# Familjen Andersson

**-Ett socialrealistiskt drama med tidspress**

**Skapat av:**

**Åke Nolemo**

**och**

**Johan Röklander**

# Familjen Andersson

**ett spel skapat av Åke Nolemo och Johan Röklander**

**Tack till:**

Familjen Andersson skapades till evenemanget Höjdpunkt som gick av stapeln under hösten 2008. Utan detta arrangemang skulle inte ”Familjen Andersson” blivit till. Så ett stort tack riktas till Anna Westerling och Anders Hultman som höll i detta fantastiska arrangemang.

Ett stort tack måste också riktas till den spelgrupp som var den första att testa detta spel under Höjdpunkt. Ett jättetack till er alla för er spelglädje, energi och input!

Ett speciellt tack ska också riktas till Emma Öhrström som tog med sig spelet till Stockholm och under februari 2009 testade spelet igen och kom med ännu mer input.

Slutligen ett tack till den tredje spelgruppen som testade spelet under Prolog 2009 i Västerås. Ni gav många bra inputt som nu färdigställt spelet.

**Copyright och allt sånt:**

Det är fritt fram att använda, kopiera, ändra, spela, elda, krama och allt vad ni nu kan använda ”Familjen Andersson” till. Det enda vi önskar är att ni skriver en rad till någon av skaparna av detta verk och tala om hur ni använt det och vad ni upplevde när ni använde det.

Om ni vill att vi ska komma och hålla i spelet hemma hos er så hör av er till någon av oss så ska vi se vad som kan ordnas. Vi är ganska snälla människor och vill nästa alla väl. Så var inte rädda för att ta kontakt med oss!

# Familjen Andersson

## Ett socialrealistiskt spel med tidspress för 8-10 deltagare

Familjen Andersson är ett kort spel för 8-10 deltagare. Tyngdpunkten ligger i utforskandet av familjerelationer och testar hur spel fungerar där flera personer besitter en och samma roll.

## Vad som behövs

- För att kunna spela detta spel behöver du 7-10 vänner. Spelet är skrivet för 10 personer, men går att spela på 8 personer också. (Det skulle till och med gå att spela på 4 eller 5 personer, men då delar man inte på rollerna, utan varje roll besätts bara av en deltagare, en del av tanken med spelet försvinner då. Men det är bättre att ändra på förutsättningarna än att inte spela alls). Förutom dessa personer som spelar roller så kan det behövas en person som leder spelet. Dvs hålla koll på tiden, samt att spela den jurist som meddelar vad som ska fördelas etc.
- Du behöver också 2-3 timmar till godo. Minst en timma för förberedelser, 1 timma till spel och gärna en stund till eftersnack och utvärdering.
- Du behöver ett rum där 4-5 personer får plats att agera. Gärna en matsal, kök eller liknande. Se till att det finns utrymme att röra sig ganska snabbt då rollbyten ofta ter sig ganska häftiga och snabba.
- Schack-klockor – lika många som deltagarantalet. Alt. ett tidtagarur per deltagare (brukar finnas på de flesta mobiltelefoner idag)
- Då spelet utspelar sig dagen innan julafton så kan det passa bra att ha pepparkakor, glögg, lussekatter eller motsvarande för att skapa en känsla av jul (självklart går det att flytta spelet i tid, det behöver inte utspela sig kring jul, men om man flyttar det så bör man beakta att vissa delar av rollernas mål under spelet bör ändras)

**Hur det går till**

Spelet bygger på att varje roll besätts av två spelare. Dessa spelare delar jämt på den tid som de representerar sin roll.

Spelet är skrivet och uppfört endast som ett entimmes-spel. Så om man följer den tanken så ska varje person alltså representera sin roll under 30 minuter. (Om ni väljer att ändra på speltiden så får ni gärna höra av er till någon av spelets skapare och meddela hur ni gjorde och hur ni upplevde att det fungerade. Kontaktuppgifter finns i slutet av dessa instruktioner).

