

# Livets mysterier

Et rollespill.

Dere trenger:

Fem personer (hvorav minst én bør være voksen)

Blyant og papir

En viss forestillingsevne (ikke noe å bekymre seg over, alle har det)

Tilgang til en bokhylle, eller i verste fall en avisbunke

En oppdiktet skattekiste

## Innhold

<a href="#">Livets mysterier.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Lærer Vinge og livets mysterier.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">De tre verdenene.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Læreren og elevene.....</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Hvordan vi spiller.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Avreise.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Opphold.....</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Hjemkomst.....</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">Oppsummering.....</a>	<a href="#">12</a>
<a href="#">Bare for lærer Vinge.....</a>	<a href="#">13</a>

## Lærer Vinge og livets mysterier

De aller fleste som har gått på skolen, har vel en yndlingslærer. For meg var det lærer Vinge. Vi hadde ham i engelsk, historie, og i livets mysterier, og det var særlig i det siste faget han utmerket seg.

Han var eldgammel, nærmere åtti, tror jeg, men han var sprek som en hest. Vel, som en godt voksen hest, i det minste. Og han hadde disse store øynene som det alltid blinket i; det var som om han så rett i en lyskilde som skjulte seg over skulderen din. Noen ganger kunne man få følelsen av at han satt på alle svar i verden, eller nesten.

Noen opplevde ham nok som litt hoven av den grunn, men ikke vi som kjente ham. Ofte kunne han ikke en gang svare på sine egne spørsmål, og når han kunne det sa han det aldri rett ut, han bare pekte oss i riktig retning. Noe av det fineste han visste, var når elevene kom frem til gode ideer på egen hånd.

Livets mysterier var et ettertraktet valgfag på vår skole. Det var bare fire plasser, og lærer Vinge var altså veilederen vår, jeg hadde nær sagt reiselederen. Hver onsdag, på slutten av skoledagen, fulgte vi med ham ned i kjelleren. I kjelleren stod det en skattekiste, som var full av gamle suvenirer fra hans tidligere eventyr. Suvenirene var nøkler, som sammen med de riktige besvergelsene fikk Kjellerhvelvet til å åpne seg. Kjellerhvelvet var nedgangen til tre forskjellige verdener, og verdenene handlet om forskjellige sider ved livet.

Men hver skjulte verden var også et eventyr i seg selv. Tingene vi fikk se, og menneskene vi fikk møte, var ikke som noe vi var vant til fra den folksomme, pregløse storbyen.

Når jeg i min jobb som saksbehandler nå må ta avgjørelser som får store konsekvenser for andre, har jeg ofte bruk for den verdensanskuelsen jeg bygget opp i min ungdom. Da går tankene mine ofte til de tre verdenene og til lærer Vinge. Han ville ha vært stolt av meg, der jeg jobber i dag. Ville – eller kanskje han er? Nei, for alt jeg vet, er han fortsatt i live, den gamle skurken.

### Om spillet

I dette heftet gir jeg dere muligheten til å gjenskape noen av utfluktene fra min egen ungdom. Ordene og fantasien er deres hjelpemidler. Dere går inn i rollene til oss som var der. Det er dere som lager replikkene, kontrollerer handlingene, og beskriver det dere ser og hører for hverandre. På slutten av dagen kommer dere hjem igjen, og da skal dere snakke sammen om det dere har lært.

Først får dere lese en kort beskrivelse av de tre verdenene. Resten må dere finne på selv. Ikke vær redde for om det blir riktig eller ikke, vi måtte finne på en del vi også. Etterpå får dere vite litt om rollene, hvordan dere kan bygge dem opp og spille dem ut. Til slutt tar jeg dere gjennom en livets mysterier-time skritt for skritt: Avreise, opphold, og hjemkomst. Noen deler av reisen er ganske fastlagte, i andre må dere dikte opp det meste på egen hånd.

Den aller siste delen er bare for den som skal spille lærer Vinge. Vinge har noen ekstra ting å gjøre i spillet, og en av dem er å sette seg inn i oppgavene dere skal utføre. De er skrevet ned her. Den virkelige Vinge pleide aldri å avsløre oppgavene sine på forhånd. Han ville at elevene skulle møte dem uforberedt, og det anbefaler jeg også dere å gjøre.

## De tre verdenene

### Polystrada

Når dere kommer til Polystrada, vil dere sikkert legge merke til det intrikate veinettet som strekker seg over mesteparten av landskapet. Dere kan tenke på blodårene under huden, eller nervetrådene i et blad.

Få steder kan dere gå mer enn noen hundre meter uten å støte på en eller annen slags vei. Det kan være brolagte landeveier, humpete kjerreveier, men først og fremst små stier og stubber som stadig deler seg, gjerne i tre eller fire, går på kryss og tvers av hverandre, og så løper sammen igjen når ingen lenger kan si hvilken vei som begynte hvor.

De få byene i landet er stykket opp av trange smug og smale stier, og bare noen få hovedveier er brede nok til å komme gjennom med hest og vogn. (Innlagt vann og elektrisk lys begynner å bli vanligere i dette landet, men automobil er det de færreste som har skaffet seg.)

Å komme dit man skal, er sjelden noe vanskelig i Polystrada. Problemet er å gjøre de gode veivalgene mens man går.

