



Reisen til månen

(c) 2004 Matthijs Holter

Et rollespill som skal spilles når det er mørkt ute, og månen skinner ned på hustakene.

Dette spillet er som et natta-eventyr. Det handler om at dere drar på besøk til månen, opplever rare ting der, og drar tilbake til jorda igjen når det er leggetid. Det skal spilles med et åpent sinn, i rolige omgivelser, med mennesker som kan være snille hvis de vil.

Spillet's gang

“Reisen til månen” har en forhåndsbestemt struktur som dere skal følge. Det er delt inn i åtte faser, med litt forskjellige regler for hver fase. Det er en fordel om minst en av spillerne har lest alle reglene på forhånd, men det går an å lære spillet underveis.

Fasene er:

1. Alle gjør i stand rommet.
2. Gruppen velger månen.
3. Besøkerne innleder fortellingen.
4. Besøkerne begynner på reisen.
5. Månen får besøk.
6. Besøkerne sier hadet til månen.
7. Besøkerne reiser hjem.
8. Besøkerne legger seg til å sove.



De tre store reglene

Det er tre tilleggsregler som alle skal følge hele tiden.

- Du skal høre på de andre når de snakker og forstå det de sier.
- Du skal godta det de andre finner på og bruke det når du selv finner på ting.
- Du skal finne på ting barn ville like å høre om.

1. Alle gjør i stand rommet.

Dere begynner med å gjøre alt klart til spill. Riktige omgivelser er viktig for å komme i stemning.

Rommet skal være rent. Det skal være et sted som er trygt og koselig. Ta bort alle ting som bare voksne eller ungdom liker: Skremmende plakater, høy musikk, alkohol og sigaretter. Finn fram en pute til hver, til å sitte på, og en dyne til å pakke seg inn i. Dere trenger også en ball dere kan sende fram og tilbake - en tennisball eller noe litt større er fint.

Skrud ned lyset, så dere akkurat kan se hverandre. Sett dere i en sirkel.

2. Gruppen velger månen.

Månen har en spesiell funksjon i spillet. Dere må velge en som passer til å være måne.

Vær stille mens dere tenker dere om. Alle skal spørre seg selv: "Hvis jeg var liten igjen, hvem av de andre ville jeg helst hørt en godnatthistorie fra?" Når alle er klare (dere kan vise det med et nikk), skal alle peke på den de har valgt. Den som de fleste peker på, er månen. De andre er besøkene.

Hvis det blir uavgjort mellom flere deltakere, er månen den av dem som ser mest ut som en måne.

Månen skal ikke si eller gjøre noe før i fase 5, når den får besøk.

3. Besøkerne innleder fortellingen.

Nå skal dere presentere og velge roller.

Besøkerne skal si hver sin beskrivende setning etter tur. Begynn med den som sitter til venstre for månen, og gå i ring. Dere kommer til å gå flere runder, men månen skal ikke snakke. Dere kan beskrive hva dere vil - folk, hus, dyr, vær, hendelser, ting eller lyder, for eksempel.

Dere skal velge roller underveis. Det gjør dere ved å snakke i rolle. Den første som tar ordet for en av rollene, styrer den rollen ut spillet. Det er ikke lov å beskrive en rolle og snakke i rolle på samme tur. Det betyr at dere ofte ender opp med å spille roller som noen andre har beskrevet først.

Når alle har valgt en rolle, begynner reisen.

4. Besøkerne begynner på reisen.

Nå skal dere sammen fortelle om reisen fra jorda til månen.

Spilleren til høyre for månen plukker opp ballen. Den som har ballen, har ordet, og kan si en eller to setninger - ikke mer!. Snakk mest mulig i replikker, som om det var radioteater. Dere kan ikke si replikker for roller noen andre eier.

Mens noen snakker, kan de som vil, rekke opp hendene for å vise at de vil si noe. Den som har ballen, velger hvem han vil sende ballen til etterpå. Månen kan ikke få ballen!

