



DEN INNERSTA DAGEN

AV
KAUJA GREGER

LIVET ÄR FULLT AV LYCKLIGA SLUT. DET GÄLLER BARA ATT STANNA UPP OCH NJUTA AV DEM.

– GUD (SVT S DRAMASERIE GUDS TRE FLICKOR)

Antal spelare

3-4 spelare plus en spelledare.

Speltid

4 timmar inklusive förberedelser.

Idé Det här scenariot handlar om personer som ser på sitt liv efter att de har dött. Det ska helst bli både härligt och sorgligt. Framför allt ska du inspireras att berätta historier tillsammans med de andra spelarna.

Synopsis På något BB i Sverige föds en dag fyra (eller tre) små bebisar, alla förlösta av samma barnmorska. De tar olika vägar i livet, och till slut dör de en efter en vid olika åldrar. Idag vaknar de upp i ett rum tillsammans. Ingen av dem är nöjda med hur deras liv slutade. Det finns en skam över något de gjort eller inte gjort. Med sig har de den gamla barnmorskan som håller hoppet vid liv. Tillsammans går de igenom bra och dåliga stunder i sina liv och försöker hitta tillräcklig förståelse för att förlåta sig själva och sätta punkt.

DU BEHÖVER

- En kopia av spelledarversionen av scenariot
- En kopia av spelarversionen av scenariot till varje spelare, plus en till dig så du kan gå igenom spelet med dem.
- 12 foton (för tre spelare) eller 16 foton (för fyra spelare). Fotona kommer med scenariot.
- Ett fotoalbum till varje spelare
- Musikspelare med högtalare
- Musiklista som kommer med scenariot
- Ett privat rum med golvyta
- Lite stolar och bord att bygga scenografi med

DIN UPPGIFT

Du kommer att vara med som en karaktär i spelet. Du är barnmorskan som förlöste alla barnen på en och samma dag och som längtar efter att få höra vad som hänt dem. Du kan utnyttja barnmorskans lust att ta reda på vad som hänt barnen, till att driva på spelet och till att uppmuntra empati i gruppen. Du är inte med i minnes-scenerna (förutom inbrott som finns beskrivna under rubrik "Inbrott"), utan sköter ljudet för att indikera början och slut.

TEKNIKER

Spelets tekniker beskrivs separat i slutet av den här texten. Det är **fotoalbum, musik, etablering, bryta minnen, handuppräkring** och **inbrott**.

FÖRBEREDELSE



LÄGG I ORDNING BILDER

Bilderna ska ligga i ett rutmönster på ett bord eller på golvet. De ska ligga med bilden uppåt så att man ser alla bilder.

FÖRBERED SCENOGRAFI

Se till att det finns stolar och bord i närheten som är lätta att dra fram.

FÖRBERED MUSIK

Albumet som kommer rulla under hela scenariot (förutom i minnes-scenerna) heter "Kundalini: Yoga, Meditation, Relaxation" (finns på spotify). Om du inte hittar det eller inte tycker om det, så går det bra att välja någon annan musik med lugnt tema.

PRATA IGENOM SPELET MED SPELARNA

Låt spelarna läsa igenom sin kopia av scenariot. Du har mycket mer information i den här kopian än de har, så gå igenom alla rubriker. Hoppa inte över uppmaningar om stämningar och speltips, det blir mycket bättre om spelarna får veta hur spelet är tänkt att vara. Hänvisa till handuppräknings-tekniken (beskrivs senare) om något skulle vara oklart under scenariot.

VÄLJ ROLLER

Titta på rollerna tillsammans och låt spelarna välja vilken de vill spela. Om de inte vill välja, eller om de inte kommer överrens, så får ni lotta. Rollerna står beskrivna i slutet av den här texten. Spelarna får välja namn åt karaktärerna, antingen direkt eller efter de spelat dödsscenen. Det är okej att byta kön på rollerna, och också okej att spela vilket kön man vill.

SPELET - BÖRJAN

SPELA DÖDSSCENER

Dödsscenerna är beskrivna ihop med respektive roll. Det första som händer i scenariot är att de spelas upp en i taget. Ordningen är Modern, Mak-en, Nunnan och Alkisen. Poängen med att spela upp de här scenerna är delvis att få spelarna fokuserade, så hindra vänligt allt flams.