Lovene i Polystrada er få, men konsekvente. Drap, tyveri, vold og bedrag straffes med fengsel, en del mindre forseelser straffes med bøter. Resten overlater man til innbyggernes samvittighet, og Polystradere er veldig samvittighetsfulle. De få gangene noen bryter en lov, er det ofte den skyldige selv som melder seg og ber om straff.

En gang vi kom dit, var Victoria, som gikk i parallellklassen, i dårlig humør, og innbyggerne fikk snart rede på hvorfor. Det var noe med storebroren, som hadde gjort ett eller annet ubetenksomt, det spiller ikke noen rolle akkurat hva. Poenget var at hun hadde gått rundt og vært sur for dette helt siden helgen, og ingen der hjemme forstod hvorfor, og det ble hun bare enda surere av.

Det var ikke vanskelig å få det ut av henne, hun hadde kanskje håpet å møte sympati, at Polystradere skulle være enige i at dette var fryktelig urettferdig. Og det var de forsåvidt. Men de ga også henne en overhaling, på sin hensynsfulle måte, for å holde bebreidelsene for seg selv. De mente rett og slett det var uærlig. Såpass nådeløst er det i Polystrada, man slipper ikke unna med noe. Victoria ble rasende og ville slutte i gruppa, men hun var tilbake igjen etter noen uker.

Man skulle tro det var lite rom til å utfolde seg i det strenge Polystrada. Men innbyggerne vil ikke ha det annerledes. De stoler på sine naboer og er fornøyde med seg selv. Polystradere er lykkelige, kanskje lykkeligere enn i noen av de andre landene. Og mange besøkende får oppdage hva det vil si når man virkelig bryr seg, om valgene man gjør og det livet man lever.

Noen ting man kan se i Polystrada

- Barn som deler en mugge saft, og måler opp glassene milliliter for milliliter.
- Gamle menn som sitter på fortauskafeene og prater om dilemmaer fra sin ungdom.
- Veikryss-sisten: en variant av den gamle leken, hvor en av reglene er at man må holde seg på veien man først har begynt på.

### Magistratet

Magistratet er, på samme tid, navnet på en hel verden, en flytende øy, bystaten som dekker det meste av øya, og den byens øverste råd. For magistratene er det ikke noe problem at ordet betyr så mye forskjellig. De er flinke med definisjoner og tilsynelatende motsetninger, og vet stort sett hva de snakker om uansett.

Øya Magistratet er for det meste laget av tunge materialer, og burde ikke flyte i det hele tatt. Det er en ergrelse for de jordnære magistratene at selve marken under føttene deres

på den måten er et uforskammet brudd på naturlovene. Av denne grunnen er noen av dem ganske hissige av seg.

I berggrunnen er det rikelig med krystaller og mineraler, og mange steder stikker de opp av bakken. Rett utenfor byen er det en hel klippe av nesten gjennomsiktig krystall. De skarpe kantene og glimtende, dype fargene i Magistratets landskap kan ikke måle seg i skjønnhet med trærne og fossefallene i Stradivara, men de er verd et besøk.

Innbyggerne elsker å diskutere. Hvis du først lar deg lure inn i en dialog, blir du snart tvunget til å gå inn på de mest ubehagelige problemstillinger, og du må stille spørsmål ved alt du holder kjært. Det kuleste man kan gjøre i Magistratet er å gi seg når man tar feil. Det nest kuleste er å komme med et knusende argument til noen andre.

Magistrene oppfordrer alle til å diskutere med et åpent sinn. Men i begynnelsen er det mange som misforstår, for i vår verden betyr et åpent sinn noe litt forskjellig. Her vil det si at du skal være villig til å tro på nye ting, og at du ikke skal avvise noe bare fordi du ikke kan argumentere for det. For magistratene er det nesten det motsatt. De vil at du lettere skal slutte å tro på ting du har tatt for gitt, og særlig når du ser at argumentene svikter. Med et åpent sinn er du åpen for nye muligheter, men du er først og fremst åpen for at det er mulig å ta feil.

Det kan være slitsomt å oppholde seg for lenge blant disse menneskene. Selv hadde jeg en gang så vondt i hodet en gang jeg kom hjem fra en tur, at jeg ikke fikk gjort noen lekser den kvelden. Men for korte opphold er det et spennende sted, og innbyggerne ønsker deg åpenhjertig velkommen, så lenge du er villig til ikke å prate tull.

Noen ting man kan se i Magistratet

- Et gedigent bibliotek, med korridorer så lange at du trenger kikkert for å se til enden.
- Innbyggere i alle aldre, som står i klynger på gatehjørnene og fører hissige og nådeløse diskusjoner. Ingen utflukter blir akseptert, og de fleste argumenter blir revet i filler.
- Barn som har større glede av å måle opp linjer og hjørner, enn av å hoppe paradiset når de er ferdige.

### **Stradivara**

I begynnelsen pleide vi elevene å juble hver gang vi skjønnte at vi var på vei til Stradivara, med sine grønne skoger og brede elver. Der kunne vi slappe av med et krus fruktsaft i de små landsbyene, gå lange turer bare for å se oss om, eller høre på kunstnere krangle om hverandres prosjekter. Alle i Stradivara er kunstnere av ett eller annet slag, selv om mange har andre jobber også. Det er vanskelig å være noe annet, når man vokser opp i slike omgivelser.

