

# Superheltenes verden

Forfattere: Maria Kolseth Jensen, Emma Edlund, Mohamed Rabah, Aleksandra Franskevich, Nastassia Sinitsyna and Emma Greve

- Scenariet er et resultat af 3 dages samarbejde mellem 5 nationaliteter, der aldrig havde mødt hinanden før.

### **Oversigt:**

- Introduktion til scenariet
- Spillestil
- Sådan køres spillet
- Spillets opbygning
  - Workshop
  - Scenernes opbygning
  - Scene gennemgang
  - Fysisk debriefing
  - Mental debriefing
- Appendixes
- Meta teknikker
- Karaktererne

### **Introduktion:**

“Superheltenes verden” er et set freeform scenarie for 6-12 spillere med 2 spilledele. Scenariet er struktureret således der er mulighed for at spille det flere gange.

I scenariet spiller spillerne elever på en skole, der skal håndtere hverdagens problemer og udfordringer.

Eleverne bliver sat i situationer de ikke selv kan løse, hvorfor de bliver nød til at tilkalde deres superhelt der i en heftig dancebattle løser problemerne for dem.

Formålet med scenariet er at behandle seriøse problematikker og forsøge at løse dem ved hjælp af **humor, musik og dans**. Det underliggende mål med scenariet er at lave et undervisende scenarie (Educational larp) uden at skære det ud i pap. Spillet kan spilles af førstegangss spillere, men det anbefales der er et par spillere med der har prøvet rollespil før.

Dette dokument er lavet for at du som spilleleder kan sætte scenariet op uden at have lavet et test run først. Alt hvad du har brug for at vide for at sætte spillet op er i dette dokument.

I “Superheltenes verden” spiller spillerne elever på en skole. De vil spille forskellige scener fra forskellige år i deres uddannelse, og til sidst en reunion scene 15 år senere.

At være barn er ikke altid nemt, der er mange udfordringer og ubehagelige oplevelser man kan komme ud for i sin opvækst. Børn skal prøve en masse nye ting, prøve at få venner og undgå for mange fjender. Nogle gange bliver udfordringerne for store og uoverskuelige, så man slet ikke ved

hvad man skal gøre. Men hvordan ville det være hvis alle havde deres egen superhelt der kom og hjalp når udfordringerne blev for store?

I det her scenarie har alle elever deres helt egen superhelt som hjælper dem når tingene bliver for svære for dem at håndtere selv. Deres superhelte kommer og løser konflikten i en skæbnesvanger dancebattle.

Der vil i hver scene være to hovedpersoner og hver karakter vil være hovedperson minimum en gang, afhængigt af hvor mange spillere der er. Karaktererne og deres interne relationer vil blive skabt i workshoppen.

### **Scenariets spillestil**

Scenariets spillestil er beskrevet ud fra værktøjet *The Mixing Desk of Larp*. Dette er gjort for at give dig et klart billed af hvad det er for et spil vi har skabt, inden du starter.

#### **Spillestil:** *Verbalt vs fysisk*

I den rigtige verden, hvor eleverne går i skole vil spillet primært være verbalt, men med god mulighed for at bevæge sig rundt. I Superheltenes verden er spillet kun fysisk, da der vil blive danset i stedet for snakket.

#### **Tilstedeværelse af tema:** *Simulation vs abstraktion*

Tilstedeværelsen af temaet vil blive være i simulation, hvor spillerne vil blived bedt om at forestille sig at de er i en skolegård, en forlystelsespark osv.

#### **Scenography:** *360 graders illusion vs minimalisme*

Minimalisme, scenariet bliver spillet i et tomt rum. Spillerne forestiller sig deres omgivelser.

#### **Åbenhed:** *Transparent vs hemmeligt*

Scenariet er transparent, der er ingen hemmeligheder og spillerne skaber sammen historien

#### **Ansvar for udvikling af karaktererne:** *Spillere vs spilleleder*

Karaktererne vil blive skabt gennem øvelser i workshoppen. Spilleren har nogle nøgleord for hver karakter, men udover det er det spillerens ansvar at skabe både deres barne og superhelte karakter.