Låt en scen i taget spelas upp utan mellanpauser. Övriga spelare är publik. Använd stolar och bord om ni vill. Scenerna ska vara så enkla och rena som möjligt. Lägg inte in onödiga extragrejer, bara låt det räcka att titta på en människas sista minut i livet. Ingenting mer behöver berättas. Inga stora utspel här, det här är en stilla början. Alla scener har samma lugna tempo. Till och med modern som försöker få tag på sin dotter gör det långsamt och svagt, inte hastigt med panik.

När alla scener är avslutade ber du spelarna lägga sig på golvet och lyssna. Musiken skall alltså vara på redan när dödsscenerna startar.

LÄS INTROTEXT

Låt spelarna ligga på golvet medan du läser följande: (resten av denna sida)

Välkomna hit där ni är nu. Ni har redan förstått att ni är döda. Inte så dramatiskt som man hade kunnat tro. Det här är ett väntrum. Ni kommer att vara här en stund och minnas. Livet ser ofta annorlunda ut härifrån. Försök njuta av utsikten om ni kan!

Jag heter (välj ett namn). Jag är er barnmorska. Faktiskt på riktigt. Ni föddes på samma dag och jag förläste er alla. Det är inget mer speciellt med mig än så. Jag är inte gud eller något sådant. Och ni är inte utvalda. Ni är bara... samtidigt

Slappna av och lyssna nu så kommer vi snart att börja.

En människa består av en massa olika personer. En del som gillar sport, en del som tycker familjen är jobbig, andra som inte kan tänka när det är tyst och kanske någon som skäms över sina öron. Varje gång man går in i ett nytt skede i livet faller några bort och några skapas.

När man börjar högstadiet.

När man börjar spela fiol.

När man blir kär.

När man börjar förstå att man ska dö.

Treåringen som puttar kottar nedför backen är inte samma person som försöker förstå hur amorteringar fungerar. Någon bit finns kvar, men i huvudsak är det annorlunda.

Det är frestande att tro att döden är ett slut på hela livet. Ett slut på personen som skapades när man föddes. Men det är bara slutet på en del av en. De andra delarna har redan fått sina slut. Och de behövde aldrig dö. De red iväg i solnedgången medan eftertexterna började rulla och ett nytt skede inleddes. Det då nya personer skapades. De delar av dig som dött nu kanske bara funnits en kort tid. Låt inte dem ta patent på ditt liv. Det finns andra historier. En del av dem hade lyckliga slut. Livet är fullt av lyckliga slut. Det gäller bara att stanna upp och njuta av dem.

Varsågod att resa på er och så kan ni komma hit till mig.



MÖTS I GRUPPEN

När ni möts kommer det att vara lite stelt. Det kan det få vara. Ni behöver inte börja prata och få igång en handling på en gång. Du vet hur man ka vara efter en stark film. Man vill kanske inte prata direkt. Nu möter vi de här karatärerna efter deras hela liv, så det är okej att de inte är några pratkvvarnar. Ta det bara lugnt! Utnyttja att du är deras barnmorska, tänk lugn och trygghet. Du är som sagt ingen ängel eller allvetande kraft, det här är bara nåt du gör just nu. Fråga hur det är med dem, jordnära och omtänksam. Låt dem svara eller inte svara, som de vill. De behöver inte ha någon kontakt med varandra om de inte vill.

GE ALLA VARSITT FOTOALBUM

När du ger dem fotoalbumet förklarar du samtidigt hur de kommer att använda bilderna (se texten nedan). Gör det inte till något magiskt och fantastiskt, förklara konkret och utan åthävor.



SPELET - SCENER

EN SPELARE VÄLJER EN BILD

Proceduren är alltså att en av karaktärerna går och tittar på bilderna. Man väljer den bild som känns som att den har att göra med ens karaktär. Om man får en idé eller känsla av en bild så väljer man ut den och kommer till gruppen. Det är inte konstigt om man bara har ett vagt minne av vad som händer på bilden.