Noen ganger, hvis vi var heldige, fikk vi også høre vinden spille på det berømte toneløvet. Toneløv vokser på noen spesielle typer trær i den Stradivariske skog. De etterligner, hver etter sin sort, fire slags instrumenter: Fløyter, fioliner, klokkespill, og fossefall. Melodien blir bestemt alt etter vindstyrke og vindretning, årstid, og tilfeldigheter. To konserter er aldri like, og stradivarene elsker dem. (Hvis dere kommer til Stradivara noen gang i løpet av spillingen, bør dere sette av en scene til å bare å beskrive denne musikken for hverandre.)

Etter hvert som vi modnet og utviklet oss begynte imidlertid Stradivara å bli kjedelig. Landet var liksom aldri mer enn det ga seg ut for, skogen var liksom bare skog, elvene var liksom bare elver. Tross alt var det jo et viktig punkt i læreplanen at vi skulle se etter andre ting enn dette: ”Elevene skal, gjennom egen erfaring, lære seg å få øye på virkelighetens skjulte sider, og tilegne seg en smak for noen av dybdene i menneskets tilværelse.”

Skjønnheten i Stradivara kunne gi oss noen sterke følelser – veldig glede, søt melankoli, og til og med en slags ærefrykt, men innsiktene og utfordringene fra de andre verdenene så vi ikke noe til her. Og attpåtil begynte innbyggerne å fremstå som mer og mer

avskyelige. Det handlet bare om dem, dem, dem. Deres følelser, deres kunst. De hadde knapt blikk for hverandre.

Stradivarene behandlet hverandre som publikum, som elskere eller hjertevenner, kritikere eller dødsfiender, men aldri bare som medmennesker. De kunne komme med overdådige gester eller fargesprakende raseriutbrudd, men aldri så mye som et lite klapp på skulderen. Polystraderne ville ha syntes synd på dem. Og Magistrene ville raskt ha lagt dem for hat, for deres lettvinde omgang med virkeligheten. Her trengte ikke noe å være sant, eller klokt, eller viktig, så lenge det var *kunst*.

Av en eller annen grunn så ikke lærer Vinge ut til å være enig med oss i denne oppfatningen. Det var merkelig, for vi trodde jo at nettopp han var eksperten på livets mysterier. Først nå som voksen forstår jeg at også Stradivara eksisterte på et dypere plan, kanskje vel så dypt som de andre verdenene. Stradivarene er kanskje pretensiøse og selvopptatte i sin søken, men det de søker er noe svært menneskelig, noe som har betydning for oss alle.

Og når det gjelder landskapet, så har jeg blitt gammel nok til å lure på om det nå egentlig er så ille med en tur i skogen en gang i blant...

Noen ting dere kan se i Stradivara

- En tonebladkonsert, jeg mener det, spill det ut for hverandre.
- En maler som i et raserifanfall river i stykker et nesten, men bare nesten, perfekt maleri, mens modellene hans sitter fortvilet og ser på.
- En ungdom på deres egen alder som behersker syv forskjellige kunstarter, men som ellers ligner svært på dere selv.

## Læreren og elevene

Rollene (elevene) dere spiller er bygget på dere selv som femtenåringer. Hvis dere allerede er femten, burde det være lett. Hvis dere er eldre, må dere se bakover, og hvis dere er yngre, må dere forestille dere hvordan dere kommer til å bli. Dere kan velge om dere vil bruke deres eget navn, eller finne på et annet.

Før dere begynner på den første utflukten, skal dere ta et ark og skrive ned tre ting om dere selv som femten. Etterpå skal dere skrive en historie dere har vært med i. Brett sammen dette arket, og ta det frem igjen når dere skal spille. Dere trenger ikke å ha det foran dere hele tiden, men det kan være lurt å lese gjennom det en gang eller to før dere begynner, bare for å minne dere selv på hvordan det er å se oppleve seg som en person i en fortelling.

Ut over det er det bare å forestille dere at dere er til stede i det som skjer. Dere kan si de tingene dere ville sagt, og gjøre de tingene dere ville gjort. Men dere trenger absolutt ikke ta med dere hver minste ting. Å velge ut de mest talende og interessante detaljene når man skal fortelle om noe er en kunst i seg selv. Les en novelle eller to så vil dere skjønne hva jeg mener. (Selv fikk jeg ganske intensiv opplæring i dette på et to dagers fortellerkurs jeg fikk være med på i Stradivara, men jeg vet ikke om jeg lærte det så veldig godt.)

### Spiller og elev

Under en spilling av livets mysterier er dere både de virkelige versjonene av dere selv, som sitter og forteller for hverandre, og de oppdiktete versjonene av dere selv, som drar på reise til de tre verdenene. Den virkelige versjonen kaller jeg for spilleren, den oppdiktete versjonen for eleven.

Noen ganger er det nødvendig å gjøre forskjell på disse to. Når dere forbereder dere til avreisen, skal for eksempel elevene gå til skolebiblioteket, mens spillerne må gå til bokhylla der dere er. Elevene skal oppleve sjokket ved å falle ut av sin egen verden, mens det er spillernes oppgave å lese høyt om det. På andre områder er det ikke så viktig med forskjellene. For eksempel er både spilleren og eleven med på den samme reisen, selv om de må oppleve den med litt forskjellig sanser. Og på hver sin måte er også begge versjonene virkelige.

