

TIL KAMP FOR FÆLLES- SKABET

ROLLESPILSPROJEKT STØTTET AF DUF

UDARBEJDET AF BIFROST & UNGDOMSRINGEN



UNGDOMSRINGEN

TIL KAMP FOR FÆLLESSKABET



Fotos: Øverst - Anette Lind, nederst - Frederik M. Jacobsen

Vær hilset!

I din hånd har du et katalog, der skal gøre det nemmere for dig og jeres fritidstilbud at lave rollespil!

I første del vil du finde et velafprøvet regelsæt for sværd og tryllestave, som man kan spille og opsætte ethvert liverollespil på. Her er der også et vigtigt sikkerhedsafsnit.

I anden del vil du finde nogle opsætningsguides på forskellige rollespil, som du selv kan sætte op. Rollespillene kræver ingen erfaring, kun en smule fantasi og en lyst til at lege.

I tredje del vil du finde henvisninger til mere rollespil, hvis du har fået blod på tanden, og gerne vil vide mere. Her er der en liste af resurser, og en kort guide til at lave sine egne våben. Her er der også en reference til, hvordan man nemt kan købe sine egne våben og kostumer.

Vi håber, at kataloget inspirerer og giver oplevelser for nye som garvede rollespilsinteresserede. Hvis der er nogle spørgsmål, så skriv og ring endelig via kontaktoplysningerne i sidste del af kataloget.

God læselyst!

Ingrid Kaaber og Mikkel Bistrup (Bifrost),
Martin Schouw (Ungdomsringen)



INTRODUKTION TIL ROLLESPIL	5
REGLER	6
REGLER FOR ROLLESPIL MED SVÆRD	
REGLER FOR ROLLESPIL MED TRYLLESTAVE	
INTROLEGE	8
INTROLEGE TIL SVÆRDKAMP	
OPSÆTNING: DEN MAGISKE SKOLE	11
IDEER TIL MAGISKE LEKTIONER:	
OPSÆTNING: SKYGGERNES DAL	14
AKT 1 - VELKOMST OG INITIERING	
DM I ROLLESPILSKAMP	17
MERE OM ROLLESPIL	19
MANGLER I Udstyr til Rollespil?	21
SÅDAN HÅNDTERER I COVID-19 I ROLLESPIL	23
KONTAKTOPLYSNINGER	



INTRODUKTION TIL ROLLESPIL

Når man spiller rollespil, ude i skoven, på fodboldbanen eller inde i hallen, træder man ind i et rum med fælles rammer. Det kalder man den magiske cirkel. I virkeligheden må man ikke slå hinanden med sværd, og man kan ikke kaste magiske besværgelser, men når man træder ind i den magiske cirkel, hvor man har fælles rammer, så må man gerne slå, og man kan godt kaste besværgelser.

Den magiske cirkel skal hjælpe dig og dine børn og unge med at leve sig ind i nye verdener med nye rammer, og give dem en forståelse for andre og sig selv. Den magiske cirkel og rollespil skaber mulighed for at prøve sig af i nye rammer, uden at det har alvorlige konsekvenser, og det giver en unik mulighed for at skabe oplevelser sammen, og reflektere over de oplevelser, som man skaber sammen. Gennem rollespil og den magiske cirkel får børn og unge en udvidet form for empati og medfølelse. Det sker blandt andet gennem

indlevelse og fairplay. De får lov til at bruge og udvikle deres kreativitet og fantasi på nye og interessante måder, som de ikke nødvendigvis har prøvet før.

Helt konkret så kan rollespil hjælpe dem med at lære empati og medfølelse, men det kan også give dem en sjov og fed oplevelse. Rollespil rammer nemlig rigtig mange, især de mere indadvendte og kreative, som nogle gange kan være svære at få med i legen. Rollespil giver børn og unge en medejerskabsfølelse, da de er med til at lave rollespillet, og opretholde rammerne for rollespillet, blandt andet ved at leve sig ind i en ny verden. Medskabelsen og medbestemmelsen gør også at de kan involvere sig mere, og tage ansvar for rollespillet ved blandt andet at passe på hinanden, fordi det er en del af rollespillet. Rollespil kan også hjælpe dig med at gøre børn og unge mere rumlige og åbne for nye og kreative ideer, efter de har prøvet at leve sig ind i nye og anderledes verdener.



REGLER

REGLER FOR ROLLESPIL MED SVÆRD

Hvad er et rollespilssværd?

Sværd kan komme i alle mulige størrelser, købte eller hjemmelavet. Dog er der krav om, at de skal være bløde og sikre at spille med – dvs. at hvis de virker skrøbelige, for hårde eller andet bekymrende, så er det bedst at finde et andet våben.

Livspoint.

Modsat rigtig sværdkamp, bliver rollespilskamp ikke afgjort ved at slå hinanden fordærvet. I stedet har hver deltager i rollespillet et antal livspoint, som bestemmer hvor mange slag man kan tage, før man 'dør'. Vi anbefaler, at alle har samme antal liv, da det i så fald føles mest fair for alle. Dvs. at hvis man bliver ramt to gange af en modstanders sværd, er man ude/'død', og venter på næste runde eller at blive genoplivet.

Når man er død,

sætter man sig ned, går ud til siden og/eller tager en hånd på hovedet (eller et andet aftalt tegn), så det er tydeligt for alle, at man er 'død'.

Husk at passe på hinanden!

Det er vigtigt at passe på imens man spiller rollespilskamp, da man kan ende med at slå sig. Man kan blive revet med, og slå for hårdt uden at mene det. Derfor er det strengt forbudt at

ramme i hals, hovedet eller skridtet, samt slå så hårdt man kan!

Husk at lave et sikkerhedstjek.

