

# Mårramøte

skrevet av en helt anonym kilde

■ **Skrivemaskinene knitrer, kaffetrakteren putrer og papirene blafrer. Det er mårramøte og dagens saker skal spikres.**

■ **Hver mårra møtes journalistene og redaktøren for å diskutere dagens avis. Hva skjer? Hvorfor er det en sak? Hvem skal skrive om det?**

■ **I rollespillet Mårramøte skal spillerne gå gjennom ei nyhetsuke, følge saker og avsløre hemmeligheter før de feirer seg selv over en pils.**

## Sammendrag av spillet

I dette spillet er ei hel nyhetsuke komprimert til ca tre kvarter. I løpet av denne tida skal man spille gjennom tre mårramøter der journalister diskuterer og fordeler saker og jobb-pils på fredagen der man gir hverandre ris og ros for ukas jobbing.

**Det dere trenger:** Tre eller flere spillere. Ei klokke for å holde tida. Nok penner og papir til alle.

**Avisa:** Spillet handler om redaksjonen i ei dagsavis. Før dere begynner å spille må dere finne ut hva slags avis det dreier seg om. Lokalavis eller riksavis? Kanskje det er en finansavis eller studentavis? Det kan også være et sladreblad, selv om slike vanligvis ikke kommer ut hver dag.

**Redaktøren:** En av spillerne skal være redaktør. Det er hennes jobb å styre ordet ved møtene, holde tida og fordele saker på slutten av hvert møte. Før spillstart må spillerne bli enige om hvem som er redaktør.

**Journalistene:** De andre spiller journalist. Deres jobb er å komme med forslag til saker hver morgen, diskutere dem og knive om de mest prestisjetunge jobbene.

**Tips:** Før hvert av de tre mårramøtene skal hver av journalistene ha skrevet ned tre tips til saker. Tipsene skal være en setning eller forslag til overskrift som oppsummerer saken. Spillet blir som regel morsommere jo mer kjedelige og hverdagslige tipsene er.

### Dag 1:

Det er mandag og redaktøren tar ordet. Hun er jævlig misfornøyd. Forrige uke var ei elendig uke for avisa, sakene var dårlige, salget var dårlig og alle journalistene gjorde en dårlig jobb.

Når redaktøren er ferdig med å skjelle ut sine medarbeidere starter man en idérunde der journalistene skal presentere tipsene sine og forsøke å selge inn sakene. Redaktøren velger hvilken rekkefølge dette foregår i. Alle får lov til å kommentere hverandres ideer.

Mårramøtet varer i omtrent ti minutter. I løpet av denne tida skal alle ha presentert sine ideer og på slutten av møtet skal redaktøren ha gitt hver av journalistene en sak å skrive. Når alle har fått sakene sine klasker redaktøren hånda i bordet og sier «La oss gå og lage avis!»

### Dag 2:

Før man går videre i spillet tar man en kort pause. I pausen skriver journalistene tre nye tips. Minst ett av tipsene må følge opp en eller flere saker fra dagen i forveien. Helt ubrukte tips fra forrige dag kan også brukes. I tillegg til tipsene skriver hver av spillerne (inklusive redaktøren) ned en hemmelighet som dreier seg om en av de andre rollene.

Før mårramøtet begynner skal alle sende hemmeligheten sin til spilleren til venstre. Det som står på lappen du får er din hemmelighet som rollen din gjerne vil holde skjult.

**OBS:** Selv om spillerne kjenner hverandres hemmeligheter betyr det ikke nødvendigvis at rollene deres også gjør det.

Mårramøtet på dag to starter med at redaktøren snakker litt om gårsdagens avis og gir kommentarer på hver enkelt journalists innsast. Deretter starter tipsrunden og resten av møtet foregår på samme måte som dag 1.

### Dag 3:

Denne dagen skriver man ned en ny hemmelighet og gir den til samme medspiller som forrige dag. Når man skriver tips må minst ett av tipsene være en oppfølgings sak, og minst ett tips må på en eller annen måte ha noe med hemmeligheten du har gitt til en medspiller å gjøre.