### Lærer Vinge

I tillegg til at fire av dere skal være elever, må dere ha én spiller til å være lærer Vinge. Vinge spilles ikke på samme måte som elevene. I stedet for å delta direkte i handlingen, skal han holde seg i bakgrunnen og hjelpe de andre på vei. Han skal også sørge for at samspillet dere andre i mellom – som spillere – får en god flyt. Nøyaktige instruksjoner vil bli gitt når vi kommer så langt.

Det er viktig å finne en god Vinge. Hvis resten av dere faktisk er omkring femten år eller yngre, bør dere finne en voksen person som kan spille læreren. Hvis dere alle er voksne, bør dere velge den klokeste av dere. Hvis dere alle er omtrent like kloke, kan dere avgjøre det med loddtrekning, men i så fall bør dere late som om den dere velger, er litt klokere enn dere andre.

Forskjellene mellom den virkelige og den oppdiktete versjonen av lærer Vinge er så små at jeg i teksten vil kalle dem det samme. Hvis det er viktig å holde rede på dem, skal jeg prøve å gjøre det tydelig hvem som er hvem. Men dere skjønner, den virkelige lærer Vinge kunne også noen ganger virke som han stod litt utenfor det som skjedde, han kunne nettopp virke som forfatteren i en fortelling. (Vi hadde attpåtil en mistanke om at flere av situasjonene han tok oss med til var arrangert av ham på forhånd. Det ville liksom blitt litt vel beleilig, ellers.)

For øvrig er Vinge en mann, selv om den som spiller ham gjerne kan være en kvinne. Dette er det ingen dypere betydning i, i og for seg, man må slett ikke være mann for å være reiseleder i de tre verdenene. Jeg har hørt at læreren de har nå er en dame, ung og svært intelligent. Men lærer Vinge var – vel, han var lærer Vinge, og jeg klarer ikke å forestille meg ham som noe annet enn seg selv.

## Hvordan vi spiller

En leksjon i livets mysterier består av tre deler: Avreise, opphold, og hjemkomst. Ved avreisen og hjemkomsten er det ganske fastsatt hva som skal skje, men under oppholdet står dere mer på egen hånd. Jeg skal skrive ned trinn for trinn hvordan vi pleide å gjøre det. Hvis det blir mye å holde rede på, kan dere bruke oppsummeringen til slutt.

Når dere begynner å spille, skal dere forestille dere at elevene dere spiller allerede er et stykke ut i skoleåret, og har rukket å bli kjent med hverandre, med prosedyrene, og med særtrekkene i hver av verdenene.

### Avreise

#### 1. Skattekista

Når dere kommer ned i kjelleren og åpner skattekista, er timen i gang. Lærer Vinge forteller dere hvilke suvenirer som ligger i skattekista i dag (men ikke noe om hva de betyr). Mye vil være det samme for hver gang dere spiller, men kanskje kommer det til noe nytt underveis? Uansett er det opp til elevene å plukke ut en av suvenirene som gjemmer seg i kista. Dere kan diskutere til dere blir enige, eller gå etter tur. Suveniren er knyttet til noe dere får oppleve i en av de tre verdenene. Lærer Vinge holder oversikten over akkurat hva.

#### 2. Besvergelsen

For å åpne døra til kjellerhvelvet, må dere lese opp en besvergelse som er knyttet til gjenstanden. Akkurat hva dere skal si er ikke bestemt på forhånd, den første oppgaven er at dere må finne ut av det selv. Da jeg gikk på skolen pleide vi å stikke opp til skolebiblioteket og bla i bøkene og finne et avsnitt som passer til gjenstanden. Det skulle være noe som på en eller annen måte handlet om gjenstanden vi hadde plukket ut. Når dere spiller kan dere gå til bokhylla der dere er. Hvis dere ikke har bøker, kan dere hente tekst fra blader eller aviser eller internett, men bøker er best, bruk det hvis dere kan.

Når dere har blitt enige om et avsnitt, skal dere vise det til lærer Vinge. Hvis læreren ikke synes det passer, gir han dere en konstruktiv tilbakemelding, og sender dere opp til biblioteket på nytt. (Eller altså, tilbake til bokhylla, men dere skal forestille dere at dere leter gjennom skolebiblioteket.) Hvis læreren er fornøyd, skal han nikke. Da tar dere hverandre i hendene, dette skal dere gjøre i virkeligheten også, og leser den siste setningen i avsnittet høyt. Dette er nøkkelen som får hvelvet til å åpne seg.

#### 3. Overgangen

Bak døra til kjellerhvelvet er det fem hull i gulvet, og hvert hull har en stang dere kan fire dere ned. Det er akkurat som på en brannstasjon, bare at dere ender opp på litt andre slags steder. De første par gangene dere spiller skal en av elevene lese opp en beskrivelse av hvordan det er. Det kan være samme elev, eller dere kan bytte på. Etter det får vi regne med at det sitter.