#### **Skabelse af historie:** *Konkurrence eller samarbejde*

Scenariet er et spil for at tabe scenarie, hvor spilleren samarbejde og gennem scenerne sammen skaber en historie. Pointen i scenariet er ikke at vinde dancebattles, men at kæmpe dig ud af de ubehagelige følelser du som spiller kommer til at stå i ( Jealusi, vrede, ydmygelse, gruppepres osv) ved at danse dem ud.

### **Meta teknikker**

Der er flere meta teknikker i spillet, og det er forholdsvis indgribende i spillet. Teknikkerne er **transformation til helte, dance battles og tidsspring.**

### **Spilleleder stil:** Aktiv vs passiv

Spillet skal køres af to spilleledere. Den ene er ansvarlig for det praktiske med at styre musikken og evt lys. Den anden spilleleder faciliterer workshoppen, introducere scenerne og kan påvirke spillet via sin rolle som NPC.

Spillelederen der er NPC har en aktiv rolle og står for at starte og slutte scenerne.

### **Indlevelse:**

Scenariet kan føre til stor indlevelse hos nogle spillere, fordi problematikkerne i scenerne muligvis er sket i spillerens egen barndom. Det er op til spillerne selv hvor meget de har lyst til at indleve sig. Det er muligt for spillerne at justere dette da de selv er med til at skabe deres karakterer.

## Sådan kører du spillet

### Forberedelser

- *Superheroes' World* er et plug and play scenarie. Det betyder at forberedelserne før du starter spillet er minimale, men her finder ud en liste over hvad du bør overveje på forhånd.
- For at spille spillet behøver du et forholdsvis stort rum (afhængigt af antallet af spillere), med masser af gulvplads. Lav et hjørne til spillere til når de ikke er i spil. Sæt højttalere og anlæg så spillederen kan styre musikken fra hjørnet. Brug en computer eller en telefon til at styre musikken fra. Vi anbefaler at du har downloadede sangene på forhånd, da internettet har det med at f\*\*cke up lige når man skal bruge det.
- Disse spillister er vores forslag, men tilføj endelig dine egne sange Det vigtigste er at baggrundsmusikken i scenerne som børn er trist, modsat dansemusikken som skal være fuld af energi.

---

### Workshop:

- Cartoon Heroes af Aqua

### Baggrundsmusik:

- Godnat af Analogik
- Divenire af Einaudi Ludovico

### Dance battles:

- Kung Fu Fighting af Carl Douglas
- Eye of a Tiger af Survivor
- Il Buono, Il Cattivo, Il Brutto af Ennio Morricone
- Smooth Criminal af Alien Ant Farm
- Red Alert af Basement Jaxx
- Rude boy af Rihanna
- Bad af Michael Jackson
- Beat it af Michael Jackson
- Another one Bites the dust af Queen
- Stayin' Alive af Bee Gees

- 
- Medbring malertape og tuscher til navneskilte. Print karaktererne og dette dokument på forhånd. Til en af scenerne skal der bruges et håndklæde, men en t-shirt/halstørklæde kan også sagtens bruges.

Checkliste for forberedelsen:

- Lokationen er ren og klar
- Højtalerne og anlæg er sat op og testet
- Spillister er klar og downloadet: Workshop, baggrund og dance battles
- Computer, telefon eller anden musikafspiller (Husk mulighed for opladningen)
- Malertape til navneskilte
- tuscher
- sakse
- Garn
- internet, hvis du ikke har downloadet musikken
- Print karakterer
- Print dette dokument
- Håndklæde
- Tjek at lokation har stikkontakter

### **Spillets opbygning**

Scenariet er opdelt i en workshop, syv scener og en debriefing. Hver scene starter med en beskrivelse af scenen, læst op af den spilleleder der er aktiv. Spillerne får lov at være hvilke to karakterer der skal være hovedpersoner i konflikten. Hvis spillerne ikke kan vælge, vælger du for dem.

