

Startscene: Hemnes (alfahan)

Teknik: Ren fortælle-scene, *beskrivelse* rundesang.

Fortæl mindst to runder, og så længe det er sjovt. Der er ingen talende roller. Formidler introducerer.

Oplæg: Hemnes, den midaldrende varulve-han, sidder på sit hjemmekontor ved sit bord. På bordet ligger to åbne motor-kataloger – et med sportsvogne, et med motorcykler. Hemnes er rastløs og utilfreds, og bladrer ubeslutsomt i katalogerne.

Klip: I to trin. Først beskriver én spiller hvordan en af Hemnes' og Vittsjös unger nysgerrigt stikker hovedet ind i scenen. Scenen fortsætter. En anden spiller stiller gennem ungen et barnligt spørgsmål – dette klipper scenen (vi får ikke svaret).

Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

Scene-oversigt

Startscene, Hemnes (alfahan)

Vittsjö (Hemnes' mage)

Billy (den unge, stærke han)

Kallax (den unge, smarte hun)

Pax (nysgerrig unge)

Söderhamn (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

Vittsjö (Hemnes' mage)

Teknik: Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karakterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Vittsjö. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidler om det.

Oplæg: Vittsjö har fået en fantastisk idé som hun vil fortælle Hemnes om – hun er glad og stolt. Hvis koblet begynder at gå i spandex-tøj omkring fuldmåne, kan de spare en masse penge på tøj, der ofte går i stykker når de forvandler sig til muskuløse vilddyr.

Vittsjö er Hemnes' mage. Da hun og Hemnes først fik fært af hinandens duft, vidste de med det samme at de skulle være mager for livet. Episk kærlighed under fuldmånens berusende skær. Det er nu 25 år og en del unger siden.

Klipning: Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

Vittsjö (Hemnes' mage)

Billy (den unge, stærke han)

Kallax (den unge, smarte hun)

Pax (nysgerrig unge)

Söderhamn (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

Billy (den unge, stærke han)

Teknik: Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karakterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Billy. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidleren om det.

Oplæg: Hemnes har udset sin ældste søn Billy til at efterfølge sig som leder en dag. Billy er bøsse, og det er OK – Hemnes er ikke fordomsfuld. Men Billy identificerer sig seksuelt som 'bjørn', og Hemnes forstår ikke hvordan dét kan give mening for en varulv. Billy skal afsted til bjørnefest i aften, og nu vil Hemnes have snakken.

Billy er en stærk, rolig, hyggelig bamse med fuldskæg og skovmandsskjorte. Han er bøsse og tilhører homo-subkulturen 'bears', hvor idealet er meget maskulint, men på en krammelig, skovhuggeragtig måde. Billy har respekt for Hemnes og forklarer tålmodigt. Igen.

Klipning: Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

Vittsjö (Hemnes' mage)

Billy (den unge, stærke han)

Kallax (den unge, smarte hun)

Pax (nysgerrig unge)

Söderhamn (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

Kallax (den unge, smarte hun)

Teknik: Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karacterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Kallax. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidleren om det.

Oplæg: Hemnes skal sende Kallax ud på en vigtig leverings-opgave for koblet. Kallax er ret smart, og Hemnes vil gerne være en god rollemodel for hende. Hun er i løbetid og dufter så fantastisk, at Hemnes bliver helt befippet.

Kallax er 20 år gammel og rocker sin læderjakke og sine stramme jeans. Hun er ambitiøs og vil gerne tjene masser af penge til koblet. Kallax ser Hemnes som en faderfigur, slet ikke som en romantisk figur.

Klipning: Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

Vittsjö (Hemnes' mage)

Billy (den unge, stærke han)

Kallax (den unge, smarte hun)

Pax (nysgerrig unge)

Söderhamn (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

Pax (nysgerrig unge)

Teknik: Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karacterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Pax. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidleren om det.

Oplæg: Hemnes står under et stort træ. Oppe i træet sidder Pax og vil eller kan ikke komme ned – det er uklart. Pax insisterer på at være en kat. Hemnes skal have Pax med til en tandlægeaftale, og har hverken lyst til at skælde ud eller klatre.

