Ellekvinden

af Terese Nielsen

Et scenarie til Viking Con 32 for 4 spillere og en spilleder om at være splittet mellem Hjemmet og Skoven, Tryghed og Frihed.

14-10-2013

Indhold

Citat 2
Forord 2
Tak til 2
Foromtale 3
Scenariets forløb 4
Scenariets form og spillederens rolle 4
Introduktion og opvarmning 4
Ellefolk 5
Opvarmning 5
Rollerne kort 7
Rollefordeling 7
Scenariets handling og spørgsmål 7
Scener og mellemspil 8
Efterspil 10
Roller bagest

Scenariet er layoutet til at blive udskrevet som to-sidet. Derfor er der blanke sider nogle steder.

17. Karlene, der gik om natten og passede bæsterne i marken, havde gjort et bål af pinde for at varme sig ved. Det var henne i *Vester-Alling kjære* tæt ved et sumpet sted, hvor der var elle og væld. Så kom ellekjællingerne til dem, og de så så smukke og dejlige ud. Men så sagde karlene til én af dem: «Lad mig se, om du er æbag, som du er æfor,» sådan havde de lært at skulle sige, og da de havde spurgt om det, blev hun henne. De kunde høre, at de sagde ude i ellene: «Ha-ha-ha-ha, ha-ha-ha-ha!» Anders Brøsted, Nörager.

Fra Evald Tang Kristensen: Danske sagn som de har lydt i folkemunde (1893)
http://archive.org/stream/danskesagnsomde00krisgoog#page/n10/mode/2up

Forord

Tak, fordi du vil køre scenariet Ellekvinden.

Ellekvinden er et semi-live novellescenarie for 4 spillere og en GM. De 4 spillere spiller Manden, Kvinden, Barnet og Ellekvinden. Derudover er der to flydende roller som Tryghed og Frihed, som alle kan påtage sig efter ønske og behov.

Det centrale i scenariet er spændingen mellem ansvar og frihed, samhørighed og selvstændighed. Scenariets handling er, at en mand og en kvinde får et barn, og barnet vokser op. I virkeligheden er dette forløb konstant truet af de valg, vi foretager os: skal vi vælge barnløshed/et job i udlandet/en tidskrævende hobby/en ny kæreste osv? I scenariet er forløbet truet af ellekvinden, som står for alle de tillokkelser, der findes uden for kernefamilien.

Det interessante ved rollespil er efter min mening, at samme scenarietekst kan give anledning til helt forskellige forløb, afhængigt at spillernes tolkninger af deres roller. Således er dette scenarie baseret på, at spillerne fra starten vælger deres rollers motivation; det vil i høj grad sige, at de tre menneskespillere vælger, hvordan de vægter samhørighed over for selvstændighed, mens ellekvinden skal vælge mellem, om hun lokker mennesker, fordi hun er misundelig, eller fordi hun er magtgal.

Scenariet kan altså både blive en lykkelig og en tragisk historie. Hvordan det går i jeres tilfælde, må gennemspilningen vise, men erfaringen fra Viking Con 32 endte med 3 tragedier ud af 3. Det er ikke let at være kernefamilie i skovbrynet.

Tak til…

Scenariet trækker i høj grad på en oplevelse med at spille Lærke Hvid Pedersens scenarie *Verona*, hvor spillerne fortolker shakespearske roller ved at vælge mellem forskellige motivationer, som driver dem. Mange, mange tak til Lærke Hvid Pedersen som skrev det, og til min spilleder og medspillere på Con2.

Scenariet blev spillet 3 gange til Viking Con 32. Mange tak til de 2 spilledere, Thais og Nullo, og de 12 spillere. En ekstra tak til Thais for grundig feedback, der har gjort meget for at gøre den anden version af scenariet noget skarpere, og til mine egne 4 spillere for det samme, og for at få mig til at gyse og grine i knap 4 timer.

Foromtale

I skoven svæver disen mellem de lysegrønne træer. Solen står i striber ned mellem stammerne. I det fjerne klinger en svag latter.

I hjemmet sidder kvinden knuget over sine knuste drømme. Hun lægger ikke mærke til manden, der rækker ud efter hende. Til sidst giver han op og vender sig mod det grædende barn.

Nej, sådan var det slet ikke…

I skoven rækker krogede grene ud efter menneskers tøj. Et lag af visne blade skjuler lumske huller af sort mudder, der kan trække den uforsigtige ned. Tågen er kold og føles som klamme hænder, der vil suge varmen ud af menneskekroppen.

