

Julstämning

Julstämning är ett samberättarspel för en liten grupp spelare, 2-5 är lagom.

Ni behöver:

Ett stearinljus per spelare, och tändstickor för att tända dem.

Minst en julig godisbit per spelare.

En liten symbolisk present per spelare.

Papper och penna.

Spelets mål är att ha ett samtal om rollen omhändertagande vuxna spelar i ett barns uppväxt. Det finns en ramberättelse och en ritual där karaktärerna är vuxna och minns sin barndoms julstök med mormor, och scener där känslosamma stunder ur den kontexten spelas ut.

Mormor

Så länge något av barnen kan minnas så var mormor änka. Hon är en traditionell och kärleksfull figur, med allt vad det innebär. Hennes varma närvaro och förmåga att alltid tänka på andra kompliceras av hennes sätt att inte säga vad hon vill rakt ut och att uppoffra sig själv på ett oönskat sätt. Mormor är på det stora hela en övervägande positiv karaktär, men spelarna kan välja att mer eller mindre komplicera relationen till henne under spelets gång.

Scener

Turen går runt bordet, medurs varannan gång och moturs varannan gång, och spelarna sätter scener. De beskriver var scenen utspelar sig och vilka som finns med i dem. Deras egen karaktär och Mormor finns alltid med, scensättaren väljer någon vars karaktär inte finns med i scenen att spela mormor. När man sätter en scen måste man göra en beskrivning av julstöket som pågår hemma hos mormor, gärna med minst två olika sinnesintryck. I scenen måste scensättarens karaktär vilja ha något eller hamna i ett problem. När problemet blir tydligt så slår spelaren som spelar mormor en tärning för att avgöra om mormor gör något positivt eller mindre positivt. När scensättaren har reagerat på mormors beteende är scenen slut.

Det är okej att prata lite om vad som hände i scenen ur ett vuxenperspektiv mellan scenerna som om att ni diskuterade ett minne.

Mormor gör bra saker

- * Mormor löser ett praktiskt problem.
- * Mormor ger dig något som du behöver.
- * Mormor tröstar villkorslöst.
- * Mormor ger dig något du vill ha.
- * Mormor låter någon finnas där för henne.

Mormor gör mindre bra saker

- * Mormor försöker en praktisk lösning på ett emotionellt problem.
- * Mormor ger dig något hon tror du behöver.
- * Mormor ger vilkorad kärlek.

* Mormor ger dig något hon vill ha.

* Mormor uppoffrar sig själv för vad hon tror att någon annan vill ha.

Scen 1

På sin tur så tänder spelaren ett ljus och berättar vad deras karaktär heter, hur gammal hen är (6-16), vad hens favoritsak med julen är, och hur hen ser ut. Till sist så svarar hen på frågan: Vad är ett sätt som du liknar mormor som du är stolt över?

Därefter går turen vidare, tills alla fått beskriva sin karaktär.

Gå ett varv till och spela en scen på temat, sätt som spelarkaraktärna som barn liknar mormor. I dessa scener är det 4/6 att Mormor gör något från "Mormor gör en bra sak"-listan och 2/6 att Mormor gör något från "Mormor gör en mindre bra sak listan". Om Mormor bara har gjort mindre bra saker när det är den sista spelarens tur så gör Mormor istället en bra sak i den scenen.

Scen 2

På sin tur äter spelaren en godisbit och svarar på frågan:

Vad är ett sätt som du liknar mormor som du är inte stolt över?

Spela en scen på temat: sätt som spelarkaraktärna som barn liknar mormor. I dessa scener är det 2/6 att Mormor gör något från "Mormor gör en bra sak"-listan och 4/6 att Mormor gör något från "Mormor gör en mindre bra sak listan". Om Mormor bara har gjort bra saker när det är den sista spelarens tur så gör Mormor istället en mindre bra sak i den scenen.

Scen 3

På sin tur öppnar spelarna en present, berättar om ett julklappsminne om Mormor och svarar på frågan:

Vad är en sak med Mormor som du saknar?

Spela en scen på temat: Kärlek från mormor. I dessa scener är det 4/6 att Mormor gör något från "Mormor gör en bra sak"-listan och 2/6 att Mormor gör något från "Mormor gör en mindre bra sak listan". Om Mormor bara har gjort saker från den ena listan när det är den sista spelarens tur så gör Mormor istället något från den andra listan i den scenen.

Epilog

Spelarna går runt bordet ett varv och berättar om en händelse ur sitt vuxenliv som fick dem att tänka på Mormor nu när hon har gått bort.

Sedan går de ett varv till och svarar på frågan:

Vad är en sak med mig nu som jag önskar att Mormor hade fått se?

När de svarat släcker de sitt ljus.

När det sista ljuset har släckt så sitter spelarna i tystnad i en minut och tänker på Mormor.