Mind-rollespil

Til alle der har spillet Sværd og Trolddom, eller til dig som elsker et godt eventyr.

Her er opskriften på en udgave hvor du er spillemester, som guider deltagerne rundt i mellem udfordringer, oplevelser og tilpassede opgaver. Hvis du har lyst til at få hjælp til første gang, eller få ideer – kan jeg bookes - kontakt mig på livingstories.cs@gmail.com

Mind-rollespil er inspireret af bøgerne Sværd og Trolddom, som var meget i brug i 80’erne. I denne udgave kan du tilrettelægge et eventyr, en undervisning, en spændende oplevelse, med dine venner, din klasse, dine kolleger – eller din bedstemor.

Spillet kræver kun, at alle deltagere har lidt fantasi, papir, skrivetøj og et par terninger.

Spillet kan spilles af få og mange deltagere, over kort som længere tid.

**God fornøjelse!**

### **Spillet med børn – SFO, klub og i klasser:**

Med Mind-rollespil, kan man, hvis man kender deltagergruppen godt, fremme de gode kvaliteter i gruppen. Deltagerne ser hinanden i nyt lys. Lærer hinanden at kende fra en anden vinkel. For her er det ikke de almindelige regler, love og retningslinjer der gælder.

Spiller man med børn, er der ofte mange der gerne vil sole sig i hvad de gør i eventyret. Har man børn/elever, der til dagligt ikke får så meget positiv opmærksomhed, kan man gennem spillet gøre dem til helte. Dem som altid taler, kan gøres stille, dem som aldrig taler, kan pludselig få en stemme via spillemesteren, der fortæller hvad de gør og siger og derpå spørge dem til råds.

Advarsel – man kan lære noget ☺

Ud over brugen af fantasi, kan man snige mange faglige lærdomme ind i spillet. Mind-rollespil kan bruges i undervisnings øjemed. Det kan være matematik, stavning, geografi, historie, brugen af fremmedord – det er kun fantasien der begrænser hvad der kan inddrages i spillet.

Forestil dig at deltagerne skal lægge en række tal sammen, som er koder og kun med koden kan de komme videre. Eller et ord findes i bidder undervejs i eventyret, ordet skal sættes korrekt sammen før gåden er løst. Man kan lade historien foregå i historiske sammenhæng. Hvis emnet er samarbejde, så er hele mind-rollespil jo essensen af samarbejde. For uden alles indsats, kommer man aldrig i mål.

**Spillemester og hans/hendes rolle**

Spillemesterens opgave er følgende:

* At forberede historiens begyndelse
* At have forskellige valg hvor gruppen skal vælge det de synes er bedst. - Alle deltagere må blive enige, enten ved at debattere eller ved afstemning.
* At bruge de forslag der kommer fra deltagerne.
* At bringe udfordringer, nye karakterer, steder, spændings momenter ind i historien.
* At være (agere) personer man kan stille spørgsmål, evt. en der stiller gåder eller andre drillende/irriterende ting inden hjælpen opnås.

For at være en god spillemester kræver det, at du er god til at fange de ideer der bliver kommer, og at du kan overskue en historie og selv kan dreje den i forskellige retninger.

Samt at du kan huske historien fra gang til gang. (Børn er heldigvis gode til at huske, jeg bruger dem som reserve-hjerne, når jeg har glemt noget)

Lig dig ikke for fast på en historie, den tager alligevel en anden drejning.

Hent inspiration fra hverdagen, fra bøger, film, alt.

Hav evt. en lille blok, eller noter på mobilen så du kan tage det frem, når du løber tør for ideer undervejs.

Hvis I har fået skabt en opgave, du ikke kan se hvordan skal løses - lig problemet ud til deltagerne, det er deres ”quest” – derfor også deres opgave at komme med løsnings/handlings forslag.

Når historien for alvor er i gang, afhænger det af deltagernes alder hvor meget spillemesteren skal styre spillet.

### **Historie opbygningen**

Hvor, hvornår og hvilken tid på dagen befinder gruppen sig, når eventyret begynder.