I hjemmet brænder ilden på ildstedet. Manden smiler til kvinden hen over hovedet på barnet. Kvinden smiler tilbage og fortsætter syngende med at hoppe med den lille på skødet.

Nej, sådan var det heller ikke…

Hvordan var det så?

Ellekvinden er et semi-live scenarie for 4 spillere og en GM. Som spiller skal du spille Kvinden, Manden, Barnet eller Ellekvinden i en historie om en families liv fra nyforelskelsen til barnet bliver voksent, splittet mellem Hjemmet og Skoven, Tryghed og Frihed.

Genre: folkesagn, drama
Antal spillere: 4
Varighed: 4 timer, inklusiv opvarmning, pause og debriefing
Spillertype: Hvis du er glad for selvstændige fortolkninger af roller og har en amatørskuespiller i maven, er dette et godt scenarie for dig.
Spilledertype: Som spilleder skal du fortrinsvis sætte scener og hjælpe spillet på vej med spørgsmål til spillerne.

Scenariets forløb

Scenariet handling foregår to steder, i Skoven (frihed, spænding) og i Hjemmet (tryghed, rutine). Opvarmningen består i at bygge disse to steder og beskrive dem.

Der er fire menneskeroller og to begrebsroller. Kvinden og ellekvinden er hinandens modstandere, mens manden og barnet eftertragtes af dem begge to. Det, der trækker kvinden bort fra kernefamilien, er, at hun længes efter at have tid til sig selv. Mandens dilemma består i, at han længes efter den nyforelskelsens lidenskab, som ikke trives så godt i hverdagens rutine. Barnets dilemma er, at det ønsker sig frihed og selvbestemmelse og magt, samtidig med at det har brug for sine forældre. Ellekvinden ser enten menneskene som legetøj, eller også længes hun efter nærhed og samhørighed og er misundelig på deres liv sammen.

De to begrebsroller er Tryghed og Frihed. De repræsenteres af skilte, som ligger frit tilgængelige i spillokalet. Du eller en spiller, der ikke lige nu er med i en scene, kan samle et skilt op og spille Tryghed eller Frihed, når de ønsker det. Begreberne har ingen kroppe, men kan påvirke Manden, Kvinden, Barnet og Ellekvinden ved at hviske dem i ørerne.

Udover at spille almindeligt rollespil, skal hver af spillerne svare på et centralt spørgsmål i løbet af scenariet. F.eks. skal barnet svare på, om forældrene har sex eller ej. Når en spiller har svaret på et spørgsmål, skal de øvrige spillere spille deres roller i overensstemmelse med svaret.

Scenariet består af (mindst) 10 scener, der skiftevis foregår i skoven og derhjemme. Derudover er der 4-5 mellemspil, hvor du skal stille spørgsmål til en spiller. Når scenariet slutter, skal spillerne vurdere, om det ender godt eller skidt for deres karakterer.

Scenariets form og spillederens rolle

Scenariets består som sagt **af live-scener** og af **mellemspil**. I livescenerne spiller spillerne deres rolle og er in character. I mellemspillene ser de deres roller udefra og svarer på spørgsmål på rollernes vegne. Du skal som spilleder indlede live-scenerne og afbryde dem, når de er udspillede. Du vurderer selv, hvornår det er tilfældet - på nær i Skænderi-scenen, som slutter, når en spiller forlader Hjemmet. Derudover skal du stille spørgsmål til mellemspillene.

Endelig kan du eller spillerne sætte ekstra scener efter behov. For eksempel er der et spænd mellem scene 3, hvor kvinden overvejer graviditet i skoven, og scene 4 hvor familien består af far, mor og baby. Hvis en spiller stiller spørgsmålet ”Hvordan reagerede kvinden, da hun opdagede, hun var gravid?” eller ”Har du fortalt Manden om aftalen? Hvordan reagerede han?” kan spørgsmålene besvares ved, at I beslutter jer for at introducere en scene, der udspiller hændelserne. Det første af disse spørgsmål lægger op til en monologscene, hvor kvindens spiller in character fortæller om kvindens tanker. Det andet lægger op til en scene mellem Manden og Kvinden i hjemmet.

Introduktion og opvarmning

Fortæl dine 4 spillere, at scenariet foregår over 15-20 år og handler om en mand og en kvinde, der får et barn, som vokser op, og at der bor en ellekvinde i skoven. Fortæl dem, at dette er hele scenariet, og at

deres opgave er at finde ud af, hvad spilpersonerne vil med deres liv, og om det kan lade sig gøre at opnå det.