Alla deltagare delar upp sig i par och får en roll per par tilldelat sig. Roller är könsneutrala och kan besättas av både män och kvinnor. Vi rekommenderar dock att paren är av samma kön då detta underlättar vid skapandet av rollen. Om man är ojämnt antal män och kvinnor så föreslår vi att Anders/Anna kan delas av en man och en kvinna.

Alla par får sen en stund på sig att prata ihop sig kring sin roll och diskutera detaljer med varandra. Detta kan ta en stund, och vi rekommenderar att ca 30 minuter vigs åt denna del.

Sen samlas alla igen för att presentera sig för varandra och svara på frågor kring rollen som de andra paren kan ha.

Efter detta börjar själva spelet. Det bör som sagt pågå i 1 timma, men självklart får ni gärna ändra denna tid om ni tycker det passar bättre.

De spelare som börjar representera sina roller samlas i mitten av lokalen som ni spelar i, de andra står eller sitter i utkanten av spelytan, redo att hoppa in i spel.

En spelklocka, som håller reda på spelets totala tid, startas. Och samtidigt startas klockorna för de deltagare som befinner sig i spel när det hela börjar. Alla klockor bör finnas vid sidan av spelplatsen så att de inte stör själva spelandet.

När en spelare önskar ta över sin roll (byte sker alltid på den icke aktive personens i ett par initiativ) stoppar denne sin medspelares klocka och startar själv sin egen (alt. byter tid på schack-klockan). Spelaren går sen fram till sin medspelare och klappar denne på axeln. De två spelarna byter då plats och den som just blir avbytt sätter sig och tittar på från sidan tills denne känner att han eller hon vill in igen. Denne gör i sådana fall om proceduren med bytet.

Det finns ingen lösning, ingen huvudintrig som måste få ett slut.

Spelet avslutas efter en timma (om man valt den längden på spelet) och då kan man prata igenom vad man upplevt.

**Tips och idéer under spelet**

Under de testspel vi gjort har vi fått en massa tips och idéer på hur spelet kan förbättras. Några av dessa idéer finns i listan nedan.

- Flera har upplevt spelet som långsamt och stillasittande. Res er gärna och gå runt litegran. Bry er inte om att en sitter still i rullstol, utan utnyttja det och gå bakom ryggen på den personen.
- Var inte rädd för att vara taskig mot varandra. Det är ett spel. Spela ut all er elakhet mot varandra.
- Ni behöver inte lösa alla era intriger. En del finns med för att skapa fler konflikthärdar, men vill ni ha ett lugnare, trevligare spel, plocka bort punkten ”Vill själv ärvas” från alla rollerna. Vill man ha mer djupa känslospel så rekommenderar vi att man fokuserar mindre på arvet och mer på relationerna mellan syskonen.
- Vill man ta bort en roll är vår rekommendation att man slår ihop Alex och Robin till en roll eller helt hoppar över Alex.
- Man kan köra spelet utan tidtagning utan att rollerna byter när de har lust. Man kan också göra så att man tillåter de som är i spel att välja när man skall byta och inte bara de icke aktiva.
- Det har ibland uppskattats av de icke aktiva att de får lågmält diskutera utanför spel om hur de vill gå vidare eller planera andra händelser.
- Många upplever det lättare om de kan sitta så de kommer in i spel så den aktiva kan se bytet komma.
- Uppmuntra gruppen att diskutera vilken typ av stämning de vill ha i spelet. Är det realism, humor, drama eller kammarspel som eftersträvas?
-

**Efter spelet**

Efter spelet får ni gärna ta er tid att snacka igenom vad ni upplevt och hur det kändes att spela på det sätt som ni just gjort.