For at få spillerne til at træde ind i deres karaktere skal de lukke øjnene imens du giver den en kort beskrivelse af hvad der er omkring dem, hvilke lyde de hører og lidt om hvad de kan forvente. Her har du som spilleleder stor frihed til at skabe scenen for spillerne, eller du kan blot læse den beskrivelse du finder her. Når du er færdig med beskrivelsen åbner spillerne øjnene og scenen starter. Scenen bliver spillet, konflikten optrappes og resultere i en dance battle. Efter hver dancebattle holder de to hovedpersonerne fra scenen en indre monolog om hvad de oplevede og hvad de tager med sig fra den oplevelse de har haft. Den indre monolog illustreres ved at spilleren tager begge hænder på hovedet.

### **Spil struktur**

- Workshop - karaktere og helte bliver opbygget og udviklet
- Scene 1 - 1. klasse, 6 år gamle
- Indre monolog
- Scene 2 - 3. klasse, 9 år gamle
- Indre monolog
- Scene 3 - 6. klasse, 12 år gamle
- Indre monolog

- Scene 4 - 6. klasse, 12 år gamle
  - Indre monolog
  - Scene 5 8. klasse, 14 år gamle
  - Indre monolog
  - Scene 6 - 10. klasse, 16 år gamle
  - Indre monolog
  - Scene 7 - reunion 15 år senere
- 
- Debriefing

Informere spillerne omkring spillets struktur. Fortæl at I først vil have en workshop, så spille 6 scener fra deres karakterernes barndom i skolen, at den sidste scene er en reunion 15 år senere og at det hele afsluttes med en debriefing. Herefter kan du starte med workshoppen.

### Workshop

Vi anbefaler at det er den aktive spilleleder der styrer workshoppen, men at den anden spilleleder også deltager for at spillerne kan føle sig mest trygge.

- Udstrækning

For at få alle til vågne op og komme igang skal der strækkes ud. Stil jer i en cirkel og stræk ud, slut af med at ryste hele kroppen.

- Slange leg

Del spillerne op i par af to og to. Den ene spiller forvandler sin hånd til en slange. Slangen hypnotiserer den anden spiller, hvilket gør at denne spiller bliver nødt til at kigge slangen i øjnene og følge dens bevægelser. Afstanden mellem slangen og den anden spillers ansigt bør konstant være cirka 20 cm. Slangen kan bevæge sig i alle retninger: Op/ned, frem/tilbage og fra side til side.

Efter et passende stykke tid skifter spillerne position således begge prøver at være slange.

- Karakterskabelse

Giv spillerne en karakter hver. Karaktererne er kun stikord som spilleren præsenterer for resten af gruppen. Karakteren der bliver bygget igennem denne del af workshoppen er til den første scene hvor de er cirka 6 år gamle.

Send tape og touches rundt og bed dem skrive navnet på deres karakter i blokbogstaver og alle kan læse det.

Spillerne præsenterer nu deres karakter for de andre. Der er ingen hemmeligheder i spillet, så det spillerne får udlevet kan de dele med alle.

- Bevægelse

Bed spillerne om at gå rundt i rummet som dem selv. Bed spillerne om at tænke på sig selv og ikke lægge mærke til de andre i rummet. Giv dem forskellige instruktioner imens de går rundt:

- Tænk på din karakter og hvad du ved om den indtil videre
- Bestem dig for et karakteristika ved din karakter, det kunne være: Griner højlyt, elsker dyr, hader lyshåret, snakker altid i timerne osv.
- Begynd at gå som din karakter
- Gå en følelse (som din karakter)
  - Glad
  - Ked af det
  - Stresset
  - Forelsket
  - Vred
  - Andre følelser du kan komme i tanke om
- Bevæg dig som din karakter vil gøre normalt.

- **Den usynlige linje**

Denne øvelse er til for at videreudvikle karaktererne, og give de andre spillere indblik i de andre karakterers træk og forhold til hinanden.