OBS! Associationer från bilderna ska ske fritt. Man behöver inte gestalta det som syns på bilden överhuvudtaget. Det är bara en start att associera från. Det kan vara två jämnåriga män som ler mot varandra på bilden, och ändå vara helt rätt med en scen som handlar om en liten flicka och hennes pappa. Eller vad som helst annat. Inte heller omgivningarna på bilderna behöver spela in alls. Utomhus kan bli inomhus och stora ytor kan bli trånga.

DISKUSSION OM BILDEN

Man berättar för gruppen vad man fick för tanke. Resten av gruppen stöttar med frågor som "Tror du att det där är din mamma?" eller "Jag tycker den där personen till höger ser så glad ut. Är det du?" för att hjälpa till att locka fram minnet. Du kan delta i den processen, men släpp fram

de andra med. Det är inte tänkt att spelarna ska förklara allt som händer från början till slut, bara vilka som är med och vad poängen är, vad scenen resulterar i eller hur stämningen är.

Bestäm tillsammans vem som spelar vad. Detta sker inom fiktionen, alltså karaktärerna vet att de behöver ta roller i varandras liv för att kunna genomgå minnet.

T.ex. "Vad är det här för minne? Åh, det är något fint. Jag känner mig kär när jag tittar på den. Vad kan ha hänt? Jo, nu vet jag. Det var när min man hade hittat min gamla teddybjörn från förrådet. Han hade tvättat den och lagat den. Och det var den kvällen vi pratade på allvar om vår son och att det faktiskt inte gjorde något att han var annorlunda, att vi älskade honom ändå. Det var så himla fint. Nu börjar det. Vem är Magnus, min man? Okej, då börjar vi."

Resten händer i spelet.

Om du känner att scenerna blir lika varandra, att de snöar in på samma typer av relationer, eller att de håller sig för slaviskt till figurernas ålder och kön på fotona, föreslå något annorlunda så de kommer lite utanför lådan.

Repetera spelteknikerna som spelarna redan har läst, men som karaktärerna får höra för första

gången. De står beskrivna här nedanför och i slutet av den här texten.

EN MINNESSCEN SPELAS

De spelare som inte är med i scenen från början ställer sig vid dig. De spelare som är med i scenen från början står mitt på golvet. De blundar och beskriver samtidigt varsin sak om scenen. De ska använda sinnena syn, lukt, hörsel, känsel. T.ex. "Jag ser ett kök med blått och vitt kakel och en stor sönderslagen vas på golvet." och "Jag känner doften av unket blomvatten och mammas finparfym blandat med svett." eller något annat. Detta är till för att ha något att utgå från och att se till att alla spelare känner ett ansvar för medskapande i scenen.

Du, och de eventuella spelare som inte är med i scenen från början, ställer i ordning en enkel scenografi med inspiration av vad som beskrivits. Det räcker med ett bord som kan få vara en brygga eller dubbelsäng eller vad som helst. Se gärna till att spelarna tvingas frångå den klassiska "sitta på varsin stol mittemot varandra". Att skapa avstånd och/eller höjdskillnader kan hjälpa till med det.

När ni är klara går ni och sätter er. Du stänger av musiken. Scenen börjar.

Här kan olika saker hända. Antingen gör spelarna en scen helt på egen hand och utan avbrott. När du tycker de har nått ett slut sätter du på musik igen, och de samlas i väntrummet. Annars kan följande saker hända innan scenen tar slut:

1. Någon av karaktärerna bryter minnet och hävdar att något är fel. "Men det där måste du minnas fel. Hon försökte ju bli sams, var det inte snarare du som släckte lampan och slutade prata?" Detta kan inte sägas emot utan blir sanningen. Scenen spolas tillbaka en bit och spelas med förändringen.
2. Någon utanför scenen (du eller någon annan) tycker att det behövs en till spelare på golvet. Då går ni helt enkelt bara upp och gör det ni tycker fattas. Spelare på scenen kan "bjuda upp" er på golvet på samma sätt.
3. Scenen fastnar och blir svårspelad. Någon får black-out och kommer inte på några idéer. Den spelare som känner sig i behov av input räcker upp handen och avbryter sitt spel. De andra på golvet avbryter också spelet och väntar. Någon utanför scenen (du eller någon annan) går fram till spelaren som signalerat, och det viskas en stund om vad som skulle kunna funka att göra. Därefter fortsätter scenen.

