scenen), men samtidig er alle altid på udkig efter dem og tænker på dem. De er ikke langt borte! Desuden bliver det til en running gag, og det er altid godt i komedie.

# Spilstart

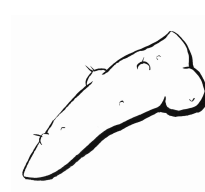
Start med at introducere disse ting (spilfordeleren gør det på Fastaval):

- **Næser**, hekse og 40 års fødselsdage.
- **Urban Fantasy** møder hverdagsliv.
- **Familien** – se evt Arkanas døtre, side 4.
- **Fokus** – vi udforsker sammen for at finde ud af hvad Clio og Zoe når og ikke når med hensyn til familie og karriere.

Spiller I på Fastaval, er dette tidspunktet, hvor I vil fordele hold og begive jer ud til jeres lokaler.

Anyway, her er hvad du i hvert fald skal huske at sige til de andre spillere, når I er sammen i lokalet:

- **Medspillende formidler** – du er den spiller som har læst scenariet på forhånd og har enkelte klippe-pligter.
- **Lun, rolig humor** – ingen grund til at jage punchlines, bare slap af og sig hvad der falder lige for. Stol på at I som gruppe nok skal blive sjove sammen.
- **Rundesang** til både beskrivelse og karakterspil.
- **Oversigt** over familien og scenerne. Uddel oversigten (side 24-28), henled opmærksomheden på familie-noterne og bed de andre om ikke at bruge tid på at læse sig vej gennem scenerne lige nu. Nu skal I spille...





# Prolog

Dette er tre fortællescener, hvor I fortæller jer ind på søstrene og næsernes rolle.

Først skal I beskrive de to søstres hjem, et efter et, hvor ingen er hjemme. Bemærk at ved at beskrive deres hjem, beskriver I også deres liv og personligheder.

Her skal I *klippe scenerne ved hjælp af næser* (se evt side 7). Det vil sige at når to forskellige spillere (inkl formidler) har nævnt eller hentydet til noget med næser, slutter scenen. I beskrivelse hvor ingen er til stede kan det f.eks være billeder på væggen eller en form som minder om.

Dette er en lejlighed til at lære, så bryd endelig ind og ret til, kommentér og ros! Vær særligt opmærksom på at hvis nogen kommer med meget lange beskrivelser, så gå ind umiddelbart efter og sig at det er fin beskrivelse men helst skal være kortere, hvis samtalen skal flyde godt.

## 34-årige Zoes hjem

Hvis ikke nogen andre har nævnt næser når ordet er gået to gange rundt om bordet, så gør det selv og gør opmærksom på at du gør det.

## 34-årige Clios hjem

Et tip – for at sætte lidt stemning og standarder for hvad man kan, plejer jeg i ca 2. omgang at nævne en skuffe med sexlegetøj.

## Arkanas næse

Her gælder næseklip selvfølgelig ikke! Når I har fortalt nok, er det dig som formidler, der klipper.

I skal sammen beskrive søstrenes mor Arkanas majestætiske hekse-næse i indgående detaljer. Ikke den omgivende person, bare næsen.

Jeg vil typisk tro at det er godt at klippe efter ca to runder.

Og så er det tid til at gå videre til startscenen.

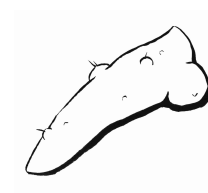
# Startscenen

## – planlægning af 35 års fødselsdag

Du forklarer situationen.

Tvillingsøstrene Clio og Zoe sidder sammen på en café og planlægger deres 35 års fødselsdag. Her flytter I som gruppe ind i dem og deres situation.

Her får I introduktionen til at to spillere spiller én heks – her endda, at fire spillere spiller to hekse. Aftal hvem der spiller henholdsvis Clio tænker, Clio taler, Zoe tænker og Zoe taler. Hvis I er fem spillere, begrænser formidleren sig til at formidle.