Dere skal fortelle hvorfor dere vil til månen, og hva som skjer på turen dit. Men så snart noen forteller at dere kommer til månen, begynner besøket.

5. Månen får besøk.

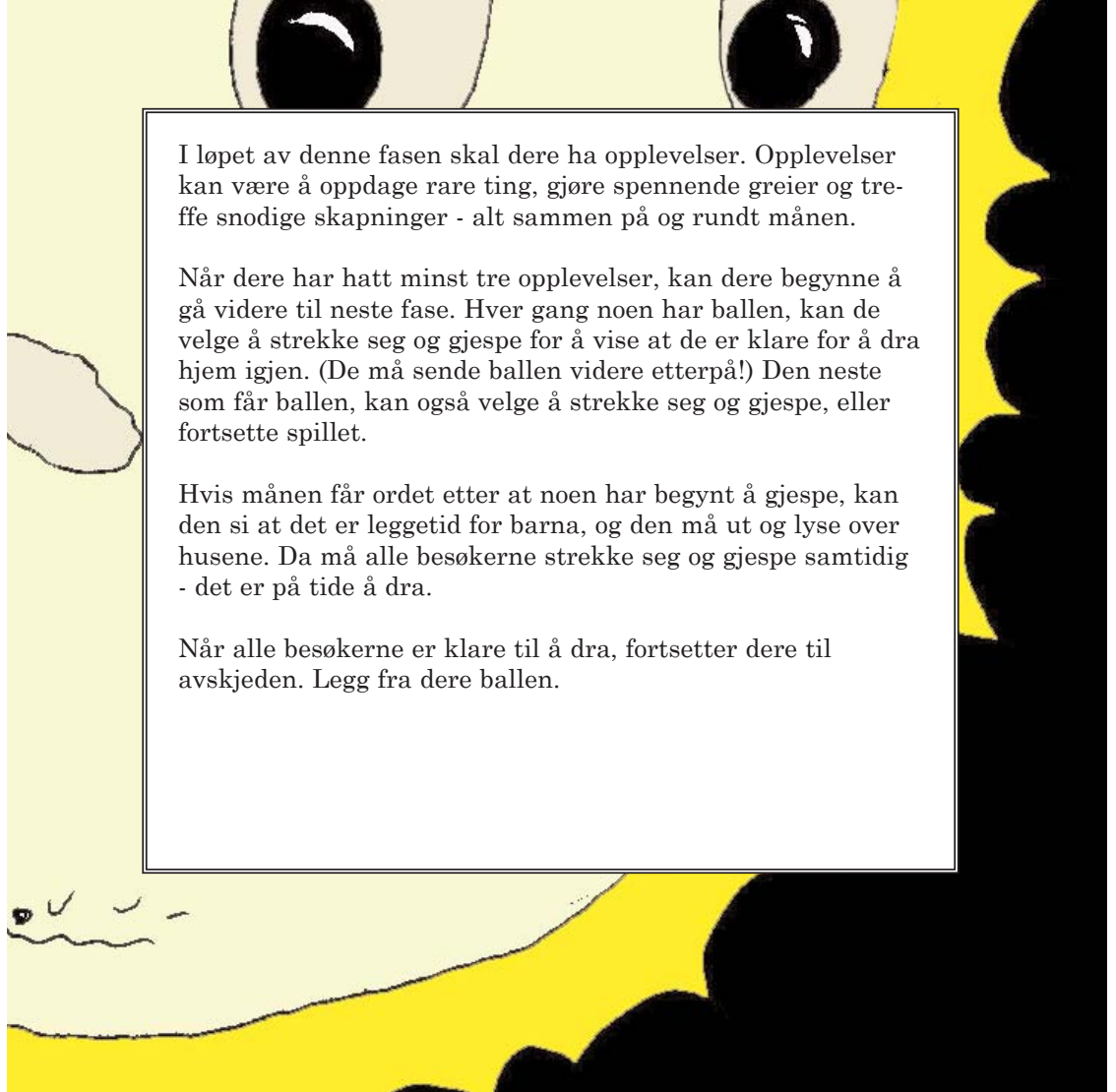
Dette er den lengste fasen. Nå skal besøkerne snakke med månen og utforske den.

