

Ønskeøen

Arrangørmappen

Kære arrangør

Tak for at gøre klar til mit scenarie. Her står alt, hvad du skal vide for at gøre klar til scenariet. Hvis jeg er tilstede på connen, hjælper jeg gerne med alt det praktiske. Desuden står jeg gerne klar til at hjælpe med rekvisitter.

Arrangøren har følgende opgaver:

1. Skaf rekvisitter
2. Sæt lokaler op og placer rekvisitter
3. Præsentation til spillerne
4. Opvarmningslege
5. Sæt i gang
6. Debrifing

Rekvisitter

Du skal inden spilstart skaffe ti rekvisitter. Nogle af dem bliver man nød til at købe, andre er man nok nød til at låne eller skaffe selv. Dette arbejde bør du nok begynde med i god tid, da antallet af rekvisitter kan blive begrænsende for antallet af hold. Men det burde det helst ikke.

Spillerrekvisitter

En bamse

Er svært at købe billigt, men de fleste har eller kender nogen som har en bamse eller to, måske endda nogen de vil låne ud for en aften. Jeg har dog opdaget at steder som Søsterne Grene og enkelte supermarkeder af og til har billige bamser.

En stor kuffert

Sådan en findes der i de fleste hjem. Min tanke er at jo større des bedre. Men helst ikke for moderne og plastik agtig. Men jeg tvivler stærkt på at det er noget man kan købe til en overkommelig pris.

En bog

Igen bør du nok skaffe denne selv, den kan være mange ting. Jeg tror at de mest oplagte ville være en ordbog, et leksikon, eller et opslagsværk af en anden art. Altså noget der symbolisere klogskab eller viden.

Tegnepapir og farve blyanter

Kan skaffes billigt mange steder, blandt andet i Tiger og de fleste supermarkeder, og det bør nok købes, da det ikke er til at vide, hvad for tilstand de er i efter spillet.

Et spilkort samt en mønt

Igen ret billigt at købe mange steder, mønten skal helst være ret stor, må evt. gerne være en poker jeton.

Scenerekvisitter

Et spejl eller en ramme

Kan fås mange steder, men kan godt være svært at skaffe billigt, prøv evt. Tiger eller Søstrene Grene. At låne kan være en mulighed, men så skal det nok heller ikke være alt for dyrt eller et arvestykke.

En lysestage med stearinlys

Kan oftest købes billigt i Tiger eller Søstrene Grene, lysene kan enten være fyrfadsllys eller normale stearinlys. Ellers her de fleste nok en stående. Det er lige meget hvor mange lys den kan holde. Men du bør nok skaffe ekstra lys, hvis de første nu brænder ud.

En buket blomster

Kan skaffes meget let, de fleste supermarkeder har ofte buketter til salg til en 20 - 30 kr. Er der valgmuligheder vil jeg fortrækker roser, men ellers helst bare en simpel buket af samme slags blomster.