Pax er en nysgerrig varulveunge med krudt i halen og masser af fantasi. Nogle gange så meget fantasi at det er svært for de voksne at følge med.

Klipning: Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

Vittsjö (Hemnes' mage)

Billy (den unge, stærke han)

Kallax (den unge, smarte hun)

Pax (*nysgerrig unge*)

Söderhamn (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

Söderhamn (rivalen)

Teknik: Scene-vælgeren og én frivillig spiller *karakterspil*. Resten byder ind med *beskrivelse* når det passer.

Scene-vælgeren taler for Hemnes. Den frivillige taler for Söderhamn. Scene-vælgeren kan introducere scenen, eller kan bede formidleren om det.

Oplæg: Hemnes og Söderhamn løber ind i hinanden på parkeringspladsen foran byggemarkedet. Der er vidner i det fjerne, så det bliver ikke nu de slås (igen). Til gengæld kommer de til at true og fornærme hinanden en masse. Hvem er en rigtig alfa, og hvem er egentlig bare en opblæst beta?

Söderhamn er alfahan for sit eget konkurrerende varulvekobbel, og ligesom Hemnes er han midaldrende, med hårde, behårede muskler og en solid topmave. Hvor Hemnes har forsøgt at modernisere og gå *legit*, er Söderhamn en old-school, landlig varulv.

Klipning: Øvrige spillere, i to trin via barne-spørgsmål. Klip når vi har *set* situationen og *leget* med den, klip FØR den slutter eller vi løber tør for ting at sige.

Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

Vittsjö (Hemnes' mage)

Billy (den unge, stærke han)

Kallax (den unge, smarte hun)

Pax (nysgerrig unge)

Söderhamn (*rivalen fra det konkurrerende kobbel*)

Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

Afgørelsen: Stelton (bankrådgiveren)

Scenens formål: *Hemnes skal vælge mellem sportsvogn og motorcykel. Før I går i gang, skal alle bruge et øjeblik på at reflektere over de scener fra Hemnes' liv, I har udforsket.*

Teknik: Rent *karacterspil*. Formidleren taler for Stelton. Alle andre spillere taler for Hemnes – når de siger noget, siger Hemnes dét. Rækkefølgen er fri, man skal bare ikke tale i munden på hinanden.

Formidler introducerer scenen.

Oplæg: Vi befinder os i en underjordisk bankhvælvning af sort marmor og rustfrit stål, oplyst af dusinvis af stearinlys. Møblerne er mørk mahogni og blodrødt fløjl.

På hver side af et bord sidder Hemnes og hans bankrådgiver, vampyren Stelton, for at tale om anskaffelsen af et køretøj.

Stelton er en gotisk skønhed i spadseredragt af sort silke. Hun gør sit bedste for at hjælpe ham med at træffe det valg, han vil blive glædest for.

Klipning: Formidler klipper scenen når Hemnes er nået til en beslutning. Det sker ved at Stelton tager en knivskarp fyldepen frem og beder Hemnes række sit håndled frem...

Scene-oversigt

Startscene, **Hemnes** (alfahan)

Vittsjö (Hemnes' mage)

Billy (den unge, stærke han)

Kallax (den unge, smarte hun)

Pax (nysgerrig unge)

Söderhamn (rivalen fra det konkurrerende kobbel)

*Afgørelsen, **Stelton** (blodsugende bankrådgiver)*

Slutscene, **Hemnes** (alfahan)

Vilkårlige varulvenavne til fri afbenyttelse: Brimnes, Hauga, Tornviken

Slutscene: Hemnes (alfahan)

Teknik: Ren fortælle-scene, *beskrivelse* rundesang.

Fortæl mindst to runder, og i øvrigt så længe det er sjovt. Der er ingen talende roller. Formidler introducerer scenen.

Oplæg: En stille landevej i solskin. Hemnes som kommer fræsende med sit udvalgte køretøj. Alt er i orden her – dette er en lykkelig scene.

Klipning: Formidler klipper scenen ved at takke de øvrige deltagere for at spille scenariet.