Ellefolk

Når dine fire spillere er kommet, så spørg dem, hvad de ved om ellefolk. Brug gerne alt, hvad de siger. Når I har snakket færdig, skal følgende helst ligge fast.

- Ellefolk er smukke, men hule i ryggen.
- Ellefolk danser og synger og bor ude i skoven.
- Ellefolk er magiske og kan give rigdom og trylleevner.
- Ellefolk lokker mennesker til sig.
- Af og til bytte ellefolk menneskebørn ud med deres egne skiftinger.

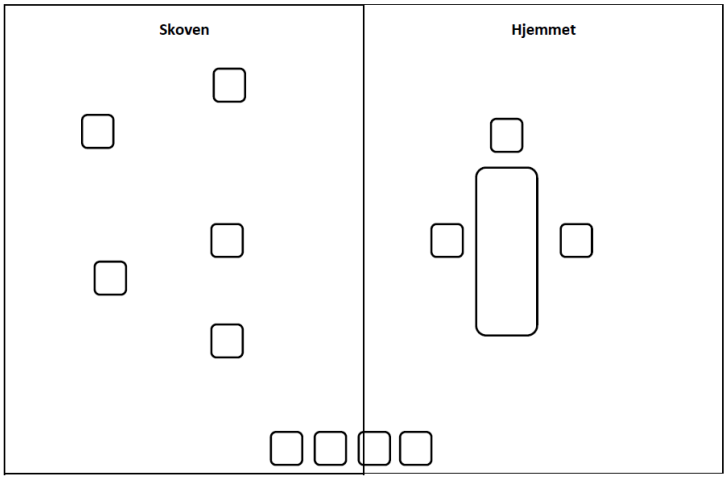
Opvarmning

Opvarmningen består i at opbygge Skoven og Hjemmet, både fysisk og stemningsmæssigt. Derudover skal I øve brugen af begrebsrollerne Tryghed og Frihed.

Skoven og Hjemmet

I skal flytte møbler i spillokalet, så det forvandler sig til at være Skoven og Hjemmet. I Skoven hersker natur, kaos, frihed og lidenskab. I Hjemmet hersker kultur, orden, tryghed og rutine.

Brug den ene halv del af spillelokalet til at være Skoven. Stil stole spredt rundt omkring som træer. Brug den anden halvdel af spillelokalet som Hjemmet. Stil stolene lige og ordentligt rundt om et centralt bord. Sørg for en række stole som tilskuerrække.



Nu skal I beskrive lokationerne med ord og skuespil igennem 4 scener, hvor de skildres henholdsvis positivt og negativt. Alle spillere (A, B, C og D) skal prøve at beskrive, og alle skal prøve tavst at illustrere beskrivelsen med krop, opførsel og ansigtsudtryk.

Her er en mulig fordeling af spillere på de fire scener. Der er andre muligheder, men sørg for, at alle prøver både hjem og skov, beskrivelse og fysisk opførsel.

Scene	Skoven er et dejligt sted.	Skoven er et væmmeligt sted.	Hjemmet er et dejligt sted.	Hjemmet er et væmmeligt sted.
Rollefordeling	A beskriver skoven. B viser beskrivelsen gennem kropssprog om mimespil.	C beskriver skoven. D viser beskrivelsen gennem kropssprog og mimespil.	B beskriver hjemmet. C viser beskrivelsen gennem kropssprog og mimespil.	D beskriver hjemmet. A viser beskrivelsen gennem kropssprog og mimespil.

Hvordan bruger man Tryghed og Frihed?

Herefter skal I øve jer i at bruge rollerne Tryghed og Frihed. Man vælger selv at påvirke en scene i rollen som Frihed eller Tryghed ved at samle et af skiltene op og hviske til spillerne i scenen. Brug gerne teaterhvisken, så alle kan høre, hvad der bliver sagt, samtidig med, at Friheds og Trygheds replikker skal forstås som mentale indskydelser hos de deltagende og ikke lyde i lokalet.

Sæt en scene mellem **en ekspedient** og **en kunde** i en tøjbutik. Kunden skal købe tøj til en stor fest. Skal kunden købe festtøj, der ligner det sædvanlige eller noget helt andet? En spiller tager skiltet med **Frihed** og hvisker i kundens øre om at prøve noget nyt, mens en spiller med skiltet **Tryghed** hvisker om alle fordelene ved det velkendte. Scenen slutter, når kunden har foretaget et valg.

