

Kære spiller

Tusind tak, fordi du har lyst til at spille vores scenarie. Selvom det egentlig ikke er vores – det tilhører dig og de fire andre, der er i lokalet. Vi har forsøgt at opstille nogle rammer, og nu er det op til jer at fylde dem ud.

Den rolle du skal spille, er langt fra komplet. Den består af en beskrivelse af nogle følelser, som udtrykker dele af rollen indre liv. Du vil ikke have fuld kontrol over den, for de andre spillere vil placere den i situationer, du bliver nødt til at forholde dig til. Derfor er det *utroligt* vigtigt, at du tager imod de indspark, som de andre spillere kommer med – lad være med at forsøge at blokere dem, brug dem i stedet som inspiration til at komme videre med. Brug samtidig den *første* idé der kommer til dig, scenariet bliver ikke bedre af, at du fortænker tingene eller venter på ideen om den bedre idé – vær ikke bange for det åbenlyse, for hvad der måske er åbenlyst for dig, er nok ikke altid åbenlyst for de andre spillere, og kan derfor give historien en spændende drejning. Og hvis du føler dig helt tom for ideer, så prøv at se om der ikke er noget fra dit eget liv, som kan bruges – læg endelig noget af dig selv i rollen.

Kvinden, der var er ikke en stor episk fortælling om kongers fald. Det er en hverdagsfortælling, om mennesker vi potentielt møder på gaden hver dag. Det betyder ikke, at de ikke har oplevelser som rummer dybe og store følelser. Selvom der sker mange barnefødsler hver dag, er det stadig det største øjeblik for de mennesker, hvis barn kommer til verden. Tag derfor og find de store følelser i den lille fortælling!

Men det sagt, så hav det sjovt. Skab en god vedkommende fortælling og nyd oplevelsen. Hjælp hinanden hvis der er behov for det. Og når I er færdige, så find os i cafeen, og fortæl os hvordan det gik.

/Peter Fallesen og Morten Greis

PS. Vær opmærksom på, at der ikke er en egentlig spilleder, den rolle deler I alle sammen, så tag selv ansvar for fortællingen fra start af.

Kære spiller

Tusind tak, fordi du har lyst til at spille vores scenarie. Selvom det egentlig ikke er vores – det tilhører dig og de fire andre, der er i lokalet. Vi har forsøgt at opstille nogle rammer, og nu er det op til jer at fylde dem ud.

Den rolle du skal spille, er langt fra komplet. Den består af en beskrivelse af nogle følelser, som udtrykker dele af rollen indre liv. Du vil ikke have fuld kontrol over den, for de andre spillere vil placere den i situationer, du bliver nødt til at forholde dig til. Derfor er det *utroligt* vigtigt, at du tager imod de indspark, som de andre spillere kommer med – lad være med at forsøge at blokere dem, brug dem i stedet som inspiration til at komme videre med. Brug samtidig den *første* idé der kommer til dig, scenariet bliver ikke bedre af, at du fortænker tingene eller venter på ideen om den bedre idé – vær ikke bange for det åbenlyse, for hvad der måske er åbenlyst for dig, er nok ikke altid åbenlyst for de andre spillere, og kan derfor give historien en spændende drejning. Og hvis du føler dig helt tom for ideer, så prøv at se om der ikke er noget fra dit eget liv, som kan bruges – læg endelig noget af dig selv i rollen.

Kvinden, der var er ikke en stor episk fortælling om kongers fald. Det er en hverdagsfortælling, om mennesker vi potentielt møder på gaden hver dag. Det betyder ikke, at de ikke har oplevelser som rummer dybe og store følelser. Selvom der sker mange barnefødsler hver dag, er det stadig det største øjeblik for de mennesker, hvis barn kommer til verden. Tag derfor og find de store følelser i den lille fortælling!

Men det sagt, så hav det sjovt. Skab en god vedkommende fortælling og nyd oplevelsen. Hjælp hinanden hvis der er behov for det. Og når I er færdige, så find os i cafeen, og fortæl os hvordan det gik.

/Peter Fallesen og Morten Greis

PS. Vær opmærksom på, at der ikke er en egentlig spilleder, den rolle deler I alle sammen, så tag selv ansvar for fortællingen fra start af.

Kære spiller

Tusind tak, fordi du har lyst til at spille vores scenarie. Selvom det egentlig ikke er vores – det tilhører dig og de fire andre, der er i lokalet. Vi har forsøgt at opstille nogle rammer, og nu er det op til jer at fylde dem ud.

Den rolle du skal spille, er langt fra komplet. Den består af en beskrivelse af nogle følelser, som udtrykker dele af rollen indre liv. Du vil ikke have fuld kontrol over den, for de andre spillere vil placere den i situationer, du bliver nødt til at forholde dig til. Derfor er det *utroligt* vigtigt, at du tager imod de indspark, som de andre spillere kommer med – lad være med at forsøge at blokere dem, brug dem i stedet som inspiration til at komme videre med. Brug samtidig den *første* idé der kommer til dig, scenariet bliver ikke bedre af, at du fortænker tingene eller venter på ideen om den bedre idé – vær ikke bange for det åbenlyse, for hvad der måske er åbenlyst for dig, er nok ikke altid åbenlyst for de andre spillere, og kan derfor give historien en spændende drejning. Og hvis du føler dig helt tom for ideer, så prøv at se om der ikke er noget fra dit eget liv, som kan bruges – læg endelig noget af dig selv i rollen.