Hvad er opgaven (formålet med rejsen/eventyret)

Beskriv omgivelser, gerne detaljerede beskrivelser i begyndelsen, så gruppen bliver revet med ind i historien. Er det jungle, nordisk skov, bjergegn, ved vandet, i en by – stor/lille, hvilken tidsalder, temperaturen, tid på dagen osv.

Giv dem herefter et par veje at vælge mellem.

*Eksempel:*

Gruppen har besluttet sig til at de gerne vil til en by, men der er ingen i nærheden (beskriv landskabet, skov, mose, mark – holdet vælger mark). Gruppen er heldig, der går en bonde. Han fortæller, at der er to byer i nærheden, den ene lyder farlig, men her kan man få oplysninger. Den anden lyder rar og her kan man få mad – hvad er vigtigst?

Spillemesteren behøver ikke have hele historien klar i hovedet, han/hun kan tage de ideer der dukker op undervejs og bruge dem. Når spillemesteren bliver rigtig velbevandret udi sin opgave, kan han/hun sætte deltagerne på sværere opgaver.

Det er alene spillemesteren der bestemmer hvad der er rigtigt eller forkert, men man kan jo lade sig omvende af gode argumenter. Hvis der ikke er enighed blandt deltagerne, om hvorhen rejsen går – stemmes der om det. Jeg ”belønner” deltagere der vil gøre uselviske gerninger, er gode til at foreslå handlinger for hinanden, og kan argumentere for sin holdning.

 Når jeg har mind-rollespil, ser jeg det som det vigtigste at få alle involveret og har haft en god oplevelse sammen.

Når intro til historien er fortalt, vælger alle sin karakter og noterer det på sit papir inklusiv oppakning og evnetal mm. (Se senere i teksten)

O**ppakning**

**Mad -** (portioner)Man kan vælge at slå antal mad portioner, eller lade deltagerne finde mad undervejs. Når man spiser kan man genvinde x antal livspoint. Det er enten bestemt fra begyndelsen, eller spillemesteren kan bestemme efter situationen

**Våben –** Nogle deltagere vil have mange våben med, i nogen eventyr må de godt (men de opdager måske, at de vejer til og tager plads i deres oppakning) I andre eventyr bestemmer jeg, at de må have et våben, som godt kan skiftes ud undervejs. Man kan tilpasse sit våben til karakteren, eller vælge det våben man synes er sejt. Våbenlagret kan være tidsbestemt (før laser pistolen, før krudtets opfindelse, før A-bomben) Man kan lade patroner (skud), pile og andre løsdele være noget deltagerne skal købe, når lageret er brugt op.

**Værdier –** Giv deltagerenemulighed for at finde værdier og ting undervejs. Det er nemmest at styre historien på den måde.

**Genstande –** Man kan lade deltagerne have ti genstande med (mad gælder for en), eller lade det være frit.

### **Karakterer**

En karakter, er den eller det eventyr-væsen deltageren vælger at være i eventyret. Jeg plejer at kræve at karaktererne som minimum skal kunne kommunikere med hinanden.

På forhånd aftales hvilke karakterer der kan vælges mellem og at alle karakterer er venner– selvom de normalt vil være fjender - og at de til en hver tid vil hjælpe hinanden. Enegængere er svære at have med, dels fordi det er et gruppeeventyr, dels fordi opgaven går ud på at få gruppen samlet igennem eventyret. Spiller man med børn, er der ofte mange der gerne vil sole sig i hvad de gør i eventyret. Har man elever der til dagligt ikke får så meget positiv opmærksomhed, kan man gennem spillet gøre dem til helte. Dem som altid taler, kan gøres stille, dem som aldrig taler, kan pludselig få en stemme via spillemesteren, der fortæller hvad de gør og siger og derpå spørge dem til råds. Man kan, hvis man kender gruppen godt, hjælpe de gode kvaliteter frem i gruppen. Så deltagerne ser hinanden i nyt lys. Dette virker nok bedst hos børn, da de er rigtig gode til at leve sig helt ind i eventyret.