Vælg to nye spillere til at spille menneskeroller og sæt endnu en scene, denne gang mellem **en teenager** og **en forælder**. Teenageren skal vælge fag i gymnasiet. Igen taler **Frihed** for at prøve noget nyt, mens **Tryghed** maner til at holde sig til det, man kender. Scenen slutter, når teenageren og forælderen er blevet enige om noget *eller* når det bliver klart, at de ikke bliver enige.

Mind spillerne om, at når I går i gang, kan alle der ikke deltager i en scene, inklusive du selv, samle et skilt op og prøve at påvirke de deltagende spillere. Gør det, hvis en konflikt skal skærpes til gavn for historien, eller hvis I vil give inspiration til mulige udfald af scener, som er i fare for at blive overset. Find jeres eget niveau for, hvor meget skiltene bruges. Men husk, at de er der.

Rollerne kort

Kvinden elsker sin mand og sit barn, men længes efter tid til sig selv.
Manden elsker sin kone og sit barn, men længes efter den gang kvindens følelser drejede sig om ham. Endvidere kan mandens forhold til barnet være præget af faste eller fraværende rammer.
Barnet elsker sin familie, men længes efter noget, der rækker ud over den daglige rutine. Barnet er også splittet mellem naturens ensomhed og fællesskabet med kammeraterne i menneskenes verden.
Ellekvinden truer familien ved at lokke manden med lidenskab og barnet med magt. Enten fordi hun gerne vil demonstrere sin magt, eller fordi hun er misundelig på familiens samhørighed.
Tryghed vil holde sammen på familien. Tryghed hvisker om hygge, varme, velkendte rammer, samhørighed og farerne ved det ukendte. Tryghed spilles af barnets spiller, når barnet ikke er med i en scene.
Frihed vil have individerne til at leve sig selv ud. Frihed hvisker om lidenskab, opdagelse, magt, at leve i nuet, at bruge sig selv, nysgerrighed og nybrud. Frihed spilles af ellekvindens spiller, når ellekvinden ikke er med i en scene.

Rollefordeling

Fortæl spillerne, at de skal spille 15-20 år i en families liv, fra nyforelskelse til barnet er næsten voksent.

Du kan lade spillerne vælge deres roller selv, dele dem tilfældigt ud, eller prøve at give rollerne til dem du vurderer, er bedst egnede.

- Kvindens rolle er en hovedrolle. Giv den til en spiller, der kan tåle at være meget i centrum.
- Barnets rolle er sværest at spille, idet man skal kunne spænde fra at lægge stemme til en bylt over at spille en naiv tumling i skoven til at tage det store teenageopgør med forældrene.
- Mandens rolle består overvejende i at reagere på de andres spil. Det giver ikke så meget rampelys, medmindre spilleren selv vælger at være en frembrusende Mand.
- Ellekvinden er dels en tragisk skikkelse, dels en skurkerolle.

Når rollerne er fordelt, vælger Manden, Kvinden og Ellekvinden deres motivationer. Barnets spiller venter med at vælge motivationer til efter scene 3, hvor det bliver født.

Scenariets handling og spørgsmål

En mand og en kvinde forelsker sig i hinanden. De bor i nærheden af skoven, hvor ellekvinden bor. Manden ønsker sig børn, og manden og kvinden får et barn. Barnet vokser op. Ellekvinden vil lokke for enten manden eller barnet (eller begge). Muligvis lykkes det.

Åbne spørgsmål i scenariet er

- Er barnet ønsket eller uønsket, eller muligvis endda en skifting?
- Er forældrenes forhold kærligt eller rent praktisk?
- Vil ellekvinden elskes af manden eller have et barn at elske? Lykkes det hende at lokke dem?
- Er ellekvinden misundelig på kvindens familieliv? Er kvinden misundelig på ellekvindens frihed?
- Bliver familien sammen eller bliver den splittet?
- Får spilpersonerne det, de ønsker mest? Bliver de lykkelige?

Scener og mellemspil

Familien har et almindeligt familieliv, som trues af ellekvinden, der repræsenterer de længsler, der er svære at få opfyldt i kernefamilien. Kvinden ønsker sig frihed til at forfølge sin kunst, manden ønsker sig lidenskab, og barnet ønsker sig selvbestemmelse og magt. Scenariets grundspørgsmål er, om ønskerne vil ende med at splitte familien ad, og om familien kan blive ved med at elske hinanden.

Udover scenerne er der mellemspillene, hvor en spiller skal svare på et spørgsmål, der er centralt for scenariets grundtema.