Til høytlesning, første gang:

*Jeg går inn i hvelvet. Jeg nøler litt etter det tredje skrittet, for akkurat denne delen av reisen er ikke så hyggelig. Døra står bare på gløtt nå. Det er nesten ikke lys, og jeg må føle meg frem. Tenk om jeg ikke oppdager hullet i tida? Tenk om jeg ramler oppi før jeg rekker å ta tak i stanga? I følge lærer Vinge har dette nesten aldri skjedd. Nesten, sier han, og så ler han. Men det går bra denne gangen også. Der er stanga. Den er ikke kald, som man skulle tro, den er nesten lunken. "Klare?" spør læreren. "Da hopper vi!"*

*Det går nedover, nedover, og det er som om det ikke er tyngdekraften som trekker oss, men noe annet. Vi er i hver vår sjakt. Jeg er alene, og det er mørkt. Og nå kommer den,*



*nedenfra, denne kulda. Jeg stivner i den, frosser. Det er ikke mørkt og kaldt som å være ute om vinteren. Nei, det er mørkt og kaldt som om ingenting lenger eksisterer, verken sommer eller vinter. Ikke en gang tiden vil gå videre. Det er bare å vente. Og så glipper det. Bokstavelig talt. Stanga tar slutt. Jeg holder høy fart og støter sammen med underlaget, hva det nå består av. Rundt meg hører jeg dunk og stønn, vi er sammen igjen. Noen får pusten slått ut av seg. En av oss gråter av smerte. Jeg tror kanskje det er meg, men det er for kaldt til at jeg kan kjenne mine egne tårer. Vi blir liggende en stund.*

*Jeg reiser meg, og føler meg frem. Ingenting rundt meg er som vanlig, annet enn en svak tone. Jeg snur meg etter den, jeg ser ingenting. Vi tar hverandre i hendene og begynner å gå. Og langsomt begynner vi å merke at vi går på en sti. Foran oss er det noe som lyser. Kulda forsvinner, smerten begynner å avta. Vi ser oss rundt. Nå er det en himmel over oss, og landskap omkring oss. Vi er fremme.*

Til høytlesning, andre gang:

*Nok en gang hopper vi uti det. Den varme stanga, den endeløse kulda, sekundene i fritt fall, og så sammenstøtet. Jeg skulle ønske det var en enklere måte å komme seg til verdenene på. Heldigvis vet jeg at vi ikke vil huske noe særlig av dette når vi først er fremme. Det vil s, i vi vil huske det, men ikke på kroppen. Vi tar hverandre i hendene, vi har funnet tonen, og landskapet begynner igjen å ta form. Det er allerede vanskelig å forestille seg overgangsfasens pinsler.*

Til høytlesning, tredje gang og utover:

*Vi hopper uti det, vet alle hva som venter. Det rekker og drar, men plutselig er det overstått, og vi er fremme.*

#### **4. Ankomsten**

Mens omgivelsene materialiserer seg omkring dere, kan lærer Vinge peke ut en eller annen detalj som sier noe om hvilken verden dere har kommet til. (Selv vet han det allerede, ut fra hvilken suvenir dere har valgt.)

Den som spiller Vinge bør ikke peke på noe helt åpenbart, som at det er masse veier der, eller krystaller, eller at dere er i en skog, for disse tingene har ikke rukket å komme til syne ennå. Nei, si heller for eksempel at bakken gynger litt, hvis dere er i Magistratet (som jo ligger på en flytende øy), eller at den svake tonen dere følger begynner å utvikle seg til en melodi, sånne ting. Noe som er akkurat passe talende. Finn på noe.

Nå kan elevene gjette på hvor dere er, ved å si ”åh, dette er,” og så navnet på en av verdenene. Og så kan læreren si ”stemmer,” eller ”ikke helt, prøv igjen,” og så kan dere eventuelt gjette videre.

Denne delen er ikke vesentlig, og dere kan godt droppe den etter hvert som dere blir kjent med spillet, men i begynnelsen kan det være verdt å ha den med, for stemningens skyld.

Etter disse etappene følger dere en rute som lærer Vinge har lagt opp, til dere er fremme ved en interessant situasjon. Nå er det hoveddelen av eventyret begynner.

### **Opphold**

#### **5. Situasjonen**

Når dere er fremme ved situasjonen, skal lærer Vinge fortelle dere hvor dere er og hva som foregår, og gi dere en oppgave dere skal jobbe med. Forslag til noen situasjoner og oppgaver står bakerst i boka, i den delen elevene ikke skal lese. Det er én situasjon til hver suvenir. Den som spiller Vinge skal ta utgangspunkt i det som er skrevet på forhånd, men gjerne beskrive

situasjonen med sine egne ord. (Dramatisér, vis til personer, spill ut dialoger, og pek på detaljer. Gjør det levende for elevene!)

Som regel er oppgaven et spørsmål elevene skal undersøke og prøve å finne svar på, ved å se dere rundt, diskutere, og snakke med innbyggerne i verdenen dere har kommet til. Men pass på at dere ikke begynner å lete etter det endelige og riktige svaret. Som oftest er ikke svaret bestemt på forhånd. Oppgaven går mer på å oppnå forståelse.

## **6. Utforskningen**

Utforskningsfasen skal deles opp i ulike scener. Dere har fire scenetyper å velge mellom: Gruppesamtale, observasjon, undersøkelse, eller dialog, altså en samtale med noen av innbyggerne. Lærer Vinge holder seg i bakgrunnen. Han skal ikke styre elevene eller bestemme hva de kommer frem til; han skal bare, når det er nødvendig, hjelpe dem å holde fokus på arbeidet.