Når man ikke er så øvet, er det nemmest for spillemesteren at lade karaktererne vælges blandt nogle få, kendte væsner eksempel: mennesker, elvere, magikere og trolde.

**Karakterernes kampgejst, livsgnist og evner**

Alle skal med terning afgøre deres:

**Evnetal (**hvor gode de er til det, de gør) **– slå med to terninger, eller en 12-sidet terning**

**Livspoint** (så længe du har mere end 0 er du levende) **- slå med tre terninger, eller med en 20-sidet terning**

Jeg plejer at spille med at dør man, er man med som spøgelse, indtil man får muligheden for at blive genoplivet. Er man død for længe, eller mister man sin krop, er man spøgelse i resten af eventyret. Hvordan de genoplives, er op til spillemesteren.

Som spøgelse mister man alle sine evner, men til gengæld kan man gå igennem alle materialer og gå ind i andres kroppe. Det kan ind i mellem at være en fordel, at have en eller flere døde på holdet. (Se om evner senere)

Man kan også tilføje:

**Værdier -** antal afgøres med en terning, resultatet ganges med ti – om det er guld eller ædelsten, er ikke vigtigt. Det er antallet af værdier der tæller.

**Lykke eller Held -** Hvis man er ulykkelig kan man ikke kæmpe, eller spise og derfor er ens overlevelse afhængig af en hvis portion lykke. Man kan få lykkepoint ved at hjælpe hinanden og ved at være uselvisk – Det er Spillemesteren der under spillet giver mulighed for disse point. Det samme gælder held.

**Evner**

Man kan undervejs krydre karaktererne med evner

Her er et par forslag til evner:

Blive usynlig

Klatre på alt

Gå igennem sten

Flyve

Fortælle historier så folk lytter

Være meget charmerende

Tale med dyr

Tale og forstå alle fremmedsprog

Gennemskue usandhed

Se fælder

Jeg lader børnene selv komme med forslag og derefter skal de så vælge nogen. Det kan være svært, når der er så mange gode. Man kan også lade alle slå terning om en eller flere evner.

**Kampe:**

Alle kampe foregår som i de gode gamle ”Sværd og Trolddom” dage med terninger. Her kan bruges alt fra almindelige seks side til eventyrterninger med mange sider.

**Forskellige kampmetoder:**

* Modstanderen har samme evne og livspoint som dig, den som først når 0 har tabt
* Modstander har sine egne evne og livspoint (afgøres m terning), kampen kæmpes som ovenstående
* Alle slår med en terning fx 10 gange. Hver gang man får fx 1 går pointet til modstanderen og slår man 6 får man selv pointet. Alle point tælles sammen og samlet han man tabt eller vundet. Har man tabt, mister alle x antal livspoint.

### **Ideer til opbygning af historien**

Hver gang jeg begynder en ny omgang mind-rollespil, finder jeg på nye udfordringer, både for mig selv og for deltagerne. Nogle gange er tiden en faktor. I alle eventyr er alt relativt, så nogen gange går tiden hurtigt, nogen gange langsomt. Hvis opgaven skal nås, skal det være inden al tiden er opbrugt.

Nogle gange har deltagerne en sæk hvor de kan have 10 genstande i. Mad og værdier tæller hver for en, det vil sige, at de kan samle otte genstande hver. Finder de mere, må de vælge.

Hvis der er urtekyndige i eventyrtruppen, kan man også lade alle samlede urter tælle som en.

Nogle gange får deltagerne frit valg mht hvilke karakterer de kan vælge, nogle gange sætter jeg et scenarie og så skal de vælge ud fra det.

Når spillemesteren synes at opgaven er løst, ender historien. Jeg ender altid historien godt, men lader som om det hele er ved at gå gruelig galt lige før slutningen. Ved hver ”kapitels” afslutning, stopper jeg altid hvor det er mest spændende. Så husker alle hvor vi var og glæder sig til næste gang.

**Godt eventyr!**