Skriv gärna ner era tankar och eventuella förslag på förändringar och skicka till någon av skaparna av detta spel. Lättast är att maila oss på någon av dessa adresser ake@nolemo.se eller johan@irrbloss.com. Eller kanske rent av ringa oss. Åke har telefonnummer 070-634 94 29 och Johan kan ni nå på 0733-56 26 76.

Glöm framförallt inte bort att huvudsyftet med spelet är att ha trevligt! Se nu till att ha det!

Hälsningar

Åke Nolemo och Johan Röklander
Stockholm resp. Huskvarana Februari 2009

## Spelets bakgrund

Spelet handlar om ett par syskon som samlas i sina nyligen avlidna föräldrars hus för att fördela arvet. Modern dog för dryga månaden sedan efter en lång sjukdom. Fadern gick bort endast några få dagar efter i en hjärtinfarkt. Begravningen är avklarad. Det som ska fördelas denna kväll är de 700.000:- som föräldrarna avsatt till en fond till ett gott ändamål. Man måste också bestämma vad som ska göras med huset. Detta måste nämligen skrivas över till ett av syskonen eller säljas innan årsskiftet.

Syskon ska också försöka bestämma hur man ska fira jul i år. Man har inte firat jul på flera år tillsammans. Men kanske är det dags i år för att hedra föräldrarna?

## Person

## Kim

Har varit sjuksköterska i 10 år. Utbildar sig till präst och har tänkt sig att missionera i Sydamerika. Har en fundamental uppfattning om att livet är en gåva från gud som måste förvaltas därefter. Är bokstavstroende och tror att man måste leva som bibeln säger för att nå Gud.

**Familj**
2 barn, gift sedan 10 år. Villa, bil.

**Tyckt om sina föräldrar**
Positiv. Du skall ära din fader och din moder...

**Förväntningar på sig själv**
Ordna till det bästa, för kunskapen finns ju här och de rätta svaren oftast.

**Tycker om sina syskon**
Robin, snäll, lite korkad, älskvärd och på rätt väg. Borde tona ner sig lite bara.
Anders/Anna är förljugen och förvirrad. Skall alltid ha uppmärksamhet.
Alex, kunde bli något om denne inte ljuger så mycket. Kanske går att frälsa.
Tintin, har Gud satt Tintin i rullstol av någon anledning? Är det kanske ett straff? Har kanske utnyttjat föräldrarnas godhet lite för länge genom att bara bo hemma.

**Mål arvet**
700 000 Till kyrkan

**Vill själv ärva**

- Matsalsmöbeln
- Bilen
- Tavlan med barnet
- Fotografialbumet med alla släktbilder
- Merklinjärnvägen (så barnen har något att leka med!)

**Vill med huset**
Huset bör säljas och pengarna bör fördelas.

**Mål julafton**
Måste få med sig de andra till julottan på juldagen, då kommer allt bli bra.

## Person

## Anders/Anna

Är mitt uppe i ett könsbyte. Har insett att det är dags och funnit sig helt tillrätta med att det skall bli av. Hormonbehandling har inletts och allt är bokat till om 6 månader. Då skall operationen bli av. Lever ensam men har haft flera korta förhållanden det senaste året.

**Tyckt om sina föräldrar**
Varken mor eller far fanns där och stöttade. Varför fanns de inte där för henom? Nu är det dags för dem att betala tillbaka, genom att ge största delen av arvet till Anders/Anna.

**Förväntningar på sig själv**
Bli hel och äntligen vara sig själv, fri.

**Tycker om sina syskon**
Kim Trångsynt och förvirrad. Vägrar andra lycka. Kan inte förstå riktig kärlek
Robin, tar aldrig något på allvar. Är omogen och kan inte tänka själv
Alex Är nästan alltid bra. Lite bättre än alla oss andra och är värd respekt. Lite dåligt självförtroende som behöver boostas.
Tintin, har alltid gjort sitt bästa. Måste inse att livet inte är en lek. Dags att skaffa jobb och ta hand om sig själv nu kanske?