For hver scene velger dere én person til å sette rammer. Denne personen skal bestemme seg for:

- 1) Hva slags scene, av de fire typene, dere skal spille.
- 2) Hvem som skal være med. De som ikke spiller sin egen rolle i scenen, skal få andre arbeidsoppgaver å utføre.
- 3) Hvor scenen foregår, og hva som setter den i gang. En scene hvor dere skal observere en fugleflokk i flukt, kan for eksempel foregå nede ved elven, og bli satt i gang av at flokken tar til vingene når dere nærmer dere.

Når dette er avgjort, settes scenen i gang. Dere spiller den ut slik det er beskrevet under hver av scenetyperne, og skifter scene når dere mener det er på tide. (Da er det en ny person som skal bestemme.)

Det nøyaktige antallet scener er ikke fastsatt på forhånd. Noen utflukter kan være raske å spille gjennom, mens andre kan ta lengre tid. Sånn var det jo i virkeligheten også, noen ganger var vi ikke hjemme igjen før godt utpå ettermiddagen. Et naturlig sted å gå til avslutningen, vil være når dere enten har funnet et slags svar, eller ikke synes dere finner noe mer å undersøke. Men hvis lærer Vinge mener at det fortsatt er mye igjen å finne ut av, kan han gjerne råde dere til å spille videre.

### De fire scenetyperne

#### *Gruppesamtale*

En gruppesamtale er den enkleste scenetypen. Alle elevene er til stede, dere spiller bare dere selv, og dere kan i og for seg snakke om hva dere vil. Men det er fint om det har noe med oppgaven og det dere har opplevd å gjøre.

#### *Observasjon*

I en observasjonsscene er tre av elevene til stede. Scenen består i at dere ser dere omkring. Elevene forteller hva de vil se nærmere på. Det kan være alt fra store overblikk til små detaljer. Spilleren som er til overs får oppgaven med å lage beskrivelsene. Det vil si at han eller hun skal si noe om de tingene som blir pekt ut: Hvordan de er, hvordan de ser ut, hvordan de kjennes ut, smaker, lukter, osv.

Disse scenene blir best når dere har i tankene at dere alle er sammen om å skape omgivelsene. For eksempel kan en av elevene finne på at det er et epletre i scenen, beskriveren kan fortelle at noen av eplene er markspiste, en annen elev kan spørre om de får øye på en mark, og beskriveren kan fortelle at det ligger en inne i eplet sitt og sover og virker

som den trives med tilværelsen. Og i en gruppesamtale senere kan dere bli enige om at dette sier noe om å finne glede i de små tingene. Eller kanskje noe som ikke blir fullt så teit.

### *Undersøkelse*

I en undersøkelsesscene er to eller tre av elevene til stede. Scenen består i at dere prøver dere frem. Dere plukker opp ting, flytter på ting, setter sammen ting og så videre, for å se hva som skjer. Resultatet blir bestemt av den eller de spillerne som blir til overs, men lærer Vinge kan gripe inn hvis de bestemmer noe alt for urimelig.

Observasjon og undersøkelse kan ofte gli over i hverandre. I historien om eplet og marken, er det vel for eksempel en undersøkelseshandling når dere plukker eplet og begynner å skjære i det. Dette er ikke så farlig, det er snarere sånn det skal være.

### *Dialog*

I en dialogscene er en eller to av elevene til stede. Spillerne som blir til overs skal spille innbyggere i verden. Dere kan småprate sammen, stille spørsmål, diskutere, eller utvikle teorier. Når dere snakker sammen bestemmer dere også over både verdenen og problemet dere skal løse. Si for eksempel at dere snakker med en av de få morderne i Polystrada. Dere spør om han hadde en god grunn til å drepe, og han svarer: Ja, den drepte ville ha skadet mine barn – ja, da er det sånn. Lærer Vinge *kan* gripe inn og si at det eller det ikke stemmer likevel, men bare når det finnes en god grunn til det. (For eksempel hvis oppgaven skulle si i klartekst at dette er for enkelt til å være noen god løsning.)

### Lærer Vinges oppgaver

#### *Regi*

Som regissør skal du hjelpe til å få scenene til å flyte. For eksempel kan du gi et signal når du føler at det er på tide å avslutte scenen som spilles ut, og komme i gang med en ny, og du kan si i fra hvis du synes at én bestemt elev bør sette den neste scenen. I noen få tilfeller, og kanskje særlig mot slutten, kan du også antyde hva du synes at scenen bør dreie seg om.

#### *Veiledning*

Veiledning gir du som nevnt i rollen som lærer Vinge. Det skal få elevene inn på nye spor og tanker. Jobben din her er ikke å peke dem i en bestemt retning. Som regel er ikke en gang svaret bestemt på forhånd. Nei, veilederrollen går ut på å bringe på bane ting elevene kan ha oversett, eller stille spørsmål ved ting de har blitt litt for skråsikre på.

Si for eksempel at de tar stilling til historien om en fattig mann som må stjele medisiner fra apoteket for å hjelpe sin syke kone. Hvis elevene undersøker frem og tilbake rundt rettferdighetsprinsippene i dette, og ikke ser ut til å tenke på noe annet, kan du la lærer Vinge prikke dem på skulderen og spørre om hvilke andre følelser enn rettferdighet som kan ha vært tyvens drivkraft.

Eller hvis de blir inderlig overbevist om at tyven hadde rett i det han gjorde, kan du bryte inn i samtalen og spørre om de tror at apotekeren han stjal fra ville være enig. Og så videre, og så videre. Det å tenke nye tanker er tross alt et viktig læremål i livets mysterier-faget.