Bed spillerne om at forestille sig en usynlig linje igennem lokalet. I den ene ende er man totalt enig og i den anden totalt uenig i udsagnet. Kom med forskellige udsagn og bed spillerne om at placere sig på den usynlige linje ud fra om deres karakterer er enig eller uenig. Spillerne skal placere sig over alt på linjen, det skal ikke være det to ekstremer. Denne øvelse gøres som karaktererne så det står klart at det er karakterernes mening der kommer frem.

**Udsagn:**

- Det er vigtigt at have sejt tøj
- Hvis nogen slår dig, må man gerne slå igen
- Det er okay at stjæle andres ting
- Det er okay at snyde på til eksamen
- Det er okay at snyde til sport, hvis man vinder af det
- Det er okay at snakke med dine venner om dine følelser
- Kom selv med flere statements

**Garnleg:**

Spillerne sætter sig i en rundkreds. En starter med en garnnøgle, personen holder fast i enden af snoren og kaster garnnøglet hen til en af de andre spiller i mens personen siger en relation f.eks. bedste ven, fjende, crush osv. Personen der modtager garnnøglet sender den videre til en anden med en ny relation, dette fortsættes indtil alle har minimum 3 relationer.



- **Danseøvelser**

Målet med denne øvelse er at finde 2-3 grundtrin som spillerne kan bruge i deres dancebattles, hvis de ikke er trykke ved at improvisere.

Sæt *Cartoon Heroes* af Aqua på, og lad spillerne danse og eksperimentere. Giv dem tid til at inde 2-3 dansetrin og gå så tilbage i en cirkel. Lad dem hvis hinanden de trin de har valgt en af gangen.

- **Øvelse af dance battles**

Stil spillerne op så det står ansigt til ansigt. Vælg to der vil være hovedkaraktererne i øvebattlen. Disse to spillere vil lede battlen. Husk spillerne på slange øvelsen, og fortæl at de nu skal følge hovedkarakterens bevægelser frem og tilbage, ligesom de gjorde med slangen.

Når hovedkarakteren bevæger sig frem med et dansetrin følge de spillere der så bagved efter, samtidig med at dem der står overfor trækker sig tilbage. Bliv ved med at øve dette med forskellige hovedkarakterer, indtil alle er med.

- **Historiefortælling**

I denne del af workshoppen vil spillerne skabe deres superhelt. Lad spillerne sætte sig ned i en cirkel. Lad herefter hver spiller fortælle historien om første gang de mødte deres superhelt. Det skal være et tidspunkt hvor de virkelig havde brug for deres superhelt og denne så pludselig kom og hjalp dem. De skal også fortælle hvad deres superhelt hedder og ser ud.

Spillelederen starter med at give et eksempel:

*Der var dengang jeg var lille og jeg blev forfulgt af denne her KÆMPE store hund. Jeg er sikke r på at den prøvede at spise min egen lille hund, Pluto. Jeg blev nød til at løbe så hurtigt jeg overhovedet kunne, med pluto i armene, men den store hund halede ind på os og fik trængt os op i et hjørne. Jeg vidste slet ikke hvad jeg skulle gøre, men pludselig, ud af det blå stod hun der "Ulvepigen" og hun hylede så højt at den store hund forsvandt. Hun havde et stort uglet hår og en lang sort jakke der flippede i vinden. Hun var SÅ sej og cool. Hun har altid været der til at hjælpe mig lige siden.*

Lad spillerne skabe deres egne superhelte navne. Superhelte navnet kan evt skrives på et nyt stykke tape og sættes under karakter navnet.

- **Superhelte transformationen**

Hver karakter har brug for en måde at påkalde deres superhelt på. Lad dem tænke lidt over det og bed dem så om at hvis deres transformation. Det behøves ikke at være nogen svær kombination, bar et stort hop eller dreje rundt et par gange kan være nok. Hver gang de har brug for at blive deres superhelt i spillet skal de bruge dette trin.