Jeg foreslår, at I gennemspiller 10 scener, som skiftevis foregår i Skoven og i Hjemmet. Du eller spillerne kan til enhver tid bede om en monologscene, hvor en rolle forklarer sin motivation eller sine overvejelser i en given situation, ligesom I også kan indføre almindelige scener for at få svaret på uafklarede spørgsmål.

Scenerne er følgende. De uddybes i et skema nedenfor. Efter scene 2, 3,4 og 6 skal GM stille et spørgsmål til en spiller.

1. Nyforelskelse.
2. Fremtidsplaner.
3. Barn eller ej?
4. Hverdag med baby.
5. Familiegåtur.
6. Barnet i skoven.
7. Voksentid.
8. Skænderi.
9. Ellekvinden lokker.
10. Aftensmad.

Skemaet og scenelisten er vejledende. I min spilgruppe på VC 32 udgik Skænderi-scenen, fordi konflikten allerede havde vist sig i skovtursscenen 5. Du og spillerne kan sætte nye scener, som I ønsker, og du kan fjerne, hvad der virker overflødigt. Det væsentlige er, at konflikterne mellem Hjem og Skov, Tryghed og Frihed bliver trukket op, får lov at udvikle sig og bliver forløst.

Scene	Sted	Aktører	Handling	Bemærkninger
1	Skoven	Manden, kvinden og ellekvinden.	Nyforelskelse. Første møde med ellekvinden.	Vise fortidens lykke. Varsle om fremtiden.
2	Hjemmet	Manden og kvinden	Fremtidsudsigter. Manden og kvinden snakker om at få børn.	
Mellemspil. Spørgsmål til kvinden. Spørg kvinden, om hun vil have børn?				
3	Skoven	Kvinden og ellekvinden.	*Enten* Kvinden beder om hjælp til at blive gravid. *eller* Kvinden beder om hjælp til at undgå at blive gravid.	Vægter kvinden selvstændighed eller familieliv? Vil ellekvinden hjælpe? For hvilken pris? Manden og kvinden får et barn, uanset hvordan scenen forløber.
Mellemspil. Spørgsmål til barnet. Spørg barnet, om forældrene stadig har sex?				
4	Hjemmet	Manden og kvinden. Lad en bylt spille barnet.	En typisk aften derhjemme med et spædbarn	Spillerne skal spille rollerne i overensstemmelse med svarene på spørgsmålene. Er barnet ønsket eller uønsket? Er forældrenes forhold kærligt eller praktisk?
Mellemspil. Spørgsmål til ellekvinden. Ellekvinden har kigget ind ad ruden. Spørg hende, om hun er misundelig, hvis det er en lykkelig scene. Spørg hende, om hun helst vil have manden eller barnet, hvis det er en ulykkelig scene.				
5	Skoven	Alle	Familiegåtur i skoven med et barn på 4-5 år. Familien ser ellekvinden.	Vil forældrene advare barnet?
6	Hjemmet	Manden og kvinden.	Barnet sover, og manden og kvinden har tid alene sammen.	Vil kvinden gerne tale med manden, eller vil hun hellere være i fred?
Mellemspil. Spørgsmål til manden. Spørg manden, om kvinden stadig er smuk og respekteret? Hvad siger folk om hende i byen?				
7	Skoven	Barnet og ellekvinden.	Barnet er 10-12 år og leger i skoven. Ellekvinden lokker.	Vægter barnet selvstændighed eller familieliv?
8	Hjemmet	Manden, kvinden og barnet.	Skænderi. Den ene forælder forbyder barnet noget. Den anden vil tillade det. Alle skændes.	Scenen slutter, når en af spillerne løber ud af døren.
9	Skoven.	Spilleren, der løb ud i skoven. Ellekvinden.	Ellekvinden lokker spilleren. Hvis Kvinden løb ud, kan Ellekvinden tilbyde at bytte plads med hende. Hvis Barnet løb ud, overtager GM eller en anden spiller rollen som Tryghed.	
Mellemspil. Spørgsmål til alle. Lykkes det Ellekvinden at lokke en spilperson? Hvis I har lyst, kan I sætte en anden scene, hvor en anden spilperson lokkes. Lykkes det?				
10	Hjemmet	De medlemmer af familien, der er tilbage.	Aftensmad.	Hvordan er familielivet nu?
Afslutning. **Spørgsmål til alle.**		Spørgsmål til Ellekvinden: Er barnet en skifting? Spørgsmål til alle: Endte historien lykkeligt for din spilperson? Fik du, hvad du ville?		