De två första punkterna sker inom fiktionen, det är karaktärerna från "väntrummet" som ändrar förutsättningarna i minnet genom att bryta eller göra ett in hopp. Den sista punkten är endast till för spelarna, er själva utanför hela scenariot.

Tanken är att karaktärerna ska få dryga ut sin hemska "livsberättelse" med fler berättelser. Vi vill gärna förstå varför det blev som det blev på slutet. Men vi vill också ha en inblick i någon annan del av personen. En del av livet som var positiv. Går det att hitta kopplingar mellan de fyra scenerna kan det höja berättelserna, men krysta inte om det inte blir så.

Det behöver inte krånglas med omtagningar och uppdykningar i varje scen, då kommer allt ta för lång tid.

DU AVSLUTAR MINNESSCENEN

Låt inte spelarna avsluta en scen själva. Var tydlig med att en scen inte är slut förrän du sätter på musiken. Det blir en trygghet för spelarna att veta att de måste fortsätta spela tills du säger till. Då behöver de inte lägga energi på att försöka känna av när de andra i scenen vill ha ett slut. När du sätter på musiken får de spela i några sekunder till för att hitta ett avslut. Sedan går de till väntrummet.

DISKUSSION OM SCENEN

När minnet är färdigspelat samlas ni i väntrummet igen. Fotot sätts in i karaktärens fotobok medan de andra ser på och väntar. I det här skedet sätts fotot in i den ordning det spelades. Spelarna kommer att kunna sortera om senare.

Nu finns det något att spela kring! Man blir nyfiken på vem den här människan är som hade ett sådant här minne. Man kanske har åsikter om

besluten som fattades: "hur kunde du bete dig sådär mot honom?" eller undrar vad minnet har för roll i historien: "var det då du blev kär i henne eller?". Utnyttja prat-scenerna som är efter varje karaktärs första scen till att skapa en nyfikenhet kring karaktären och kring människor i dess liv. Man behöver inte få svar på alla frågor. Det är okej att svara "jag vet inte". Svaret kanske kommer i nästa scen. Om ingen annan bryter diskussionen och börjar spela nästa scen så är det din uppgift att se till att historien går vidare. Nästa person till bilderna.

SPELET - SLUTET

FÖRKLARA SLUTET

Påminn spelarna om hur slutet kommer att gå till genom att berätta för karaktärerna. Se nedan.

MÖBLERA OM I FOTOBÖCKERNA

Alla får en stund på sig att möblera om i sina fotoböcker. Fotona får sitta i vilken ordning man vill. Poängen är att pussla ihop historier som är skilda från dödsscenen.

ALLA SPELARE BERÄTTAR OM SINA LIV

En spelare berättar alla sina sagor innan det är nästas tur. De andra får ställa frågor eller kommentera om de vill, så att man känner att man är klar med varje karaktär.

En saga skulle kunna vara: "Det var en gång en kvinna som blev lämnad av sina föräldrar. Hon blev kall och hård. Hon fick en vän, men den vännen försvann. Kvinnan tillbringade år med att ta sig längre och längre bort från sin dotter, som hon älskade. Hon dog utan att ha återfått kontakten." Det är en sorglig saga, som kanske består av två bilder.

En annan kanske är "Det var en gång en flicka som inte fick gå på fotbollsträning. Hon smet iväg och tränade på egen hand och träffade då

en pojke. De spelade fotboll tillsammans och blev kära i varandra. Den lyckligaste dagen i flickans liv var när hon blev vuxen och spelade fotboll med sin femåriga dotter." Det är en vacker historia som kanske bara består av en bild. Att flickan inte fick vara med på fotbollsträningen. Resten skapades då under samtalet i gruppen.

Tanken är alltså att den hemska dödsscenen ska ha drygats ut med andra scener som kan ge ett förlåtande skimmer över karaktärens liv.

MEN.

Om spelarna porträtterat lyckliga stunder i någons liv som inte blir tillräckligt lyckliga – då får man låta den personen ha haft ett olyckligt liv. Det blir bara otäckt om man ska försöka låtsas en lycklig stämning som inte finns.