- **Bundne positioner, to hekse.** Læg diagrammet side 22 frem på bordet, aftal (hurtigt!) hvem der skal have hvilken funktion, og sæt jer så det passer i forhold til diagrammet. I hele spillet skal I altid være parat til at bytte pladser alt efter hvem der tager hvilke funktion i en scene.
- **Start: Én rundes ren beskrivelse rundesang.** Alle scener som indeholder karakterspil starter på denne måde. Beskriv stedet og personerne ud fra oplægget. Alle får lov til at sige én ting, som ikke skal være meget lang.
- **Rundesang** med uret, rent karakterspil. Start med Clio taler.
- **Næseklip** som I kender det fra prologen.

# Udforskningsscener generelt

Der er otte udforskningsscener, fire for hver heks. I skal spille tre for hver heks, seks i alt. Du starter med at forklare de generelle principper, og efterfølgende formidler-støtter du selvfølgelig hvis der opstår forvirring. I kan alle se scenernes titler på oversigten.

Rækkefølgen er fri. I spiller scener indtil I har valgt én hver, og derefter vælger I sammen, indtil I har spillet i alt seks udforsknings-scener. Når I har spillet en scene om én søster, skal den efterfølgende scene altid handle om den anden, indtil I er færdige med at spille udforsknings-scener.

Scenerne finder ikke nødvendigvis kronologisk sted i helt strengt den rækkefølge, de spilles. Nogle scener har specifikke udsagn om hvor gamle Zoes tvillinger er, og da rækkefølgen er fri, kan det f.eks. betyde at man spiller en scene hvor de er 11 år efter at have spillet én hvor de er 14 år.

Formålet med udforsknings-scenerne er at sætte jer i stand til at træffe afgørelser bagefter om, hvordan det går med de to søstre efter at de er fyldt fyrré. Opnår de hvad de ønsker sig? Lykkes det dem at beholde hvad de har? Det er ikke noget som hver scene alene kan sige, men tilsammen giver de jer indtryk, som I kan bruge i afgørelsesscenen.

I hver scene skal I smage på situationen og hvad den siger om heksen, og klippe når I har dannet jer et indtryk. I skal *ikke* forsøge at holde fast indtil I ved, hvordan det hele ender. Ufærdighed og løse ender er helt fine!

Den som vælger scenen, spiller som udgangspunkt biperson, og så aftaler I, rimelig kvikt, hvem der er heksen tænker, heksen taler og hvem der beskriver (to hvis I er fem spillere). Byt pladser så I sidder rigtigt, og spil så.

Scenevalgeren kan få oplægget fra dig og sætte scenen, eller kan bede dig om at sætte scenen.

- **Bundne positioner, heks og biperson.** Bipersonen starter. Se diagram side 23. Hav det gerne liggende midt på bordet, så I kan orientere jer efter det.
- **Start: Én rundes ren beskrivelse rundesang.** I har stedet, heksen og bipersonen at beskrive sammen. Når I ikke det hele på én runde, kan beskriveren eller beskriverne samle op bagefter.
- **Rundesang** med uret, blandet karakterspil & beskrivelse. Start med bipersonen.
- **Næseklip.**

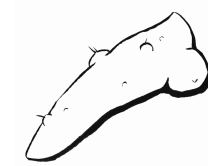
## Udforsk Clio: En hot date

– der er ikke noget galt med ham

Clio er på date, et pænt hot sted med en pænt hot mand. Han er formentlig fin at gå i seng med, men hun kunne virkelig godt tænke sig at han var kæreste-materiale og måske endda én man kunne få børn med. Det er fint at more sig, men hun længes efter noget mere forpligtende, og hun har over det sidste par år kasseret en god håndfuld mænd som uegnede.

Clio og hendes date har en vittig, flirtende samtale mens hun fantaserer katastrofescenarier om alle de ting, som kunne vise sig at være galt med lige ham her.

**Date instruks:** Spil en charmerende mand som er værd at have, ikke en total klaphat. Men som spiller bør du lytte til hvad Clios tanker frygter og flirte med dét.



## Udforsk Clio: Intens rådgivning

### – med en vampyr-bankrådgiver

Clio har brug for et lån for at blive partner i en meget lovende kosmetik-startupvirksomhed. Derfor er hun til rådgivnings-samtale hos bankrådgiveren Stelton.

Stelton er vampyr. Hendes kontor er i en underjordisk krypt i sort marmor, business gothic. Stelton er meget smuk, og hendes stil balancerer mellem business og voldsomt sexet goth.