Efterspil

Alle spillerne skal tage stilling til, om deres spilperson fik det, han eller hun ønskede. De skal også tage stilling til, om scenariet endte lykkeligt eller ej? Gå i baren og tal om, hvilke valg der formede forløbet mest og hvordan. Jeg vil meget gerne høre, hvordan det gik. Jeg kan kontaktes på terese.m.o.nielsen@gmail.com.

God fornøjelse til dig og dine spillere.

Terese

Kvinden

Scenariet viser 15-20 år af en families liv, fra nyforelskelse til barnet er næsten voksent. Du spiller kvinden, som er gift med manden og (bliver) mor til barnet. I din ungdom var du skabende kunstner, men det er svært at få tid til dig selv i løbet af en almindelig hverdag.

Dit dilemma er, at du elsker din mand og dit barn, men samtidig længes efter at leve dine kunstneriske evner ud.

Det er op til dig selv at forme din rolle og dine omgivelser. Du bestemmer selv, hvordan du ser ud, hvad din forhistorie er, og hvordan dit hjem ser ud.

Din vigtigste opgave er at bestemme Kvindens temperament og motivation. Forbered dig på scenariet ved at besvare spørgsmålet nedenfor, og ved at vælge 3-5 af udsagnene nedenfor som ledetråde til, hvordan du vil spille din rolle. Du må ikke vælge udsagn, der er lodret i modstrid på hinanden. På den anden skal du vælge mindst 2 udsagn, som ikke direkte kan oversættes til hinanden. Det giver det mest interessante spil.

Spørgsmål:

Hvilken slags kunst lavede du?

Vælg 3-5 af disse udsagn, som du vil spille Kvinden efter. Streg de øvrige ud.

Jeg har aldrig kunnet lide at se andre være kede af det.

Man lever nu engang mest, når man glemmer sig selv i samværet med andre.

Man lever nu engang mest, når man udlever sine evner og skaber noget.

Jeg suger næring af at have andre omkring mig, og det giver inspiration til min kunst.

Andre mennesker kræver hele tiden noget.

Det vigtigste i livet er samhørighed med andre.

Det vigtigste i livet er at udvikle sig og bruge så mange af sider af sig selv som muligt.

Fordybelse og fokus kræver, at man bliver fri for distraktioner.

Et menneske, der konstant ofrer sig for andre, ender med ikke at være nogen selv.

Alle kan lave mad og gøre rent. Det er kun mig, der kan skabe mine værker.

Rollerne Frihed og Tryghed

Når du ikke selv deltager i en scene i din rolle som Kvinden, kan du vælge at spille Frihed eller Tryghed. Det foregår ved, at du samler skiltet med Frihed eller Tryghed op. Du kan nu påvirke spillerne i scenen ved at hviske til dem for at påvirke scenens stemning eller spilpersonens valg. Du kan ikke gøre noget fysisk, kun plante ideer og følelser hos en spilperson.

Tryghed ønsker at holde sammen på familien.

<u>Tryghed hvisker om</u>

- samhørighed
- hygge
- varme
- velkendthed
- orden
- forudsigelighed
- nærhed
- kærlighed
- ly
- beskyttelse
- stabilitet
- farerne ved det ukendte

Frihed vil have de enkelte individer til at leve sig selv ud, koste hvad det vil.

<u>Frihed hvisker om</u>

- lidenskab
- eventyr
- magi
- magt
- nysgerrighed
- selvbestemmelse
- skaberevner
- frigørelse
- uforudsigelighed
- nybrud

Manden

Scenariet viser 15-20 år af en families liv, fra nyforelskelse til barnet er næsten voksent. Du spiller manden, som er gift med kvinden og (bliver) far til barnet. Du elsker kvinden og vil gerne begæres af hende.

Dit dilemma er, at du elsker din kone og dit barn, men samtidig længes efter nyforelskelsens lidenskab.

Det er op til dig selv at forme din rolle og dine omgivelser. Du bestemmer selv, hvordan du ser ud, hvad din forhistorie er, og hvordan dit hjem ser ud.

Din vigtigste opgave er at bestemme Mandens temperament og motivation. Forbered dig på scenariet ved at besvare spørgsmålet nedenfor, og ved at vælge 3-4 af udsagnene nedenfor som ledetråde til, hvordan du vil spille din rolle. Du må ikke vælge udsagn, der er lodret i modstrid på hinanden. På den anden skal du vælge mindst 2 udsagn, som ikke direkte kan oversættes til hinanden. Det giver det mest interessante spil.

<u>Spørgsmål</u>

Du vil gerne have børn. Hvorfor?