## **Gennemgang af scene strukturen**

## Spil scenerne

Scenen starter med at spillederen læser scenebeskrivelsen op og der vælges to hovedkarakterer. Efter lidt tid etableres konflikten. Hvis spillerne har svært ved at opbygge konflikten selv kan du som spilleder skubbe dem lidt i gang ینگame. Konflikten bygges op indtil den når point of no return. En af hovedkaraktererne tilkalder sin superhelt for at hjælpe sig. Spilleren der påkalder sin superhelt laver en kort indre monolog med hænderne<sup>1</sup> og transformere sig til sin superhelt. Dance battle musikken starter og spillerne går i gang med at battle. En af spillerne vælger at tabe og lader den anden vinde. Man viser man har tabt ved at krybe sig sammen efter et angreb fra modstanderen.

## Mini monolog rundte

Efter hver scene kan hovedkaraktererne kort fortælle hvordan de har det. Hvordan de oplevede at være på det tabende eller vindende hold.

## Beskrivelse af hver scene

### Scene 1 - 1. klasse, 6 år gamle

**Sted:** Skolegården

**Tidspunkt:** En af de første skoledage

**Spilleleder:** Passiv gårdvagt

**Begivenhed:** En af eleverne har hjemve og bliver drillet med at græde fordi han/hun savner sin familie.

**Hovedkarakter 1:** Elev der har hjemve

**Hovedkarakter 2:** Elev der leder de andre til at drille eleven der græder

### - Indre monolog fra de to hovedkarakterer

### Scene 2 - 3.klasse, 9 år gamle

**Sted:** Bus på vej til en forlystelsespark, det er muligt at bussen når frem.

**Tidspunkt:** Midten af 3.klasse

**Spilleleder:** Buschauffør/lærer

**Begivenhed:** Der er en elev der går rundt for sig selv. Eleven vil gerne være en del af en gruppe af børn. Gruppe beslutter at barnet skal løse en udfordring før han kan være med. Det kan f.eks. være stjæle noget, spise en edderkop eller lignede.

**Hovedkarakter 1:** Elev der vil være en del af gruppen

**Hovedkarakter 2:** Leder af gruppen

---

<sup>1</sup> Hænderne på hovedet er et tegn til den tekniske spilleder om at stoppe musikken og finde dancebattle musikken frem

**- Indre monolog fra de to hovedkarakterer**

**Scene 3, 6.klasse, 12 år gamle**

**Sted:** Gymnastiktime

**Tid:** 6.klasse

**Spilleleder:** Idrætslærer

**Begivenhed:** Alle spiller et eller andet form for spil i forbindelse med idrætstimen. Et barn beslutter sig for at snyde, og det andet barn opdager det og prøver at fortælle det til lærerne og de andre børn, men ingen lytter og barnet bliver meget oprevet pga uretfærdigheden.

**Hovedkarakter 1:** Elev der snyder

**Hovedkarakter 2:** Elev der opdager det og ikke bliver hørt

**- Indre monolog fra de to hovedkarakterer**

**Scene 4 - 6 klasse, 12 år gamle**

**Sted:** På skolen, udenfor omklædningsrummene

**Tid:** Efter idræt

**Spilleleder:** Lærer der er inde på lærernes omklædning

**Begivenhed:** Eleverne bader efter idræt. Imens et af børnene bader, tager de andre dennes tøj og gemmer det i omklædningen for det andet køn.

**Hovedkarakter 1:** Elev hvis tøj bliver stjålet

**Hovedkarakter 2:** Elev der gemmer tøjet og presser barnet til at gå ind og hente det.

**- Indre monolog fra de to hovedkarakterer**

**Scene 5 - 8.klasse, 14 år gamle**

**Sted:** Til skolebal i pyntet gymnastiksal

**Tid:** Lige inden dansegulvet starter

**Spilleleder:** DJ, for at hjælpe scenen på vej kan DJ'en sætte et virkelig romantisk nummer på "for alle turtelduerne"

**Begivenhed:** Skolebal! En elev erklærer sin kærlighed til en anden elev. Dennes tidligere kæreste bliver jaloux og begynder at blande sig.