Sagorna behöver inte vara på det-var-en-gång-form. De kan tillexempel istället börja "När jag var liten...".

LÄS SLUTTEXT

Fråga karaktärerna om de är redo att avsluta sina historier. Om de vill säga något mer, låt dem göra det. Om de är klara, be dem lägga sig ner och blunda. Läs slut-texten:

När du nu lutar huvudet tillbaka och sätter punkt för ditt liv – glöm inte bort hur det faktiskt var. Hela livet. Döm inte dina historier för hårt.

Låt inte de svåra dagarna ta patent på ditt liv. Det finns andra historier. En del av dem hade lyckliga slut. Livet är fullt av lyckliga slut. Det gäller bara att stanna upp och njuta av dem.

Låt spelarna ligga stilla i någon minut. Stäng sedan av musiken och säg att spelet är slut och de kan resa sig upp och öppna ögonen i sin egen takt.

RUNDA

Låt en person i taget ta en liten stund och prata om hur de upplevde spelet och hur de känner sig nu. Diskutera en stund om ni hinner.



ROLLER

MODERN

En mor som tappat kontakten med sin dotter på grund av avundsjuka. Dottern har man, ett bra jobb, kärlek och spänning i sitt liv. Modern upplever att hon inte har något av detta och blir därför bitsk och sarkastisk fast hon skulle vilja komma närmre dottern och behövas.

Dödsscenen: Modern är en gammal kvinna som sitter i sin fåtölj och försöker komma fram till sin dotter på telefon. Man hör dotterns telefonsvarare några gånger (spelledaren). Sedan dör kvinnan.

MAKEN

En man i 40-årsåldern har blivit lämnad av sin fru och aldrig lyckats resa sig från den chocken. Han har slutat bry sig om någonting annat i sitt liv.

Dödsscenen: Maken sitter och plockar piller ur en pillerburk samtidigt som han nynnär på en smäktande kärleksballad. Han sväljer alla pillrena och somnar.

HUSTRUN

En kvinna gifte sig tidigt med en man hon inte älskade. De hade ett långt liv tillsammans utan passion eller närhet. Hustrun drömde sig bort till andra liv hon hade kunnat leva, men vågade aldrig bryta sig loss.

Dödsscenen: Hustrun går runt i sitt hem och vattnar blommorna. Hon känner hur det börjar stråla i vänstra armen och inser att hon kommer att dö. Stödd på fönsterbrädan plockar hon upp en blomkruka och släpper den i golvet. Sedan nästa. Sedan nästa. Sedan sjunker hon ner på golvet och dör.

ALKISEN

Någonstans i livet blev alkohol viktigare än allt annat. Till och med när allt annat försvann. Alkisen har kontakt med några andra alkisar som han egentligen mest grälar med.



Dödsscenen: Alkisen är i 60-årsåldern. Han sitter på en parkbänk och hostar. Det är kallt. Han tar upp telefonen för att ringa någon. Det finns ingen att ringa. Han blir sur och lägger ner den igen. Funderar en stund över vad han ska göra nu. Tröttnar på att kämpa. Ger upp. Ligger sig ner på bänken och huttrar. Och somnar.

TEKNIKER

FOTOALBUM

Efter varje minnes-scen sätts bilden man använt in i karaktärens fotobok medan de andra ser på och väntar. Fotot sätts in i den ordning det spelades. När alla scener spelats och den sista bilden är satt i någons album, får alla en stund på sig att möblera om i sina fotoböcker. De fyra fotografierna får sitta i vilken ordning man vill, så att de formar historier som vissa leder fram till dödsscenen och vissa visar en helt annan sida av karaktärens liv.

MUSIK

Musik spelas hela tiden förutom i minnes-scenerna. Spelledaren är ansvarig för att sätta på och av musiken. När musiken börjar är det en signal för att avsluta scenen.

ETABLERING

De spelare som är med i scenen från början står mitt på golvet. De blundar och beskriver samtidigt varsin sak om scenen. De ska använda sinnena syn, lukt, hörsel, känsel. T.ex. "Jag ser ett kök med blått och vitt kakel och en stor sönderslagen vas på golvet." och "Jag känner doften av unket blomvatten och mammas finparfym blandat med svett." eller något annat. Detta är

till för att ha något att utgå från och att se till att alla spelare känner ett ansvar för medskapande i scenen.