**Mål arvet**
700 000 till egna operationen och skönhetsoperationer efteråt.

**Vill själv ärva**

- Travhästen Madam Fatall
- Bilen
- Soffgruppen
- Fars DVD-samling
- Ming vaserna

**Vill med huset**
Spelar inte så stor roll. Så länge som Anders/Anna får arvet så är han/hon nöjd.

**Mål julafton**
Kim måste erkänna henom, inte bara behandla könsbytet som en fas. Robin måste ta detta seriöst. Ingen jul innan det är utrett.

## Person

## Alex

Ligger i skilsmässa, äktenskapet 4 år gammalt. 1 barn med en partner innan detta äktenskap. Äldst och den som vet mest. Har alltid varit duktig i andras ögon men lever väldigt bohemiskt. Har dolt sin livsstil bakom ett ordentligt jobb och en bra utbildning. Men annars är drömmen kollektiv i öknen. På helger och semester åker Alex iväg och spenderar sin tid med övervintrade 60-tals hippies som vill göra värden till ett allomfattande Love-parad, gruppsex härligt kärleksnäste.

**Tyckt om sina föräldrar**
Positiv Vad skulle mamma och pappa ha velat? Det är det viktigaste.

**Förväntningar på sig själv**
Våga förverkliga det som är drömmen men det är inte så bråttom

**Tycker om sina syskon**
Robin, snäll innerst inne men borde bli mer empatisk. Borde bli seriös någon gång. Men den som ändå är normalast av alla fem
Anders/Anna kan vara en jobbig djävul men det handlar nog bara om fasen han/hon genomgår. När det är utrett så blir det nog bättre. Klart det är jobbigt med alla hormoner.
Kim, stel och högtravande. Konservativ och bakåtsträvare.
Tintin, trevlig och harmlös. Har faktiskt hjälpt mamma och pappa de senaste åren.

**Mål arvet**
700 00 till att kunna starta ett kollektiv och inte behöva leva detta hektiska arbetsliv.

**Vill själv ärva**

- Travhästen Madam Fatall
- Bilen
- Vapensamlingen
- Fotografialbumet med alla släktbilder
- Matsalsmöbeln

**Vill med huset**
Sälj huset så det kan bli pengar för de andra att dela på.

**Mål julafton**
Det vore bäst om Alex, Tintin och Robin firade för sig och de andra med de sina

## Person

## Robin

Egenföretagare inom reklam. Reser massor, har en ny partner var månad. Längsta förhållandet 1 år. En slacker som vill att livet skall skämtas bort. Men mest på ytan. Har svår ångest och väldiga depressioner som döljs med att allt är humor, allt är lek och allt är kul.

**Tyckt om sina föräldrar**
Negativ/Positiv. Ville hela tiden bara att de skulle sluta bråka, var rädd när de skrek åt varandra

**Förväntningar på sig själv**
Vill försöka framstå mer seriös i sina syskons ögon men man måste ju kunna skämta!

**Tycker om sina syskon**
Anders/Anna, konstig men snäll, förvirrad och eventuellt väl ego fixerad. Kan vara ovärdig arvet, gillades ju inte av far och mor.
Kim, en god person som ändå är genomtänkt och trots sin tro (eller kanske därför) har svar som är värda att lyssna på.
Alex, snäll, klok och bra. Dock förljugen. Vill ju leva ett annat liv än denne gör.
Tintin, har blivit ompysslad av föräldrarna hela livet. Dags att ta eget ansvar?