Reglene er slik som i forrige fase, men nå har månen også lov å snakke. Månen får lov å snakke mer enn besøkerne; den kan si opp til fire setninger av gangen. Den trenger ikke ballen for å snakke; men den kan bare snakke når noen andre snakker til den, eller gjør noe med eller på den.

Selv om månen ikke får lov å ta initiativ, kan den reagere på spennende måter. Hvis en besøker setter seg på et krater, kan månen si at det kommer et marsvin med romhjelm opp av krateret. Hvis en besøker spør etter veien til melkeveien, kan månen nyse så hardt at besøkeren flyr opp i stjernehimmelen og ser melkeveien derfra.

Månen er hyggelig, rolig og undrende. Den liker besøk, og vier sin oppmerksomhet fullt og helt til dem den snakker med.





I løpet av denne fasen skal dere ha opplevelser. Opplevelser kan være å oppdage rare ting, gjøre spennende greier og treffe snodige skapninger - alt sammen på og rundt månen.

Når dere har hatt minst tre opplevelser, kan dere begynne å gå videre til neste fase. Hver gang noen har ballen, kan de velge å strekke seg og gjespe for å vise at de er klare for å dra hjem igjen. (De må sende ballen videre etterpå!) Den neste som får ballen, kan også velge å strekke seg og gjespe, eller fortsette spillet.

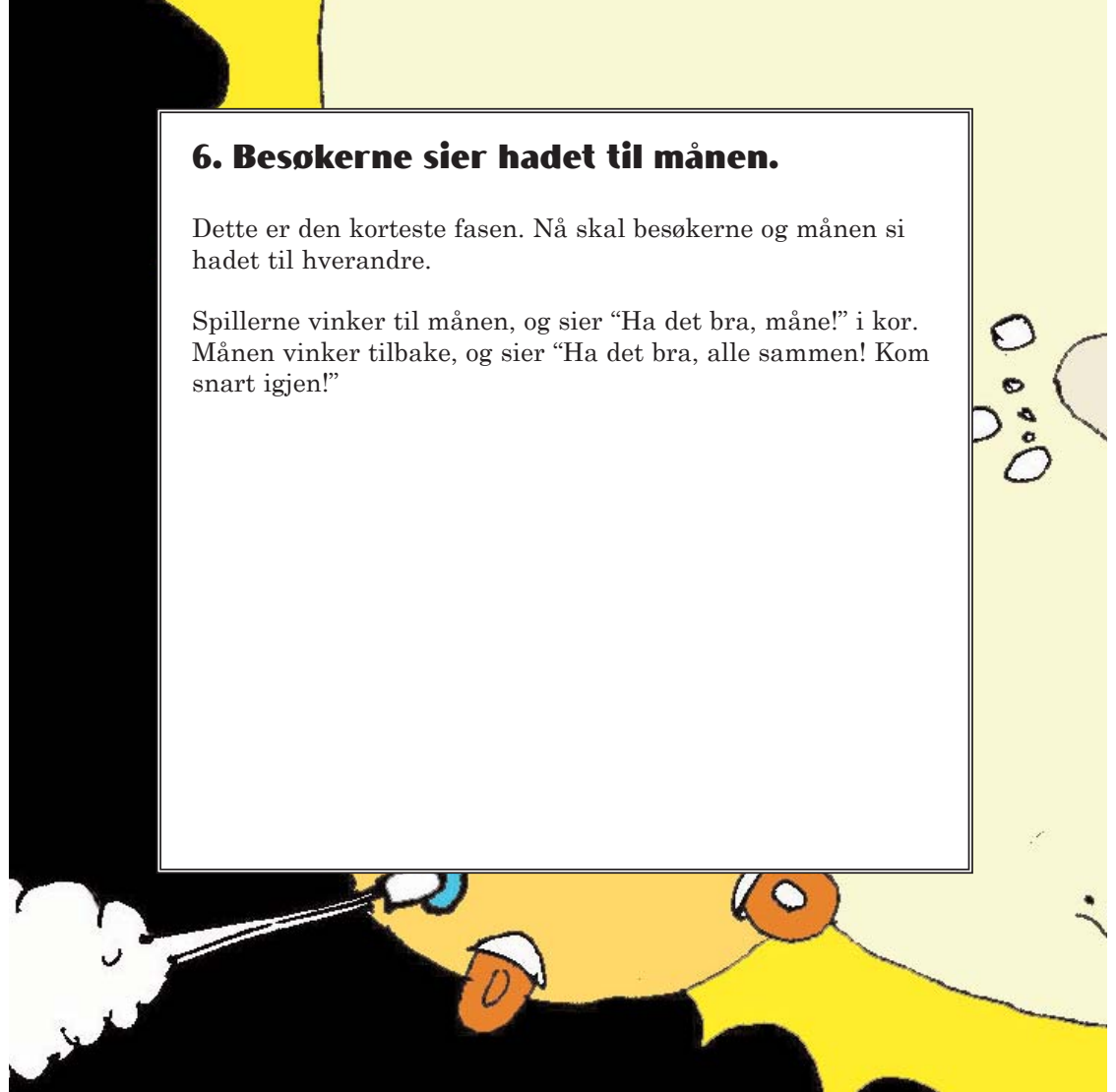
Hvis månen får ordet etter at noen har begynt å gjespe, kan den si at det er leggetid for barna, og den må ut og lyse over husene. Da må alle besøkene strekke seg og gjespe samtidig - det er på tide å dra.