Clio er ude efter sit lån og vil gerne fortælle om det lovende forretningskoncept, men Stelton har læst på lektien og er mere interesseret (intenzt interesseret!) i Clios håb og drømme.

**Stelton instruks:** Tal intenzt sexet, og grib enhver lejlighed til seksuelle dobbelttydigheder. Spil op til Clios frygt og begær, både økonomisk og seksuelt.



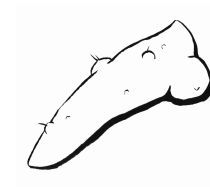
## Udforsk Clio: Pludselig pasning

– af chefens vanartede datter

Clio er på kontoret og har små-travlt med en rapport. På grund af en familiekrise har chefen dog sin 11-årige datter Isabella med på arbejde, men har OGSÅ selv et meget vigtigt møde. Derfor har han læsset hende af på Clio det næste par timer.

(Det er skoleferie men ikke arbejdsferie.)

**Isabella instruks:** Din far er vigtigere end andre mennesker, og derfor er du vigtigere end andre mennesker. Det er Clios opgave at underholde dig, men alt er kedeligt. Stik og prik til Clios vrede, in character som en gammelklog, arrogant 11-årig pige.

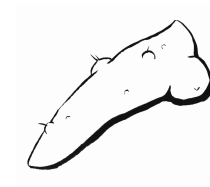


## Udforsk Clio: Den seje tante

– der ikke er dum ligesom mor

Mégane, Zoes datter og Clios niece, har ringet på hos Clio en regnfuld torsdag aften for at tale om hvor DUM og URIMELIG mor er, og græde ud på sin tante Clios skulder. Hvad stiller man op med det? Zoe vil nemlig ikke lade Mégane bruge køkkenet til at lave trylledrikke, og så slemt et uheld var det altså heller ikke!

**Mégane instruks:** Nej, din mor Zoe har ikke misbrugt dig groft. Hun har bare stillet sig i vejen for ting, der er VILDT vigtige for dig som hekse-teenager. Balancér mellem at være urimelig og relatérbar. I denne scene er Mégane 14 år.



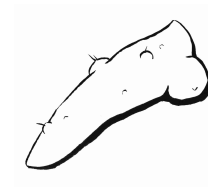
## Udforsk Zoe: Romantik er en ædel kunst

### – i seng med Martin

Zoe og Martin er i seng sammen. Zoe kunne godt tænke sig noget sex nu, men Martin har brug for at tale om bekymringer omkring sit arbejde.

Der er rygter om en kommende fyringsrunde, og Martin føler sig sikker nok men er bange for at hans gode ven Hans, som har været nede med stress for nylig, kommer til at ryge i svinget. (Hvis I har etableret at Martin er selvstændig, er han bange for at en vigtig kunde går konkurs.)

**Martin instruks:** Vær relatérbart bekymret, IKKE svag. Du vil gerne være der for Zoe, du har bare også BRUG for at snakke, og du har holdt det inde mens børnene var oppe.





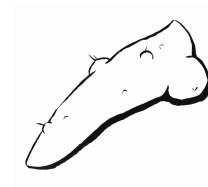
## Udforsk Zoe: Kaffesamtale i det grønne

– med en HR-heks

Zoe har med hjælp fra sin søster Clio fået sig en aftale om kaffesamtale med Yaris, som er både HR-konsulent og heks. De taler om karrieremuligheder for Zoe, og hvad hun vil og kan med sit (arbejds-)liv.

De går en tur i solskinnet i en park mens de taler. Der er unge par der kysser og familier på picnic.

**Yaris instruks:** Yaris er venlig, rummelig og hjælpsom. Og så ville hun måske ønske bare en LILLE smule at hun sad på en tropisk strand med en parasol-drik – men det siger hun selvfølgelig ikke.



## Udforsk Zoe: Heksens Hule

### – cafékunden har altid har ret

Zoe har lagt hvad hun og kæresten har af opsparing i at starte en café, som hun har døbt Heksens Hule. Vi er i den nystartede café en lørdag formiddag til brunch-tid.