Kvinden, der var er ikke en stor episk fortælling om kongers fald. Det er en hverdagsfortælling, om mennesker vi potentielt møder på gaden hver dag. Det betyder ikke, at de ikke har oplevelser som rummer dybe og store følelser. Selvom der sker mange barnefødsler hver dag, er det stadig det største øjeblik for de mennesker, hvis barn kommer til verden. Tag derfor og find de store følelser i den lille fortælling!

Men det sagt, så hav det sjovt. Skab en god vedkommende fortælling og nyd oplevelsen. Hjælp hinanden hvis der er behov for det. Og når I er færdige, så find os i cafeen, og fortæl os hvordan det gik.

/Peter Fallesen og Morten Greis

PS. Vær opmærksom på, at der ikke er en egentlig spilleder, den rolle deler I alle sammen, så tag selv ansvar for fortællingen fra start af.

Kære spiller

Tusind tak, fordi du har lyst til at spille vores scenarie. Selvom det egentlig ikke er vores – det tilhører dig og de fire andre, der er i lokalet. Vi har forsøgt at opstille nogle rammer, og nu er det op til jer at fylde dem ud.

Den rolle du skal spille, er langt fra komplet. Den består af en beskrivelse af nogle følelser, som udtrykker dele af rollen indre liv. Du vil ikke have fuld kontrol over den, for de andre spillere vil placere den i situationer, du bliver nødt til at forholde dig til. Derfor er det *utroligt* vigtigt, at du tager imod de indspark, som de andre spillere kommer med – lad være med at forsøge at blokere dem, brug dem i stedet som inspiration til at komme videre med. Brug samtidig den *første* idé der kommer til dig, scenariet bliver ikke bedre af, at du fortænker tingene eller venter på ideen om den bedre idé – vær ikke bange for det åbenlyse, for hvad der måske er åbenlyst for dig, er nok ikke altid åbenlyst for de andre spillere, og kan derfor give historien en spændende drejning. Og hvis du føler dig helt tom for ideer, så prøv at se om der ikke er noget fra dit eget liv, som kan bruges – læg endelig noget af dig selv i rollen.

Kvinden, der var er ikke en stor episk fortælling om kongers fald. Det er en hverdagsfortælling, om mennesker vi potentielt møder på gaden hver dag. Det betyder ikke, at de ikke har oplevelser som rummer dybe og store følelser. Selvom der sker mange barnefødsler hver dag, er det stadig det største øjeblik for de mennesker, hvis barn kommer til verden. Tag derfor og find de store følelser i den lille fortælling!

Men det sagt, så hav det sjovt. Skab en god vedkommende fortælling og nyd oplevelsen. Hjælp hinanden hvis der er behov for det. Og når I er færdige, så find os i cafeen, og fortæl os hvordan det gik.

/Peter Fallesen og Morten Greis

PS. Vær opmærksom på, at der ikke er en egentlig spilleder, den rolle deler I alle sammen, så tag selv ansvar for fortællingen fra start af.

Kære spiller

Tusind tak, fordi du har lyst til at spille vores scenarie. Selvom det egentlig ikke er vores – det tilhører dig og de fire andre, der er i lokalet. Vi har forsøgt at opstille nogle rammer, og nu er det op til jer at fylde dem ud.

Den rolle du skal spille, er langt fra komplet. Den består af en beskrivelse af nogle følelser, som udtrykker dele af rollen indre liv. Du vil ikke have fuld kontrol over den, for de andre spillere vil placere den i situationer, du bliver nødt til at forholde dig til. Derfor er det *utroligt* vigtigt, at du tager imod de indspark, som de andre spillere kommer med – lad være med at forsøge at blokere dem, brug dem i stedet som inspiration til at komme videre med. Brug samtidig den *første* idé der kommer til dig, scenariet bliver ikke bedre af, at du fortænker tingene eller venter på ideen om den bedre idé – vær ikke bange for det åbenlyse, for hvad der måske er åbenlyst for dig, er nok ikke altid åbenlyst for de andre spillere, og kan derfor give historien en spændende drejning. Og hvis du føler dig helt tom for ideer, så prøv at se om der ikke er noget fra dit eget liv, som kan bruges – læg endelig noget af dig selv i rollen.

Kvinden, der var er ikke en stor episk fortælling om kongers fald. Det er en hverdagsfortælling, om mennesker vi potentielt møder på gaden hver dag. Det betyder ikke, at de ikke har oplevelser som rummer dybe og store følelser. Selvom der sker mange barnefødsler hver dag, er det stadig det største øjeblik for de mennesker, hvis barn kommer til verden. Tag derfor og find de store følelser i den lille fortælling!

Men det sagt, så hav det sjovt. Skab en god vedkommende fortælling og nyd oplevelsen. Hjælp hinanden hvis der er behov for det. Og når I er færdige, så find os i cafeen, og fortæl os hvordan det gik.

/Peter Fallesen og Morten Greis

PS. Vær opmærksom på, at der ikke er en egentlig spilleder, den rolle deler I alle sammen, så tag selv ansvar for fortællingen fra start af.