<u>Vælg 3-5 af disse udsagn, som du vil spille Manden efter. Streg de øvrige ud.</u>

Kærlighed er en utæmmelig kraft, vild og umulig at styre.

En mand er handlekraftig og i stand til at træffe ubehagelige valg, når det er nødvendigt.

Jeg længes efter at blive beundret og eftertragtet.

Det bedste, jeg kan gøre for min familie, er at give dem plads til at være sig selv.

Børn har godt af faste regler.

Jeg holder af at indgyde ro og tryghed.

Det vil være bedst for mit barn at gå i mine fodspor.

Det bedste, to mennesker kan have sammen, er tillid.

Hvis børn ikke falder og skraber knæene af og til, lærer de ikke deres egne grænser at kende.

Hvis man aldrig tager chancer, stagnerer man.

Rutine er et udtryk for, at man ved, hvad der fungerer.

Som far skal jeg først og fremmest støtte mit barn i at udvikle sig i den retning, der passer til det.

En mands vigtigste ansvar er at forsørge sin familie.

Et forhold er ingenting uden lidenskab.

Hvis man ikke siger nej af og til, mister folk respekten for en.

Rollerne Frihed og Tryghed

Når du ikke selv deltager i en scene i din rolle som Manden, kan du vælge at spille Frihed eller Tryghed. Det foregår ved, at du samler skiltet med Frihed eller Tryghed op. Du kan nu påvirke spillerne i scenen ved at hviske til dem for at påvirke scenens stemning eller spilpersonens valg. Du kan ikke gøre noget fysisk, kun plante ideer og følelser hos en spilperson.

Tryghed ønsker at holde sammen på familien.

<u>Tryghed hvisker om</u>

- samhørighed
- hygge
- varme
- velkendthed
- orden
- forudsigelighed
- nærhed
- kærlighed
- ly
- beskyttelse
- stabilitet
- farerne ved det ukendte

Frihed vil have de enkelte individer til at leve sig selv ud, koste hvad det vil.

<u>Frihed hvisker om</u>

- lidenskab
- eventyr
- magi
- magt
- nysgerrighed
- selvbestemmelse
- skaberevner
- frigørelse
- uforudsigelighed
- nybrud

Barnet

Scenariet viser 15-20 år af en families liv, fra nyforelskelse til barnet er næsten voksent. Du spiller barn af kvinden og manden. Du er åben og nysgerrig og kommer nemt til at kede dig.

Dit dilemma er, at du elsker din mor og far, men samtidig længes efter at kunne bestemme over dig selv og at bryde hverdagens rutine.

Det er op til dig selv at forme din rolle og dine omgivelser. Du bestemmer selv, hvordan du ser ud, hvad din forhistorie er, og hvordan dit hjem ser ud.

Din vigtigste opgave er at bestemme Barnets temperament og motivation. Forbered dig på scenariet ved at besvare spørgsmålet nedenfor, og ved at vælge 3-4 af udsagnene nedenfor som ledetråde til, hvordan du vil spille rollen som barnet. . Du må ikke vælge udsagn, der er lodret i modstrid på hinanden. På den anden skal du vælge mindst 2 udsagn, som ikke direkte kan oversættes til hinanden. Det giver det mest interessante spil.

<u>Spørgsmål.</u>

Hvem adlyder du mest: far eller mor? Hvem vil du helst trøstes af: far eller mor?

<u>Vælg 3-5 af disse udsagn, som du vil spille Barnet efter. Streg de øvrige ud.</u>

Jeg ville ønske, far og mor engang imellem sagde noget, jeg ikke kunne regne ud på forhånd.

Jeg kender alle, og alle kender mig.

Bare jeg kunne lige så mange ting som mine forældre.

Jeg har mange venner og har altid nogen at ringe til.

Der må være ting, der er vigtigere, end hvad vi skal have til aftensmad.

Jeg keder mig nemt, hvis jeg ikke er sammen med nogen.

Det er umuligt at tænke, når der er mennesker over det hele.

Jeg slapper af, når jeg føler min families kærlighed omkring mig.

Dyr kan man stole på.

Det er kun får, der ønsker at være lige som alle de andre.

Ingen elsker mig højere end mine forældre gør. Ingen kender mig bedre end mine forældre gør. I deres øjne er jeg noget særligt.

Jeg er mest mig selv, når jeg er alene.

Mine forældre tror, de ved alt om mig.

Når jeg bliver voksen, vil jeg være noget enestående og specielt.