#### *Veto*

Du kan *si nei* til noe som elevene har beskrevet. Dette skal du være veldig forsiktig med, for det er elevene selv som skal være drivkraften i utforskningen. Men noen ganger kan det være nødvendig. Hvis noe de gjør for eksempel bryter helt med situasjonen, eller hvis de sier at de har oppdaget noe som ikke stemmer med oppgaven, kan du for eksempel si at du er uenig. Du bør også forsøke å gripe inn hvis du merker at utforskningen kommer alt for mye ut av fokus.

Det er lov å gå rundt og se seg litt omkring, men de bør ikke miste oppgaven helt av syne. Og hvis ting blir for useriøst, hvis elevene bare tuller rundt eller henger seg opp i småting, da bør du absolutt bruke vetoretten.

## 7. Konklusjonen

Når dere synes dere har spilt gjennom mange nok scener, og er i stand til å svare på oppgaven, går dere til lærer Vinge og forteller hva dere har kommet frem til. Lærer Vinge kan enten nikke hemmelighetsfullt, eller begynne å diskutere med dere, avhengig av hva slags humør han er i. Etter dette kan dere løpe litt rundt å gjøre hva dere vil. Denne delen spiller dere ikke ut, men dere kan forestille dere det for dere selv. Til slutt sier Vinge at det er på tide å reise hjem.

## Hjemkomst

Hjemreisen er mindre dramatisk enn veien ned til verdenene. Når timen er over går dere rett og slett inn i nærmeste tomme rom (eventuelt en hule eller et hull i bakken) og lukker døra etter dere. Dere famler dere litt frem, og kommer til slutt ut mellom noen av hylleradene i skolebiblioteket. Dere finner et bord, og diskuterer eventuelt uavklarte spørsmål med hverandre og med lærer Vinge. Til slutt skal hver av elevene prøve å si noe kort om hva de har lært. Finn på noe selv, ikke bare gjenta etter de andre. På grunnlag av denne oppsummeringen skal læreren gi en felles karakter til gruppa. Som regel blir det ganske bra karakterer.

Etter dette kan spillerne enten gå og gjøre noe annet, eller si at det har gått en uke og begynne å spille på nytt. Men det er uansett lurt med en liten pustepause i mellom.

## Oppsummering

Avreise

1. **Skattekista.** Elevene åpner skattekista og velger en suvenir.
2. **Besvergelsen.** Elevene finner et avsnitt i en bok eller et tidsskrift som passer til suveniren. Den siste setningen er passordet for å komme inn i kjellerhvelvet.
3. **Overgangen.** Dere bruker brannstengene til å forlate vår egen verden og gå over i en av de andre. Første gang dere spiller leser dere den lange beskrivelsen høyt, andre gang leser dere den korte beskrivelsen, tredje gang nevnes det bare med et par setninger.
4. **Ankomsten.** Elevene gjetter på hvilken verden de har kommet til.

Opphold

5. **Situasjonen.** Lærer Vinge forteller dere hvor dere er og hva som foregår, og gir dere en oppgave dere skal jobbe med.
6. **Utforskningen.** Dere veksler mellom fire typer scener: Gruppesamtale, observasjon, undersøkelse, og dialog. Lærer Vinge holder seg i bakgrunnen, og jobber med regi, gir litt enkel veiledning, og legger om nødvendig ned veto mot det dere finner på.
7. **Konklusjonen.** Elevene og lærer Vinge møtes for å diskutere mulige løsninger på oppgaven.

Hjemreisen

8. Dere kommer hjem igjen og snakker sammen om det dere har lært.

## **Bare for lærer Vinge**

Når dere begynner å spille, ligger det seks suvenirer klare i skattekista. Etter hvert som dere kommer bedre i gang, kan du gjerne lage dine egne. Som kilde kan jeg foreslå at du leter opp noen tankeeksperimentet fra filosofien. Det er mange av dem, og jeg vedder på at lærer Vinge selv lånte fritt fra flere av disse før han dro og arrangerte situasjoner for oss. Sett i gang. Bare sørg for å skrive opp de nye suvenirene på lista.

#### Gjenstandene er:

En gravlykt

Et skilpaddeskall

En forkullet trebit

En kyllingfjær

En tom eske

Et timeglass med hull i den ene enden, hvor sanden har rent ut

#### 1. En gravlykt

*Verden:* Polystrada

*Situasjon:* Dere får møte en gjeng med ungdommer som morer seg med å stjele blomster og gravlykter fra kirkegården når vaktmesteren er borte. De sier de liker å leve på kanten, men det er ikke så lett med den polystradiske samvittighet. Derfor har de valgt seg et tidsfordriv som i følge dem selv ”er en form for tyveri, men som likevel ikke går ut over noen.”

*Oppgave:* Undersøk denne påstanden ved å lage scener der de sporer opp eventuelle konsekvenser dette tidsfordrivet måtte lede til.

*Tips:* Det kan jo hende at elevene ikke finner noen alvorlige konsekvenser. Hvis du synes de har gjort et skikkelig arbeid, kan dette gjerne være konklusjonen. Hvis ikke bør du spore dem an til å lete videre.

#### 2. Et skilpaddeskall

*Verden:* Magistratet.