Når alle besøkene er klare til å dra, fortsetter dere til avskjeden. Legg fra dere ballen.

6. Besøkerne sier hadet til månen.

Dette er den korteste fasen. Nå skal besøkerne og månen si hadet til hverandre.

Spillerne vinker til månen, og sier “Ha det bra, måne!” i kor. Månen vinker tilbake, og sier “Ha det bra, alle sammen! Kom snart igjen!”





7. Besøkerne reiser hjem.

Nå skal dere kort beskrive hjemturen.

Alle sier en setning hver om turen hjem, etter tur. Begynn med den som sitter til venstre for månen. Nå skal dere ikke snakke i rolle, men dere kan fortelle hva rollene tenker og føler, hvis dere vil. Månen avslutter med å fortelle hvordan alle lander på jorda igjen og går hvert til sitt.

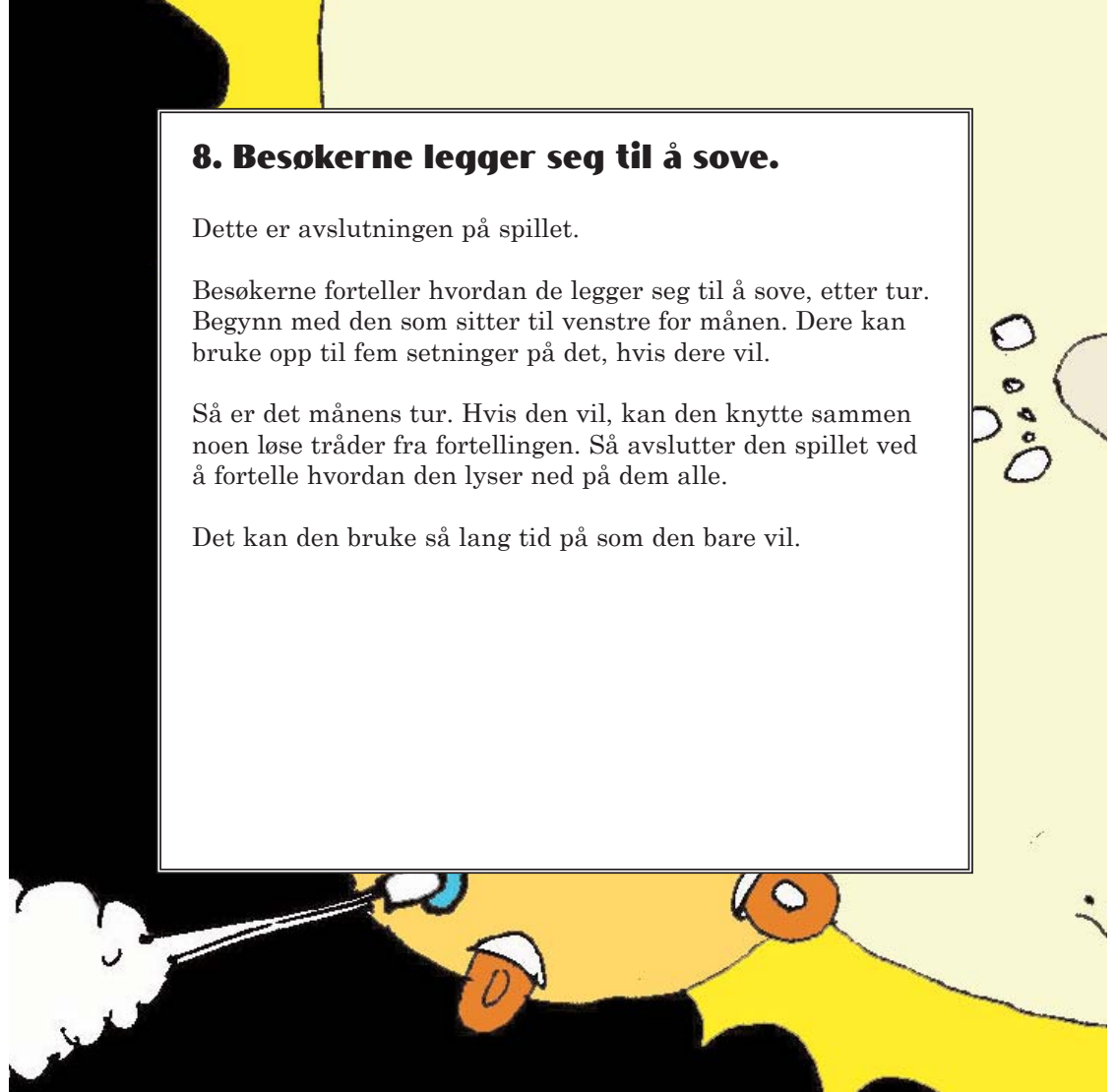
8. Besøkerne legger seg til å sove.