Rollerne Frihed og Tryghed

Når du ikke selv deltager i en scene i din rolle som Barnet, kan du vælge at spille Frihed eller Tryghed. Det foregår ved, at du samler skiltet med Frihed eller Tryghed op. Du kan nu påvirke spillerne i scenen ved at hviske til dem for at påvirke scenens stemning eller spilpersonens valg. Du kan ikke gøre noget fysisk, kun plante ideer og følelser hos en spilperson.

Tryghed ønsker at holde sammen på familien.

Tryghed hvisker om

- samhørighed
- hygge
- varme
- velkendthed
- orden
- forudsigelighed
- nærhed
- kærlighed
- ly
- beskyttelse
- stabilitet
- farerne ved det ukendte

Frihed vil have de enkelte individer til at leve sig selv ud, koste hvad det vil.

Frihed hvisker om

- lidenskab
- eventyr
- magi
- magt
- nysgerrighed
- selvbestemmelse
- skaberevner
- frigørelse
- uforudsigelighed
- nybrud

Ellekvinden

Scenariet viser 15-20 år af en families liv, fra nyforelskelse til barnet er næsten voksent. Du spiller ellekvinden, som bor i skoven. I nærheden bor manden, kvinden og barnet. Du lokker mennesker til dig med trolddom, sang og dans. Du kan trylle og hekse og bestemmer selv, hvordan og hvor meget. Rådfør dig med din GM, hvis du er i tvivl.

Dit dilemma er, at du både betragter menneskene som underlegne væsner og er misundelig på deres familieliv.

Din vigtigste opgave er at bestemme Ellekvindens temperament og motivation. Forbered dig på scenariet ved at besvare spørgsmålet nedenfor, og ved at vælge 3-4 af udsagnene nedenfor som ledetråde til, hvordan du vil spille rollen som ellekvinden. . Du må ikke vælge udsagn, der er lodret i modstrid på hinanden. På den anden skal du vælge mindst 2 udsagn, som ikke direkte kan oversættes til hinanden. Det giver det mest interessante spil.

<u>Spørgsmål</u>

Hvad vil du helst: elskes af nogen eller have nogen at elske?

<u>Vælg 3-5 af disse udsagn, som du vil spille Ellekvinden efter. Streg de øvrige ud.</u>

Bare jeg havde nogen at holde af, nogle øjne at spejle mig i, der så på mig i tillid og hengivenhed.

For virkelig at leve, må man være fri.

Jeg er blot en tilskuer til menneskenes liv.

Jeg elsker at have magt over andre.

Hvis jeg forsvandt, ville ingen lægge mærke til det.

Det menneskeskabte er dømt til at forgå, og kun naturen vil stå tilbage.

I skoven er der ingen grænser. Jeg kan skabe og ødelægge, lokke og skræmme, som jeg vil.

Mennesker er mit legetøj, skabt til min underholdning.

Jeg suger næring af menneskenes beundrende blikke. De er møl, og jeg er flammen, der brænder dem op.

Der er koldt i skoven om natten.

Rollerne Frihed og Tryghed

Når du ikke selv deltager i en scene i din rolle som Ellekvinden, kan du vælge at spille Frihed eller Tryghed. Det foregår ved, at du samler skiltet med Frihed eller Tryghed op. Du kan nu påvirke spillerne i scenen ved at hviske til dem for at påvirke scenens stemning eller spilpersonens valg. Du kan ikke gøre noget fysisk, kun plante ideer og følelser hos en spilperson.

Tryghed ønsker at holde sammen på familien.

<u>Tryghed hvisker om</u>

- samhørighed
- hygge
- varme
- velkendthed
- orden
- forudsigelighed
- nærhed
- kærlighed
- ly
- beskyttelse
- stabilitet
- farerne ved det ukendte

Frihed vil have de enkelte individer til at leve sig selv ud, koste hvad det vil.

<u>Frihed hvisker om</u>

- lidenskab
- eventyr
- magi
- magt
- nysgerrighed
- selvbestemmelse
- skaberevner
- frigørelse
- uforudsigelighed
- nybrud

Tryghed

Formål

Tryghed ønsker at holde sammen på familien.

Tryghed hvisker om

Samhørighed, hygge, varme, velkendthed, orden, forudsigelighed, nærhed, kærlighed, ly, beskyttelse, stabilitet, farerne ved det ukendte.

Frihed

Formål

Frihed vil have de enkelte individer til at leve sig selv ud, koste hvad det vil.

Frihed hvisker om

Lidenskab, eventyr, magi, magt, nysgerrighed, selvbestemmelse, skaberevner, frigørelse, uforudsigelighed, nybrud.