En kongekrone

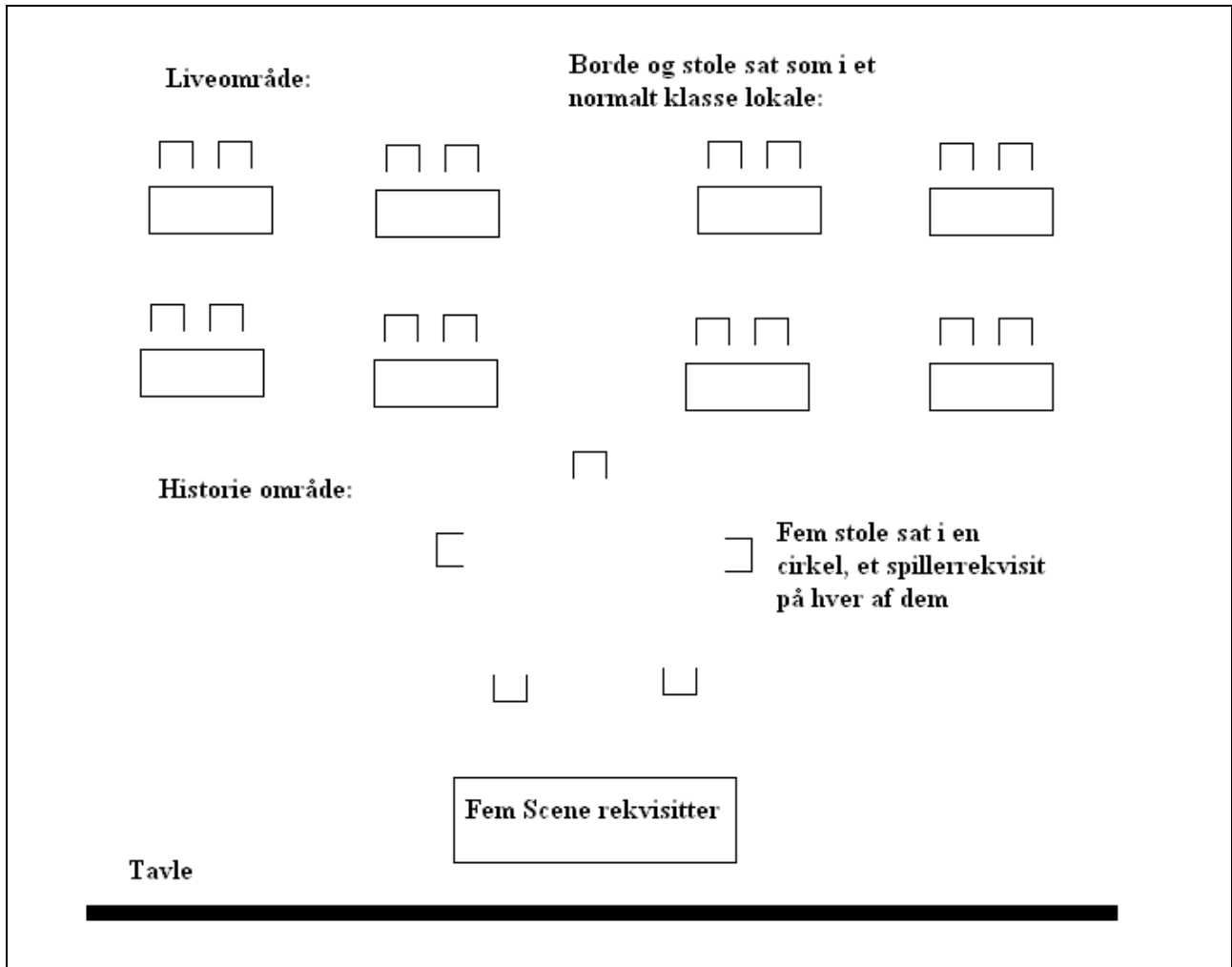
Må gerne være en billig plastic en. Det gør ikke noget at man kan se, at den kun er et stykke legetøj, det ligger godt op til scenariets leg mellem virkelighed og fantasi. Kan som regel købes i legetøjsforretninger, eller overalt hvis det er op til fastelavn.

Et sværd

Igen må gerne være et legetøjssværd af samme grund kongekronen. De er efterhånden til at skaffe overalt, supermarkeder eller legetøjsforretninger. Må også gerne være et livesværd, men nok kun hvis det er for at låne det. Det kan ikke betale sig at bruge penge på et.

Sæt lokaler op og placer rekvisitter

Lokalet skal fungere både som et normalt klasselokale i live delene, og have plads til at spillerne kan udfolde sig under historiescenerne. Desuden skal der være steder til de ti rekvisitter. Derfor forestiller jeg mig at lokalet skal se nogenlunde sådan her ud:



Spillerrekvisitterne skal ligge frit synlige, et på hver af dem fem stole. De fem historierekvisitter skal ligge på katetret, dækket af hver deres dug, eller andet stof, sådan at den spiller som skal bruge det kan vælge afsløre det når han vil.

Opvarmningslege

For at få fantasien i gang, fjernet hæmnings og varmet musklerne op, vil jeg forslår at du laver nogle opvarmnings lege. Dette synes jeg at du skal gøre med alle holdene på samme tid. Jeg vil foreslå følgende lege, i den rækkefølge de er nævnt. Beskriv gerne for spillerne, det jeg skriver ved hver leg.