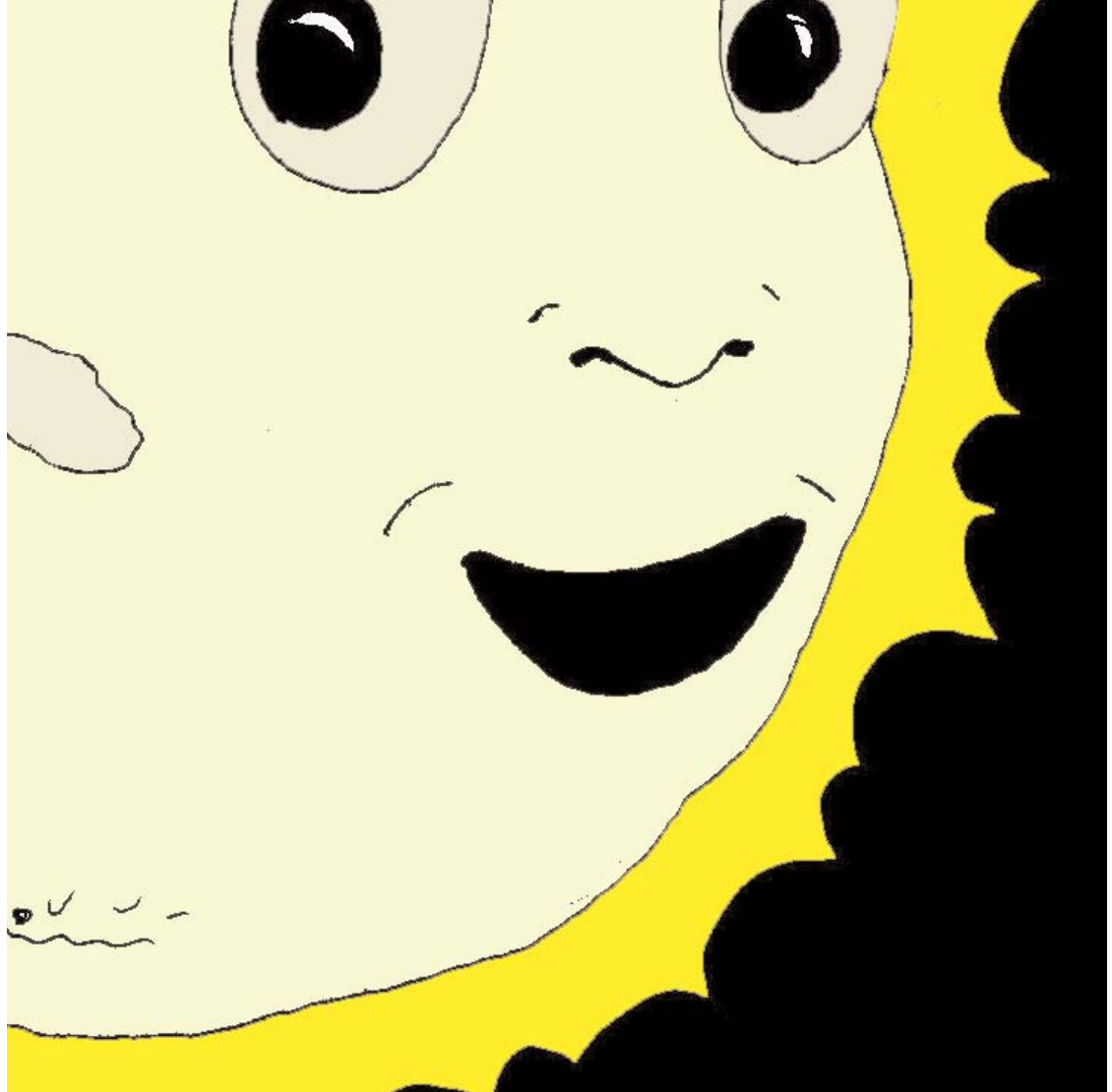
Dette er avslutningen på spillet.

Besøkerne forteller hvordan de legger seg til å sove, etter tur. Begynn med den som sitter til venstre for månen. Dere kan bruke opp til fem setninger på det, hvis dere vil.

Så er det månens tur. Hvis den vil, kan den knytte sammen noen løse tråder fra fortellingen. Så avslutter den spillet ved å fortelle hvordan den lyser ned på dem alle.

Det kan den bruke så lang tid på som den bare vil.