MINNESSCENER

Minnes-scenerna och diskussioner kring minnes-scenerna är det centrala i det här scenariot. Vi eftersträvar en naturalistisk spelstil utan övernaturliga inslag eller melodrama. Spela dramatiska scener med mycket känslor eller stilla små scener där viktiga saker sker i det tysta. Välj scener som betyder något i karaktärens liv. Inspiration till scener är:

Dagen jag vågade

När jag fattade ett beslut

När jag insåg något om mig själv

När jag insåg att jag var lycklig

Min första möte med en viktig person

När någon fattade ett beslut som påverkade mig

När jag begick ett stort misstag

När jag lämnade något bakom mig

När något togs ifrån mig

När jag upptäckte något jag älskade

När jag blev väldigt rädd

När jag lyckades/misslyckades

BRYTA MINNEN

Mitt under en minnes-scen kan en spelare komma på en idé om en twist. Då stannar han eller hon spelet som sin karaktär från väntrummet. Personen berättar hur det egentligen var, och situationen spelas igen med förändringen.

HANDUPPRÄCKNING

Om man som spelare får slut på idéer och känner sig blockerad kan man räcka upp handen och avbryta sitt spel. De andra på golvet avbryter också spelet och väntar. Någon utanför scenen går fram till spelaren som signalerat, och det viskas en stund om vad som skulle kunna funka att göra. Därefter fortsätter scenen.

INHOPP

Om någon utanför scenen tycker att det behövs en till spelare på golvet går denne helt enkelt bara upp på golvet och börjar spela. Spelare på scenen kan "bjuda upp" er på golvet på samma sätt. På detta sätt kan man driva scenen i en ny riktning.

ÖVRIGT

MEDSKAPANDE

Det är tänkt att alla spelare ska ha möjlighet att påverka alla historier som berättas. Inte bara de som rör ens egen karaktär. Man har följande möjligheter att påverka: Under för-diskussionen, under etableringen, under scenen, genom att bryta eller göra ett inlägg, och under efterdiskussionen. Utnyttja detta!



BARNMORSKAN

Barnmorskan är inte Gud eller någon ängel. Den karaktären finns med för att låta spelledaren ha en roll i scenariot. Karaktärerna i "väntrummet" rör sig på någon form av meta-nivå när de talar om minnes-scenerna. Barnmorske-rollen



förstärker meta-nivån genom att ha spelledaregenskaper inom fiktionen.

KOPPLA IHOP TRÅDAR

Försök gärna koppla ihop en karaktärs minnes-scener med varandra, så att en relation finns med på flera ställen till exempel. Men koppla inte ihop olika karaktärer i väntrummet med varandra. Modern är inte Makens ex osv. Det skulle stjäla fokus från scenariots poäng – att hitta värde i de separata lives.

ÖVERSIKT ÖVER SPELET

FÖRBEREDELSE

1. Lägg i ordning bilder.
2. Förbered scenografi.
3. Förbered musik.
4. Prata igenom spelet med spelarna.
5. Välj roller.

SPELET - BÖRJAN

1. Musik på.
2. Spela dödsscener.
3. Läs intro-text.
4. Möts i gruppen.
5. Ge alla varsitt fotoalbum.

AVSLUTNING

Runda.

SPELET - SCENER

1. En spelare väljer en bild.
2. Diskussion om bilden.
3. En minnes-scen spelas (musik av).
4. Du avslutar minnes-scenen (musik på).
5. Bilden sätts in i fotoalbum.
6. Diskussion om scenen.
7. Börja om tills alla bilder är slut.

SPELET - SLUTET

1. Förklara slutet.
2. Möblera om i fotoböckerna.
3. Alla spelare berättar sagor om sina liv.
4. Läs slut-text.





SPELARMATERIAL

IDÉ

Det här scenariot handlar om personer som ser på sitt liv efter att de har dött. Det ska helst bli både härligt och sorgligt. Framför allt ska du inspireras att berätta historier tillsammans med de andra spelarna.