**Hovedkarakter 1:** Elev der erklære sin kærlighed

**Hovedkarakter 2:** jaloux ekskæreste

**Hovedkarakter 3:** Elev kærligheden bliver erklæret til

- Indre monolog fra de to hovedkarakterer

**Scene 6 - 10. klasse, 16 år gamle**

**Sted:** Hjemme hos en af eleverne

**Tid:** Omkring kl 21 om aftenen

**Spilleleder:** Ikke noget specifikt, men kan anvendes hvis det er nødvendigt f.eks. som forældre.

**Begivenhed:** Filmaften. En gruppe af de søde elever holder en fredelig filmaften hjemme. De slemme elever kommer og vil være med. De vil feste og har alkohol med. De begynder straks at drille de søde børn. På et tidspunkt begynder en af eleverne at seksuelt udnytte en anden. Det kan f.eks. ske i forbindelse med en leg som 7 minuts in heaven, SPK o.lign. (Definitionen af de søde og slemme elever er fastsat ud fra resultatet af dancebattle fra sidste scene)

**Hovedkarakter 1:** Elev der bliver krænket

**Hovedkarakter 2:** Elev der krænker

- Indre monolog fra de to hovedkarakterer

**Scene 7 - voksne, omkring 30 år gamle**

**Forberedelse:** Scenen foregår 15 år senere. Før scenen startes skal spillerne have tid til at overveje hvad deres karakter laver nu. Har de familie? et job? venner? Endte de som deres superhelt eller skurk? Og har de stadig brug for deres superhelt?

**Sted:** Den gamle gymnastiksal

**Tid:** Aften

**Spilleleder:** Ikke noget specifikt, men kan anvendes hvis nødvendigt.

**Begivenhed:** Reunion, 15 år efter de afsluttede 10.klasse. Dette er første gang de mødes siden. De snakker og høre hvordan det går med hinanden. Når spillederen alutter scenen, får alle lov til at lave en monolog hvor de beslutter om de er klar til at sige farvel til deres superhelt, eller om de stadig har brug for den. Når alle har haft deres monolog forvandles alle til deres superhelt, nogen for sidste gang, og de har en sidste dancebattle. Sangen der

bruges er Cartoon Heroes af Aqua, som i starten af spillet. Når sangen slutter, er scenariet slut.

### **Debriefing:**

Spillerne får 5 minutter til at rende på toilettet, tænke nogle tanker og lige se hinanden i øjnene. Derefter mødes alle i en rundkreds. Først tager I en runde hvor alle får lov til at sige hvordan de har det lige nu.

Derefter en runde med hvad de synes om oplevelsen (Evt Spillet hvis I er interesseret i det) eller andre spørgsmål I føler er passende her.

### **Karaktererne:**

<b>Navn</b>	<b>Hjemmesituation</b>	<b>Personlighed</b>
Kim	Bliver af og til slået derhjemme	Fysisk dominerende og aggressiv
Robin	Bliver passet meget på af sin mor	Fysisk svag med mentalt stærk
Elliot	Ene barn	Kujon
River	Skilsmissebarn	Forkælet

Alex	Kommer fra fattige kår, stort pres for gode karakter og en stabil uddannelse fra forældrene.	Boglig stærk, nørd
Jordan	Far forlod jer da du blev født	Social akavet, kunsterisk
Charlie	Mor er alkoholiker så du passer dine søskende	Dominant, man har det svært bogligt
Taylor	Du vil gøre alt for at imponere dine forældre og sørger for at de er stolte af dig.	Energisk og konkurrenceorienteret
Morgan	Du er efternøler og har stort behov for opmærksomhed	Manipulerende
Micah	Du voksende op hos din tante	Starter alt sladderer
Chris	Dine forældre er homoseksuelle, du prøver at holde det hemmeligt	Selvretfærdig
Gert	Adopteret	Klassens klovn