Etterord

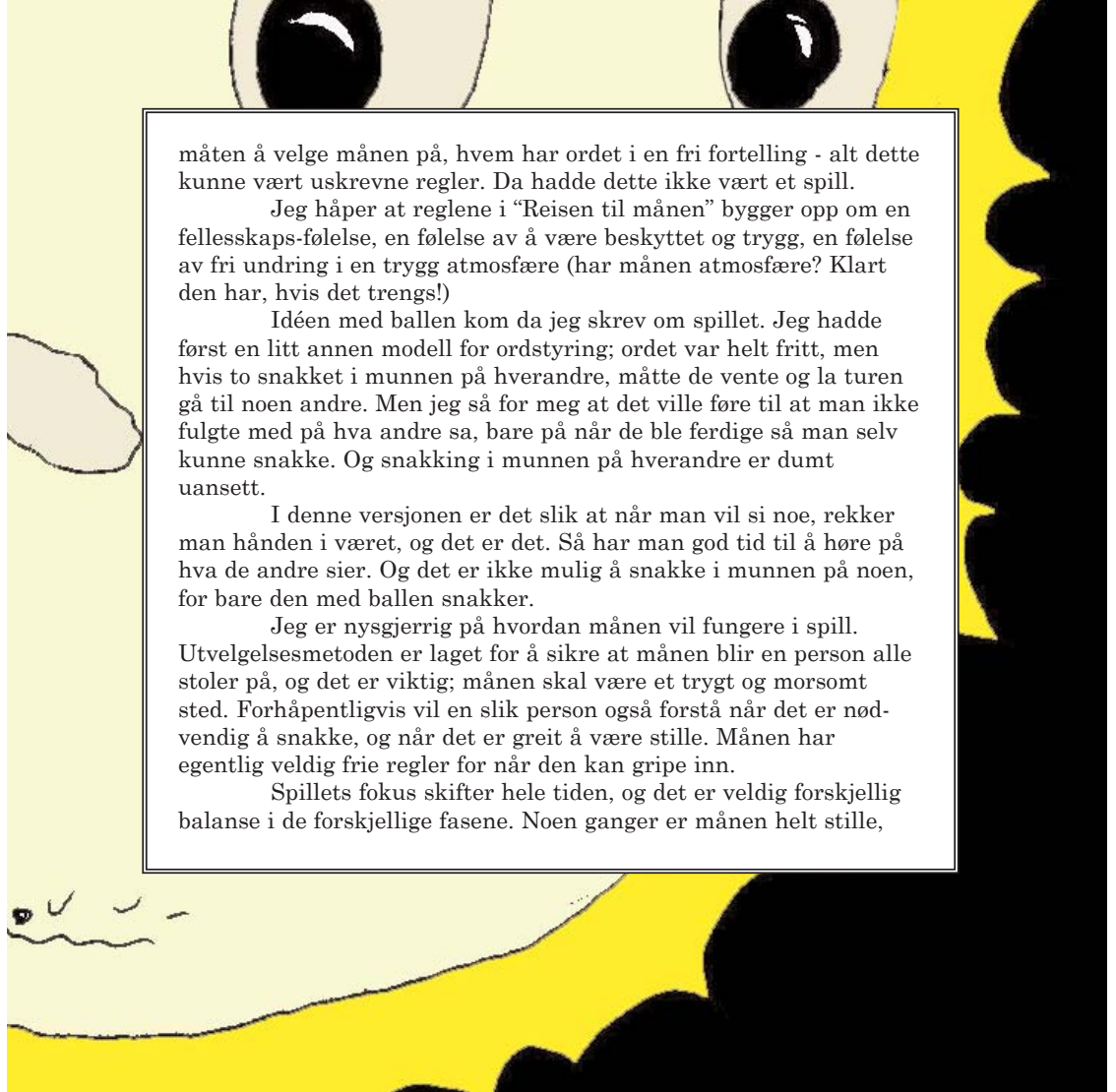
Jeg skrev dette spillet den 1. november, etter å ha fortalt min 3 år gamle sønn Benjamin et natta-eventyr om Tigergutt som dro til månen. Månen var en hyggelig og interessert mann som gjerne hjalp Tigergutt. Da Tigergutt ble tørst, begynte det å romle i bakken, og månen sprutet opp en fontene med søtten typer brus, elleve typer cola, saft, hvit melk, rød melk og blå melk, og te og kaffe. Benjamin fikk velge hva Tigergutt drakk. Det ble - ikke overraskende - brus, cola og melk. (Han bestemte seg ikke for hvilken farge melk Tigergutt skulle ha, men han ramset opp en del farger mens han telte på fingrene).