*Situasjon:* Rett utenfor hovedstaden kommer dere over et ganske spesielt veddeløp. Det er byens beste sprinter, Jakob, som skal løpe om kapp med en skilpadde. Men skilpadden skal få et lite forsprang, og i følge visse kverulanter, er dette alt som skal til. De forklarer at for å løpe forbi skilpadden, må Jakob først ta igjen forspranget, men på den tiden har skilpadden rukket å bevege seg videre. Og så må Jakob tilbakelegge den nye avstanden, og skilpadden lunter videre, og sånn fortsetter det. Mange har satt penger på skilpadden. Men lærer Vinge satser på Jakob. Og det skal vise seg å være lurt: Han stormer forbi skilpadden, og vinner med flere lengder. Beskriv hele denne situasjonen (du kan gjerne dramatisere, og be elevene om å komme med replikker underveis). Deretter forteller du hva oppgaven er.

*Oppgaven:* Ved å snakke med folk, og ved å prøve ut på egen hånd, skal dere finne ut hva som er feil i argumentet til de som heiet på skilpadden.

*Tips til læreren:* Oppgavene i Magistratet har ofte mer konkrete løsninger, eller i det minste løsningsforslag, enn i de andre verdenene. I dette tilfellet kan du peke elevene i retning av at vi er inne på konflikten mellom virkelighet og teori. Teorien sier at én ting skal skje, mens det i virkeligheten skjer noe annet. Da er det ofte lurt å gå teorien nærmere etter i sømmene, og se hvor den kan ha svakheter. Men det kan godt hende at de ikke finner noe. Det hjelper likevel ikke de stakkarene som satte penger på skilpadden.

#### 3. En forkullet plankebit

*Verden:* Polystrada.

*Situasjon:* Mens dere går rundt og kikker, hører dere et forferdelig leven. Et hus står i full brann. Polystrenerne er i fullt gang med å slukkingen. En fortvilet mann blir holdt tilbake av

to andre. Vi får vite at sønnen hans kanskje er der inne. Da det begynte å brenne, hadde mannen valget mellom å løpe opp i andre etasje etter sitt eget barn, eller å hjelpe en fremmed som var på besøk. Han ville ikke favorisere noen bare på grunn av slekt, så han valgte gjesten, som var nærmest. Men nå er det for sent å gå inn en gang til.

Heldigvis dukker sønnen opp i god behold. Han har vært på besøk hos en venn. Men det forandrer ikke selve dilemmaet.

*Oppgave:* Hva er det riktige valget i en slik situasjon?

*Tips:* Som så ofte ellers, er det resonnementet som er viktig. Flere forskjellige svar kan forsvares. Det er også en betydelig mulighet at det ikke finnes noe riktig valg.

Dette er en av de oppgavene hvor elevene kan tro at de finner svaret raskt. Hvis du ikke synes de har jobbet grundig nok, kan du foreslå at de prøver flere ting: Sette scener hvor de snakker med sønnen eller mannen, for eksempel, eller andre scener hvor de illustrerer lignende problemstillinger.

Til slutt: Hvis du spiller med ganske hardføre spillere, kan du droppe den delen hvor sønnen kommer til rette igjen. I så fall kan du også bytte ut plankebiten i skattekista med noe mer tragisk: En forkullet lekebil.

#### 4. En høsefjær

*Verden:* Magistratet

*Situasjon:* Du tar med elevene til en gammel venn av deg som bor i hovedstaden, og får servert et mettende måltid med brød og pålegg. Etterpå viser han dere ut i bakgården, hvor han har et lite høsehus.

*Oppgave:* Hva kommer først, høna eller egget?

*Tips til læreren:* Akkurat her er det et svar som peker seg ut, og som du godt kan styre dem i retning av: En sirkel har verken begynnelse eller slutt. Et annet mulig svar er at fugler la egg lenge før det fantes noen høner, og at de første hønene derfor, som alle andre fugler, ble klekket fra egg. Men i så fall bør man få med seg at det ikke var én høne som var først i verden. Arter utvikler seg gradvis og umerkelig, også i Magistratet.

#### 5. En tom eske

*Verden:* Stradivara

*Situasjon:* Dere besøker hytta til en gammel forteller, som maner frem de mest eksotiske historier. Beskriv (om du ikke nødvendigvis klarer å gjenfortelle) noen av disse historiene, før du tar elevene til side og sier hva oppgaven er.

*Oppgave:* Hvor kommer ideene fra?

*Tips:* Hvis de spør fortelleren rett ut, kan du la ham være spydig og avvisende. Han kan svare noe sånt som ”jeg har en boks under senga”. Lærer Vinge kan fortelle dem at forfattere hater sånne spørsmål. Men det betyr ikke at det ikke finnes ordentlige svar.

#### 6. Et timeglass med hull i den ene enden, hvor all sanden har rent ut

*Situasjon:* Dere finner en veldig kald hule i en fjellside. En gruppe ungdommer har laget en isskulptur sammen. Men for å se den i mørket må dere tenne fakler, og da vil figurene begynne å smelte. Men ungdommene er ikke lei seg for dette.

*Oppgave:* Hvor blir det av skjønnheten når skulpturene er borte?

*Tips:* Elevene vil kanskje komme frem til at skjønnheten lever videre i våre minner. Og det er ikke noe dårlig svar. Men hvis du vil gjøre det vanskeligere for dem, kan du påpeke at også minner vil gå tapt med tiden. Og hvor blir det av skjønnheten da?