Børnene Villads og Mégane er til stede, og er i denne scene 11 år (Martin har en deadline og kan ikke passe dem). Børnene leger energisk og opmærksomhedskrævende. Fortællerne beskriver dem.

En bruncherende cafékunde overvejer at hyre hele caféen til en kobberbryllupsreception og vil tale om det, og er høflig men opmærksomhedskrævende. Zoe skal betjene kunden og svare på spørgsmål OG håndtere sine børn.

**Cafékunde instruks:** Pres Zoe (i samarbejde med hendes børn), men uden at være et totalt røvhul. Det er bare meget vigtigt for dig at det bliver en god reception.



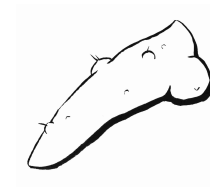
## Udforsk Zoe: Midaldrende usynlighed

– en veninde dagdrømmer højt

Zoe besøger veninden Fabia i Fabias kolonihaveheksehytte, og de drikker te mens deres børn leger med hinanden. Fabia fortæller hemmeligheden om hvordan hendes mor Octavia kom til penge, og Zoe overvejer om det kunne være en mulighed.

Fabias mor Octavia opdagede at usynlighedsmagi bliver VILDT meget nemmere når man er en lidt ældre heks, så hun slog sig op som butikstyv. Hvad kunne man ellers udrette med usynlighedsmagi?

**Fabia instruks:** Tal om usynligheden som en sjov og lidt pinlig familiehistorie. Dagdrøm om mulighederne, men DU tænker ikke på fremtiden...



# Afgørelsens time

## – planlægning af 40 års fødselsdag

Du forklarer situationen.

Clio og Zoe sidder på en café og planlægger deres 40 års fødselsdag.

I skal finde ud af om det kommer til at gå godt med deres familie- og arbejdsliv efter de 40 år. Baggrunden er de seks udforskningsscener, I har spillet.

- **Bundne positioner, to hekse.** Læg diagrammet side 22 frem på bordet, aftal hvem der skal have hvilken funktion, og sæt jer så det passer i forhold til diagrammet.
- **Start: Én rundes ren beskrivelse rundesang.** Alle scener som indeholder karakterspil starter på denne måde. Beskriv stedet og personerne ud fra oplægget. Alle får lov til at sige én ting, som ikke skal være meget lang.
- **Rundesang** med uret, ren dialog. Start med Clio taler.
- **Formidler klipper** (når alt er afgjort)

*Clio taler* har til opgave at spørge ind, og hjælpe *Zoe tænker* med at nå frem til svaret på hendes to spørgsmål. Det skal være klare enten/eller-svar, ikke mudrede middelvarer.

*Zoe tænker* skal besvare to spørgsmål:

- Får Zoe et tilfredsstillende arbejdsliv efter de 40?
- Bliver Zoe ved med at have et tilfredsstillende familieliv efter de 40?

*Zoe taler* har til opgave at spørge ind, og hjælpe *Clio tænker* med at nå frem til svaret på hendes to spørgsmål. Det skal være klare enten/eller-svar, ikke middelmådige muddersvar.

*Clio tænker* skal besvare to spørgsmål:

- Får Clio et tilfredsstillende familieliv efter de 40?
- Bliver Clio ved med at have et tilfredsstillende arbejdsliv efter de 40?

Spilformidler skal ikke spille ...*tænker*, og bør primært tjene som formidler(/hjælper hvis det bliver svært) hvis I er fem spillere. Klip, når du kan se at der er klare svar på alle fire spørgsmål. Er du i tvivl om nogle af svarene, så spørg ind.

# Epilog

Nu er søstrene 45 år og har både fået deres næser og vænnet sig til dem. Det har selvfølgelig ændret nogle ting i deres liv, men de lever og har det fint. I siger farvel til dem med et par rene fortælle-scener, hvor I ser deres hjem.

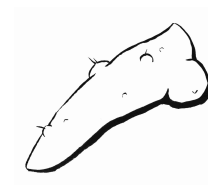
## 45-årige Zoes hjem

Formidler klipper, så I er velkomne til at sige så meget eller lidt om næser som I har lyst til.