Jeg gikk ned og ga Monica en klem mens hun lå og slumret. Ut av vinduet på biblioteket kunne jeg se månen som skinte ned over sjøen utenfor Holmestrand. Jeg gikk opp på kontoret, skrudde av alt lyset, skrudde ned kontrasten på skjermen og skrev versjon 1 av spillet. Stemningen holdt gjennom hele versjonen.

Dagen etter - i dag - har jeg tegnet en forside og skrevet om hele teksten. Det er best å skrive om alt på en gang, hvis man har sjansen; slik beholder man både flyten og oversikten.

Design notes

“Reisen til månen” måtte selvsagt ha relativt enkle regler - noe annet ville vært absurd. Samtidig var det en del viktige ting som måtte være tilstede for at spillet skulle fungere, ting som falt utenom det som vanligvis regnet som “mekanikk”. Puter og dyner,



måten å velge månen på, hvem har ordet i en fri fortelling - alt dette kunne vært uskrevne regler. Da hadde dette ikke vært et spill.


Jeg håper at reglene i “Reisen til månen” bygger opp om en fellesskaps-følelse, en følelse av å være beskyttet og trygg, en følelse av fri undring i en trygg atmosfære (har månen atmosfære? Klart den har, hvis det trengs!)

Idéen med ballen kom da jeg skrev om spillet. Jeg hadde først en litt annen modell for ordstyring; ordet var helt fritt, men hvis to snakket i munnen på hverandre, måtte de vente og la turen gå til noen andre. Men jeg så for meg at det ville føre til at man ikke fulgte med på hva andre sa, bare på når de ble ferdige så man selv kunne snakke. Og snakking i munnen på hverandre er dumt uansett.

I denne versjonen er det slik at når man vil si noe, rekker man hånden i været, og det er det. Så har man god tid til å høre på hva de andre sier. Og det er ikke mulig å snakke i munnen på noen, for bare den med ballen snakker.

Jeg er nysgjerrig på hvordan månen vil fungere i spill. Utvelgelsesmetoden er laget for å sikre at månen blir en person alle stoler på, og det er viktig; månen skal være et trygt og morsomt sted. Forhåpentligvis vil en slik person også forstå når det er nødvendig å snakke, og når det er greit å være stille. Månen har egentlig veldig frie regler for når den kan gripe inn.

Spillets fokus skifter hele tiden, og det er veldig forskjellig balanse i de forskjellige fasene. Noen ganger er månen helt stille,



andre ganger er den helt i fokus. Jeg tror det er bra at den ikke har noe å si de første fasene; da får gruppen tid til å etablere seg, og det bygger opp en spenning både i og utenfor spill - hvordan blir møtet med månen for besøkene, og hvordan vil måne-spilleren velge å spille?

Det er mye vekt på rituelle åpninger og avslutninger. Dette er med vilje. Spillet skal lure spillerne inn i en annen verden, og det er viktig å markere at man nå følger andre regler enn de man spiller etter i dagliglivet. Å snakke i kor, å kaste ball til hverandre mens man er pakket inn i dyner - merkelige ting man ellers ikke gjør. Ikke minst er den symbolske sensen av rommet viktig - og helt klart i samme kategori som sjamanistisk utdrivning av onde ånder, eller kristen vigsling av et kirkerom.

Symbolske former og innfallsvinkler... Forsiden er et kvadrat med en sirkel, begge harmoniske grunnformer, sirkelens guddommelighet beskyttet av kvadratets strenghet. Spillerne kaster en ball - en liten måne - til hverandre for å opprettholde harmonien i spillet. Bare den som har månen, får prate - unntatt den som faktisk er månen, som følger sine egne regler. Dette spillet er helt klart en vakker oppbobling fra det underbevisste, en drøm som jeg forstår mer og mer etterhvert som jeg jobber med den.