Ja-leg

I går alle rundt på gulvet, når en kommer med et forslag som: "skal vi ikke hoppe helt vildt på stedet." Råber alle JA! Og gør som personen siger. Alle kan komme med forslag. Det giver varme i kroppen, og fjerner hæmnings, når vi alle er fjollede sammen. Dette er en all time klassiker i opvarmning til rollespil. Jeg er personlig vild med den, den er så dejligt positiv. Jeg har da også en bagtanke med at bruge den her. Den er en god øvelse til at sætte sig i et positivt mind set. Husk denne leg når dine medspiller kommer med en ny ide. I stedet for at tænke: det er da fjollet, eller det passer ikke til mit billede af historien. Så tænk: JA! Kør med på den, se om den ikke kan passe til dine ideer. Oftest når man lader sig inspirere af anders spontane indfald opstår der noget helt nyt og uforventet.

Association

Alle står i en cirkel. En starter med at sige et ord, den næste i rækken skalsige det ord han først kommer på når hun høre det ord. Ikke tænker over det, bare det første. Tænker man for længe har man tabt, men fordi jeg er flik ryger man ikke ud. Så skal man blot starte den næste ordrunde.

Jeg elsker denne leg. Den er med her for at sætte din fantasi i gang og få trænet evnen til at gribe den første indskydelse du får og køre på den. Det kan være ret svært, man vil hellere stå stille og finde på noget helt vildt genialt. Men det skal man ikke i dette scenarie,. I spiller børn, og børn er spontane og griber den første ide de får. Min formodning og håb er, at det giver nogle ret interessante historier.

Desassociation

Dette er det modsatte, og kan være ret svær. Det er samme leg gen. Rundkreds, en siger et ord. Men den næste i rækken skal ikke sige det første hun kommer på. Men noget der har intet med ordet at gøre. Siger en jul, må man ikke sige gaver eller juletræ, men man må godt sige bøgeskov. Det kan være ret svært.

Denne leg har jeg med fordi nogle gange kan det også være sjovt at se hvis man vender verden på hovedet. Hvis vi kommer med ideer og ord der ikke ligger lige for, hvad sker der så?

Ja-leg reprise

Til sidst synes jeg at vi skal slutte af med en sidste omgang ja-leg, for lige som at få gang i blodcirkulationen igen.

Scenarietsforløb

Denne rækkefølge skal scenariet afvikles i:

Præsentation

Du byder velkommen og præsenterer scenariet ganske kort for alle spillerne.

Holdfordeling og læsning af scenariet

Folk fordeles i de hold, de skal være i. Her efter får hvert hold deres fem spiller hæfter, og alle kan begynde at læse. Det tager nok en halv times tid.

Opvarmning

Når alle har læst bør I lave nogle opvarmnings lege, som beskrevet ovenfor.

Gå hver for sig

Når opvarmningen er slut sender du alle hold ud til deres klasselokaler og dit job er så sådan set slut, med mindre I arrangerer en fælles debriefing. Her efter er resten op til spillerne.

Spillerne henter deres rekvisit

Rollerne skrives

Slevscenariet:

Prologscene

Første livescene

Første historie: anslag

Anden livescene

Anden historie: igangsættende plotpunkt

Tredje livescene

Tredje historie: vendepunkt

Fjerde livescene

Fjerde historie: Point of no return

Femte live scene

Femte historie: klimaks

Evt. en sidste livescene, men det er op til de enkelte hold, om det passer til deres historie.

Debriefing

Ø Oversigt over scener og rekvisitter

Scene:	Hovedtema:	Scene rekvisit:	Spilleders rekvisit:
Anslag	De første skridt i en ny verden	Et spejl eller en ramme	En stor kuffert
Igangsættende plotpunkt	Et håb om frihed	En lysestage med lys	Tegnepapir og farve blyanter
Vendepunkt	Spirende følelser	En buket blomster	En bamse
Point of no return	Answarets bryde	En kongekrone	En bog
Klimaks	Dødelig alvor	Et sværd	Et spilkort samt en mønt