SYNOPSIS

På något BB i Sverige föds en dag fyra (eller tre) små bebisar, alla förlösta av samma barnmorska. De tar olika vägar i livet, och till slut dör de en efter en vid olika åldrar. Idag vaknar de upp i ett

rum tillsammans. Ingen av dem är nöjda med hur deras liv slutade. Det finns en skam över något de gjort eller inte gjort. Med sig har de den gamla barnmorskan som håller hoppet vid liv. Tillsammans går de igenom bra och dåliga stunder i sina liv och försöker hitta tillräcklig förståelse för att förlåta sig själva och sätta punkt.

DIN UPPGIFT

Du och dina medspelare spelar människor som har dött med en sorg i hjärtat. Din uppgift som spelare är att hjälpa dessa människor att se på sina liv utifrån andra vinklar. Du är den som star-

tar scenerna om din egen karaktär, men du är lika ansvarig för de andra människornas historier.

Under spelet kommer du att spela din egen dödsscen, och sedan starta fyra scener om din karaktär utifrån minnen som du hittar på när du inspireras av bilder. I slutet av spelet kommer du att berätta din karaktärs historia.

TEKNIKER

Spelets tekniker förklaras av spelledaren. De är **fotoalbum**, **musik**, **etablering**, **bryta minnen**, **handuppräckning** och **inhopp**.

SPELETS GÅNG

Här kommer en kortfattad beskrivning av spelets gång. Spelledaren går igenom detaljerna.

FÖRBEREDELSE

1. Läs scenariot.
2. Välj roller.

BÖRJAN

1. Spela dödsscener.
2. Lyssna på intro-text.
3. Möts i gruppen.
4. Få fotoalbum.

SCENER

1. Välj en bild.
2. Diskussion om bilden.
3. En minnes-scen spelas.
4. Spelledaren avslutar minnes-scenen.
5. Bilden sätts in i fotoalbum.
6. Diskussion om scenen.
7. Börja om tills alla bilder är slut.

SLUTET

1. Möblera om i fotoböckerna.
2. Alla spelare berättar sagor om sina liv.
3. Lyssna på slut-text.

AVSLUTNING

Runda.

ALLAS ROLLER

MODERN

En mor som tappat kontakten med sin dotter på grund av avundsjuka. Dottern har man, ett bra jobb, kärlek och spänning i sitt liv. Modern upplever att hon inte har något av detta och blir därför bitsk och sarkastisk fast hon skulle vilja komma närmre dottern och behövas.

Dödsscen: Modern är en gammal kvinna som sitter i sin fåtölj och försöker komma fram till sin dotter på telefon. Man hör dotterns telefonsvarare några gånger (spelledaren). Sedan dör kvinnan.

MAKEN

En man i 40-årsåldern har blivit lämnad av sin fru och aldrig lyckats resa sig från den chocken. Han har slutat bry sig om någonting annat i sitt liv.

Dödsscen: Maken sitter och plockar piller ur en pillerburk samtidigt som han nynn timer på en smäktande kärleksballad. Han sväljer alla pillerna och somnar.

HUSTRUN

En kvinna gifte sig tidigt med en man hon inte älskade. De hade ett långt liv tillsammans utan passion eller närhet. Hustrun drömde sig bort till andra liv hon hade kunnat leva, men vågade aldrig bryta sig loss.

Dödsscen: Hustrun går runt i sitt hem och vattnar blommorna. Hon känner hur det börjar stråla i vänstra armen och inser att hon kommer att dö. Stödd på fönsterbrädan plockar hon upp en blomkruka och släpper den i golvet. Sedan nästa. Sedan nästa. Sedan sjunker hon ner på golvet och dör.

ALKISEN

Någonstans i livet blev alkohol viktigare än allt annat. Till och med när allt annat försvann. Alkisen har kontakt med några andra alkisar som han egentligen mest grälar med.

Dödsscen: Alkisen är i 60-årsåldern. Han sitter på en parkbänk och hostar. Det är kallt. Han tar upp telefonen för att ringa någon. Det finns ingen att ringa. Han blir sur och lägger ner den igen. Funderar en stund över vad han ska göra nu. Tröttnar på att kämpa. Ger upp. Läger sig ner på bänken och huttrar. Och somnar.