



OPVARMNINGSKAFET  
KVINDEN DER VAR.  
AF MORTEN GREIS  
OG PETER FALLESEN



# KVINDEN DER VAR

I dette hæfte er der en række øvelser, der hjælper jer med at lære jeres roller og jeres rollers forholde til hinanden at kende, og hjælper jer til at bruge spillets værktøjer.

Når I har været øvelserne igennem, er I klar til at spille





## FØRSTE ØVELSE: GAVEUDVEKSLING

I skal alle fem deltage i denne øvelse. Formålet er at få lært hinanden at kende og få taget kroppen i brug. Øvelsen består af fire trin.

**Trin 1:** Giv personen til højre for dig en imaginær pakke med netop den ting, som personen altid har ønsket. Modtag den imaginære pakke med netop den ting, som du altid har ønsket. Hvordan modtager du tingen? Hvad er det for en ting? Hvad siger tingen om dig?

**Trin 2:** Hils på personen til venstre for dig. Giv vedkommende et godt og solidt håndtryk.

**Trin 3:** Du skal nu hilse på personen til højre for dig. Klap hinanden venskabeligt på skuldrene. I er gamle venner og har ikke set hinanden længe.

**Trin 4:** I skal nu hilse på hinanden ved at give hinanden et kram. Det skal være et varmt og hjerteligt kram.



# KVINDEN DER VAR

## ANDEN ØVELSE: LÆR AT KENDE DE FIRE PERSONER

I denne øvelse skal I sætte scener for de fire roller. Formålet er at lære de fire roller at kende og at lære at sætte scener. Scenerne skal kun være for de fire roller. "Kvinden, der var" kan deltage med eventuelle biroller.

I skal skiftes til at sætte en scene for hinanden, hvor rollen udspiller en succeshistorie fra sin hverdag. Enten optræder rollen alene eller sammen en biperson spillet af den spiller, der skal spille "Kvinden, der var". De andre roller må ikke optræde i scenen.

Hver af de fire roller skal spille en eller to scener.

Begynd med, at du sætter en scene for en anden spiller ved at sige: "Jeg vil gerne se dig, når/hvor du ...". Når scenen er udspillet, skal den spiller, der havde hovedrollen, sætte en scene den næste spiller.

I kan spille scenerne, enten ved at fortælle dem, ved at spille dem ved bordet eller ved at spille dem gennem semi-live.

**Eksempler:** En scene kan være hvor en karakter overtaler parkeringsvagten til ikke at uddele en bøde alligevel, eller en scene, hvor personen hjælper sin kollega med at løse en vanskelig opgave, eller hvor personen afhenter børn i børnehaven uden at blive stresset.

Mangler du en ide, kan du kigge på et af Inspirations arkene med sceneoversigter.



## TREDJE ØVELSE: DET IMAGINÆRE SPEJL

Hvad gør du, når du står helt alene foran spejlet, og ingen kan se dig?

I denne øvelse skal I vise jeres rollers kropssprog. Det gør I ved at opstille et imaginært spejl (brug en billedramme, tegn en ramme på tavlen eller brug en dør), og på skift skal I alle fem optræde foran det imaginære spejl. Optræd uden at tale foran det imaginære spejl. Vis de andre spillere, hvordan din rolle optræder foran spejlet, når ingen ser noget. Når I er ved spejlet, skal I have ryggen til de andre spillere.

Hvad er dit kropssprog? Optræder du på særlige måder? Hvad gør du oppe ved spejlet? Kan du se dig selv i spejlet? Hvilke træk vil du gerne fremhæve?



# KVINDEN DER VAR

## FJERDE ØVELSE: LÆR AT KENDE DE FIRE PERSONERS FORHOLD TIL HINANDEN

I denne øvelse skal I igen sætte scener for de fire roller. Formålet er at lære de fire rollers forhold yd hinanden at kende. I hver scene skal der optræde to af de fire roller. "Kvinden, der var" kan deltage med eventuelle biroller.

Begynd med, at du sætter en scene for to andre roller, hvor de er i konflikt med hinanden. Udpeg hvem af personerne, som vinder konflikten. Indled med "Jeg vil gerne se jer to, hvor I er i konflikt ...". Spil scenen. I skal ikke have "Kvinden, der var" med i disse scener. Hver person skal gerne deltage i en eller to scener.

Disse begivenheder udspiller sig efter, at de har mistet hende, og et halvt år før, de fire roller mødes for at mindes.

Som variation kan I også spille scenerne, hvor personerne forliges med hinanden i stedet for at en taber og en vinder.

Eksempler: De to personer er uenige om, hvilken film de skal se biografen eller leje med hjem. De to personer er uenige om, hvis tur det er til at tage opvasken, eller om hvis ansvar det var, at få købt ind og lavet mad. Det kan også handle om, hvem der gjorde hvad, hvem der overholdt en aftale, og hvem der ikke gjorde det.

Mangler I en ide, kan I kigge på et af Inspirations arkene med sceneoversigter.



## FEMTE ØVELSE: MIN EGEN SCENE

Denne øvelse er valgfri, anvend den, hvis I har god tid, og gerne vil lære jeres roller lidt bedre at kende.

I denne øvelse skal I sætte scener for jer selv. Vælg en episode fra din rolles liv. Den må ikke inkludere "Kvinden, der var", men den må gerne indeholde bipersoner, de andre roller eller være helt uden andre roller. Formålet med scenen er at fremvise en side ved din rolle, som du synes er vigtig, eller som vi ikke har set endnu.

Disse begivenheder udspiller sig et halvt år før I mødes for at mindes.

Når I er færdige med femte øvelse, er I klar til at begynde med at spille.



**Fastaval 2008**

# KVINDEN DER VAR

Et rollespil af Peter Fallesen og Morten G. Petersen