**Mål arvet**
Vad hade mamma och pappa velat?

**Vill själv ärva**

- Merklinjärnvägen
- Bilen
- Vapensamlingen
- Fars DVD-samling
- Biljardbordet
- Tavlorna, speciellt den med barnet

**Vill med huset**
Behåll det.

**Mål julafton**
Kan inte alla bara komma överens? Skall fira jul ihop. Desperat.

## Person

## Tintin

Rullstolsbunden. Drabbades av en olycka vid unga år och kan knappt minnas hur det är att inte sitta i rullstol. Har bott hos sina föräldrar hela livet för att ta hand om dem. De andra syskonen har sällan varit hemma och hjälpt till. Hoppas också att de andra inte ska behandla Tintin som ett litet barn. Är faktiskt vuxen nu och har tagit hand om föräldrarna.

**Tyckt om sina föräldrar**
De var snälla. Behövde mycket hjälp på slutet, och Tintin ställde alltid upp och hoppas nu kunna få tillbaka något för det.

**Förväntningar på sig själv.**
Skall klara sig själv, är en självständig individ som med sina assistenter klarar allt.

**Tycker om sina syskon**
Alex, har låtsats om att bry sig om föräldrarna, men har bara brytt sig om sitt knäppa förljugna liv.
Robin, snäll och har faktiskt varit hemma och brytt sig om föräldrarna vid ett par tillfällen.
Anders/Anna tror att henoms ”handikapp” är lika stort som mitt. Jag är sjuk på riktigt.
Anders/Anna har ju bara ett ”hittpå-handikapp”.
Kim, tron är bara ett sätt att rättfärdiga sitt stora ego. Att missionera har bara varit ett sätt att få stå i centrum och ha ”sanningen”

**Mål arvet**
700 000 ska placeras i en fond för handikappade. Föräldrarna tyckte ju ändå att det var det viktigaste. Att Tintin kunde leva ett normalt liv. Och pengarna kan hjälpa andra som är i en liknande situation.

**Vill själv ärva**

- Stugan på Orust
- Travhästen Madam Fatall
- Fars DVD-samling
- Biljardbordet
- Tavlorna, speciellt den med barnet

**Vill med huset**
Självklart ska Tintin behålla huset eftersom det nu är ombyggt för att passa Tintins behov.

**Mål julafton**
Spelar ingen roll, så länge de andra fattar att de hälsar på Tintin nu och att Tintin klarar av att vara värd.

**Som spelledare**

Din uppgift som spelledare är att innan spelet informera alla om hur spelet fungerar och vilka regler som gäller.

När spelet väl dragit igång ska du komma in och ge en lista till deltagarna med allt som ska fördelas. Du ska också informera dem om att allt behöver fördelas innan årsskiftet av skattetekniska skäl. Eftersom juristfirman har stängt i mellandagarna så måste allt fördelas redan idag.

Spelledaren kan också agera de roller som deltagarna kan vilja ha in i spel. Tintins personliga assistent, en annan släkting, någon ofentlig person eller om de vill ringa någonstans.

När 57 minuter gått ska du gå in i spel och be om en sista fördelning av allt. De har nu 3 minuter på sig att fördela allt innan du ska avbryta spelet.

Lycka till!

**Arvet**

- Ett hus i Göteborg väldigt centralt. Värde 4.500.000 kr
- Sommarstuga på Orust, liten, rätt sliten med sjötomt. Värde 3.200.000 kr
- 50% andel i en framgångsrik travhäst vid namn Madam Fatall. Värde 600.000 kr
- En tavla, målad av Farfar föreställande barnbarnen lekandes med deras hund, värde ringa
- Div. andra tavlor av varierande värde, totalt värde ca: 700.000 kr
- Jaktvapen värde 95.000 kr
- En exklusiv samling Merklintåg, modeller och räls. Värde 100.000 kr
- Ming-vaser värde ca: 50.000 kr
- Stor DVD-samling med ca: 2000 titlar
- En bil Bentley Coninental GT. Värde ca 1.500.000 kr
- Matsalsmöbel – gustaviansk. Värde ca 200.000kr
- Div. annan inredning både i huset i Göteborg och i stugan på Orust. Varierande värde.
- 700.000 kr som barnen skall komma överens om vilken välgörande organisation som skall få.