Selve møtet foregår på samme måte som de to andre dagene.

### Fredagspilsen:

Nå er nyhetsuka over og alle i redaksjonen møtes for å feire det ved å drikke pils. Spillerne kan gjerne gjøre det samme.

Pilsen innledes ved at redaktøren holder en liten tale der han oppsummerer nyhetsuka og gir ris og ros til sine medarbeidere. Deretter foreslår han en skål for rollen til venstre (han eller hun du har laget hemmelighet til) på grunnlag av noe rollen har utmerket seg ved i uka som gikk.

Dette går på rundgang rundt bordet. Siste spiller skal foreslå en skål for redaktøren og avisa som helhet.

Når siste skål er drukket er spillet slutt.

7. skriv nye tips og oppfølgings sak

8. lag en hemmelighet

9. gi hemmeligheten til neste spiller

10. redaktøren oppsummerer gårsdagens jobbing

11. idérunde som på dag 1

12. lag oppfølger, sak om hemmeligheten og skriv enda en hemmelighet

13. avhold møtet som på dag 2

14. redaktøren oppsummerer uka i en tale

15. redaktøren utbringer en skål for neste spiller

16. hver enkelt skåler for spilleren til venstre

17. nå kan hemmelighetene avsløres

### Redaktørens oppgaver:

- Du er ordstyrer og innleder hvert møte med en kort gjennomgang av gårsdagens avis.
- Sørg for at hver av journalistene får presentere minst ett tips i løpet av møtet.
- Gi alle omtrent like mye taletid, uavhengig av hvor spennende tipsene de presenterer er.
- Du er den spilleren som har mest makt. Pass på å ikke misbruke den til å snakke mye mer enn alle andre.
- Bruk ei klokke og pass på tida. Hvert mårramøte bør helst vare i omtrent ti minutter.
- På slutten av hvert møte skal hver journalist ha fått en sak de skal jobbe med.

### Rollenes personlighet:

Du kan gjerne finne på en personlighet til rollen din. Du vil også få en hemmelighet etter hvert, så det med en enkelt gimmick du kan spille på. Du kan gjerne utvikle rollen i løpet av spillet. Eksempler på personlighetstrekk kan være:

- Forsøker alltid å finne en syndebutikk
- Elsker ordspill og bokstavrim
- Har en sosialistisk vinkling på alle saker
- Finner alltid veldig underlige intervjuobjekter

### Tips:

Tipsene er ideer til potensielle saker avisa kan skrive om. Det kan være hvilken som helst sjanger; nyheter, krim, kultur, sport og så videre. Hver journalist står helt fritt til å finne på tips og til å bygge videre på de andres tips. Her forslag til tips og oppfølgings saker som kan passe i en lokalavis:

- Brannmann reddet bikkje fra brennende blomsterbutikk
- Ukjent tagger skrev 50 dikt på bussholdeplass
- Gavmild bonde spanderer eggedosis til hele bygda.
- Rabiesbikkje smittet brannmenn
- Taggeren vant poesikonkurranse
- Eggedosisbonde på «Norge Rundt».

### Hemmeligheter:

Hemmelighetene er til for å gi hver enkelt rolle mer dybde. Det er ikke noe mål at alle hemmelighetene skal avsløres i løpet av spillet. Her er en liste med forslag til typiske hemmeligheter:

- Du er forelsket i redaktøren.
- Det er du som er «Lommemannen».
- Du løy på jobbintervjuet og er ikke journalist, men rørligger.
- Du er i ferd med å bli senil.
- Du har planer om å delta i «Melodi Grand Prix».

1. velg avisas navn og sjanger

2. velg en spiller til redaktør

3. skriv tre tips hver til saker

4. redaktøren skjeller ut de ansatte

5. idérunde der journalistene legger fram tipsene

6. etter ca ti minutter fordeles sakene