## 45-årige Clios hjem

Spilles i to dele. Først beskriver I Clios hjem i 1-2 runder, og derefter beskriver formidleren at Clio og Zoe sammen kommer ind – de er glade og livlige (*det er vigtigt – sig det!*). Derefter kan alle beskrive søstrene og hjemmet. I ser det udefra og kan ikke rigtig høre hvad de siger (så ingen dialog), men I kan se dem.

Formidleren klipper, og så er spillet slut.



ZOE TANKER

ZOE TALER

TO HEKSE

CLIO TALER

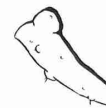
CLIO TANKER

Start  
her

HEKS TÆNKER



HEKS TALER



HEKS OG BIPERSON



BESKRIVER



BIPERSON



Start her

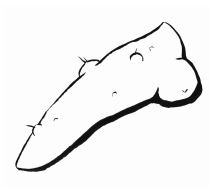
BESKRIVER 2

# Oversigt – familien & scenerne

## Familien

- Mor **Arkana**
- Søstre **Clio** og **Zoe**
- Zoes kæreste **Martin**
- Zoes søn **Villads** og datter **Mégane** (tvillinger, kan være 10-14 år i scenerne)

Martin har et udmærket job som Zoe, Martin og deres børn kan leve OK af selv om Zoe mest går hjemme – når bare han arbejder *lidt* for meget.



Ekstra heksenavne, hvis I får behov: Sienna, Silvia

## Scenerne

**Prolog**, s 9

**Startscene**, s 10

**Udforskningsscener** – spil i alt seks ud af de otte

Clios scener – efter hver, spil én af Zoes

- **En hot date** – der er ikke noget galt med ham, s 12
- **Intens rådgivning** – med en vampyr-bankrådgiver, s 13
- **Pludselig pasning** – af chefens vanartede datter, s 14
- **Den seje tante** – der ikke er dum ligesom mor, s 15

Zoes scener – efter hver, spil én af Clios

- **Romantik er en ædel kunst** – i seng med Martin, s 16
- **Kaffesamtale i det grønne** – med en HR-heks, s 17
- **Heksens Hule** – cafékunden har altid har ret, s 18
- **Midaldrende usynlighed** – en veninde dagdrømmer højt, s 19

**Afgørelsens time**, s 20

**Epilog**, s 21

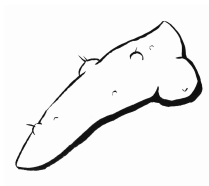


# Oversigt – familien & scenerne

## Familien

- Mor **Arkana**
- Søstre **Clio** og **Zoe**
- Zoes kæreste **Martin**
- Zoes søn **Villads** og datter **Mégane** (tvillinger, kan være 10-14 år i scenerne)

Martin har et udmærket job som Zoe, Martin og deres børn kan leve OK af selv om Zoe mest går hjemme – når bare han arbejder *lidt* for meget.



Ekstra heksenavne, hvis I får behov: Sienna, Silvia

## Scenerne

**Prolog**, s 9

**Startscene**, s 10

**Udforskningsscener** – spil i alt seks ud af de otte

Clios scener – efter hver, spil én af Zoes

- **En hot date** – der er ikke noget galt med ham, s 12
- **Intens rådgivning** – med en vampyr-bankrådgiver, s 13
- **Pludselig pasning** – af chefens vanartede datter, s 14
- **Den seje tante** – der ikke er dum ligesom mor, s 15

Zoes scener – efter hver, spil én af Clios

- **Romantik er en ædel kunst** – i seng med Martin, s 16
- **Kaffesamtale i det grønne** – med en HR-heks, s 17
- **Heksens Hule** – cafékunden har altid har ret, s 18
- **Midaldrende usynlighed** – en veninde dagdrømmer højt, s 19

**Afgørelsens time**, s 20

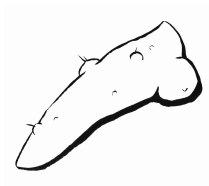
**Epilog**, s 21

# Oversigt – familien & scenerne

## Familien

- Mor **Arkana**
- Søstre **Clio** og **Zoe**
- Zoes kæreste **Martin**
- Zoes søn **Villads** og datter **Mégane** (tvillinger, kan være 10-14 år i scenerne)

Martin har et udmærket job som Zoe, Martin og deres børn kan leve OK af selv om Zoe mest går hjemme – når bare han arbejder *lidt* for meget.



Ekstra heksenavne, hvis I får behov: Sienna, Silvia

## Scenerne

**Prolog**, s 9

**Startscene**, s 10

**Udforskningsscener** – spil i alt seks ud af de otte

Clios scener – efter hver, spil én af Zoes

- **En hot date** – der er ikke noget galt med ham, s 12
- **Intens rådgivning** – med en vampyr-bankrådgiver, s 13
- **Pludselig pasning** – af chefens vanartede datter, s 14
- **Den seje tante** – der ikke er dum ligesom mor, s 15

Zoes scener – efter hver, spil én af Clios

- **Romantik er en ædel kunst** – i seng med Martin, s 16
- **Kaffesamtale i det grønne** – med en HR-heks, s 17
- **Heksens Hule** – cafékunden har altid har ret, s 18
- **Midaldrende usynlighed** – en veninde dagdrømmer højt, s 19

**Afgørelsens time**, s 20

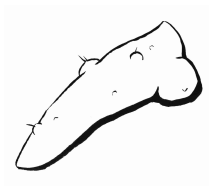
**Epilog**, s 21

# Oversigt – familien & scenerne

## Familien

- Mor **Arkana**
- Søstre **Clio** og **Zoe**
- Zoes kæreste **Martin**
- Zoes søn **Villads** og datter **Mégane** (tvillinger, kan være 10-14 år i scenerne)

Martin har et udmærket job som Zoe, Martin og deres børn kan leve OK af selv om Zoe mest går hjemme – når bare han arbejder *lidt* for meget.



Ekstra heksenavne, hvis I får behov: Sienna, Silvia

## Scenerne

**Prolog**, s 9

**Startscene**, s 10

**Udforskningsscener** – spil i alt seks ud af de otte

Clios scener – efter hver, spil én af Zoes

- **En hot date** – der er ikke noget galt med ham, s 12
- **Intens rådgivning** – med en vampyr-bankrådgiver, s 13
- **Pludselig pasning** – af chefens vanartede datter, s 14
- **Den seje tante** – der ikke er dum ligesom mor, s 15

Zoes scener – efter hver, spil én af Clios

- **Romantik er en ædel kunst** – i seng med Martin, s 16
- **Kaffesamtale i det grønne** – med en HR-heks, s 17
- **Heksens Hule** – cafékunden har altid har ret, s 18
- **Midaldrende usynlighed** – en veninde dagdrømmer højt, s 19

**Afgørelsens time**, s 20

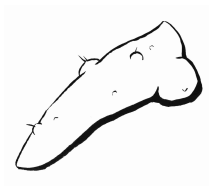
**Epilog**, s 21

# Oversigt – familien & scenerne

## Familien

- Mor **Arkana**
- Søstre **Clio** og **Zoe**
- Zoes kæreste **Martin**
- Zoes søn **Villads** og datter **Mégane** (tvillinger, kan være 10-14 år i scenerne)

Martin har et udmærket job som Zoe, Martin og deres børn kan leve OK af selv om Zoe mest går hjemme – når bare han arbejder *lidt* for meget.



Ekstra heksenavne, hvis I får behov: Sienna, Silvia

## Scenerne

**Prolog**, s 9

**Startscene**, s 10

**Udforskningscener** – spil i alt seks ud af de otte

Clios scener – efter hver, spil én af Zoes

- **En hot date** – der er ikke noget galt med ham, s 12
- **Intens rådgivning** – med en vampyr-bankrådgiver, s 13
- **Pludselig pasning** – af chefens vanartede datter, s 14
- **Den seje tante** – der ikke er dum ligesom mor, s 15

Zoes scener – efter hver, spil én af Clios

- **Romantik er en ædel kunst** – i seng med Martin, s 16
- **Kaffesamtale i det grønne** – med en HR-heks, s 17
- **Heksens Hule** – cafékunden har altid har ret, s 18
- **Midaldrende usynlighed** – en veninde dagdrømmer højt, s 19

**Afgørelsens time**, s 20

**Epilog**, s 21