Det er vigtigt at tjekke sværdenes sikkerhed ofte, også selvom de er købte, da sværdene bliver slidte over tid. Check sværdenes spids og bund. Er der huller? Føles sværdet blødt eller er det hårdt og knasende? Et sværd er kun sikkert, hvis det er blødt og ikke har huller. Sværd kan desuden blive meget hårde, hvis de bliver våde eller kolde, derfor er sikkerhed ekstra vigtigt i regnvejr eller om vinteren.

Så for kort at opsummere:

- ➔ Man må ikke slå så hårdt man kan.
- ➔ Ingen slag i hoved, halsen eller skridtet.
- ➔ Når man mister alle sine livspoint, er man 'død', og skal sætte sig ned eller tage en hånd på hoved (eller bruge et andet aftalt 'dødstegn').
- ➔ Husk at sikre, at alle har det sjovt, og ingen lader sig rive for meget med, så man slår for hårdt.
- ➔ Husk at lave sikkerhedscheck på sværdene inden brug.

REGLER FOR ROLLESPIL MED TRYLLESTAVE

Hvis man nogensinde har drømt om at være troldkvinde, troldmand eller alt imellem, ken-

der man uden tvivl til tryllestave.

Tryllestave kan være næsten alt

– fra pinde i en skov til indkøbte stave – og er typisk af et hårdt materiale. Derfor er første regel, at man ikke må slås, kaste eller prikke hårdt til hinanden med stavene. I stedet kan man kaste alverdens besværgelser, forbandelser og velsignelser på hinanden – kun fantasi og forståelse sætter grænser!

Sådan kaster du en besværgelse:

Dette gøres ved at pege med sin tryllestav på den man gerne vil ramme, og råbe "Dansius!" – hvis man f.eks. ønsker at den man peger på begynder at danse. Dette kræver dog at den der rammes er opmærksom på besværgelsen, så tag endelig hele kroppen med i bevægelsen og få øjenkontakt. Så længe man er ramt af en andens besværgelse, kan man ikke kaste en besværgelse på andre.

Det er okay, ikke at ville blive ramt.

Når man bliver ramt, leger man med, så godt som man er i stand til. Men det er okay at sige fra eller ikke forstå, hvad man bliver ramt af. Dvs. at hvis man konstant bliver ramt af døds-

besværgelser (Dødius!), men ikke har lyst til at være 'død', kan man tage armene over kors og kaste "Protego". Så længe man har armene over kors, kan man ikke blive ramt – men man kan heller ikke kaste besværgelser på andre. Man kan også undgå besværgelser med et spring til siden.

Så for kort at opsummere:

- Man kaster kun besværgelser med tryllestave
- Man kan finde på alverdens besværgelser – jo mere forståelige, jo bedre!
- Den der bliver ramt af trylleformularen, bestemmer hvordan den virker – og om man har lyst til at efterkomme besværgelsens virkning.
- Så længe man er ramt af en andens besværgelse, kan man ikke kaste en besværgelse på andre.
- Man kan tage armene over kors hvis man ikke vil blive ramt af andres besværgelser, men man kan ikke selv kaste besværgelser imens.



Foto: Anette Lind

INTROLEGE

Introlegene kan bruges til at introducere børnene til sværd og tryllestave. Det er en rigtig god ide at starte med en til flere af legene, hvis børnene ikke har erfaring med rollespil. Husk at sikkerhedstjekke børnenes våben og afgræns banen der spilles på, så ingen løber for langt væk!

Det skal du bruge:

- Sværd - Et til hvert barn
- Evt. et skjold til hvert barn, eller
- Tryllestave - Et til hvert barn
- Evt. kostumer til hvert barn, til at markere de forskellige hold

INTROLEGE TIL SVÆRDKAMP

"Alle mod alle" er en klassisk leg, der er meget selvforklarende. Alle har 2 liv, og den sidste person der står tilbage efter kampen vinder. Da legen er relativt simpel, kan man med fordel tilføje flere regler eller ændre i de gamle. For eksempel kan man:

- Ændre de kæmpendes livspoint fra 2 til et andet antal – (hvis man ændrer det til 1 så bliver kampene meget korte!).
- Introducere kampklasser – dvs. at børnene kan vælge at specialisere sig som forskellige slags kombattanter. Man kan lave sine

egne, men vi anbefaler disse tre som udgangspunkt:

Magiker:

Magiker vælges af dem, der ønsker at vide de dybeste magiske hemmeligheder og kaste magi efter sine fjender. Magikeren får mulighed for at kaste 3 besværgelser:

- Stå – Magikeren tager sit våben i begge hænder og peger på sit offer, imens man råber 'Stå!'. Den man peger på, kan så ikke bevæge sig ud af stedet, så længe de peges på (dette kræver dog, at magikeren også står stille). Den der er forhekset, kan stadig slås og dukke sig, men kan ikke bevæge fødderne.
- Skjold – Magikeren tager sit våben i begge hænder og hæver det over brystet, imens der råbes 'skjold!'. Så længe magikeren har sit våben over brystet, kan magikeren ikke blive ramt, da der skabes en magisk boble over magikeren. Denne boble kan kun brydes af, at magikeren tager sit våben ned igen.
- Ildkugle – Magikeren kan kaste ildkugler (det kan fx være sammenrullede sokker, bløde bolde, latexbolde m.m.) på sine modstandere. Disse ildkugler giver 1 i skade, lige meget om det rammer på modstanderens

person eller skjold. Det er kun magikeren der 'ejer' ildkuglerne og som kan samle ildkuglerne op fra jorden igen.

Kriger

Krigeren vælges af dem, der ønsker at være stærke i kamp og beskytte sine venner. De starter kampen med et ekstra livspoint.

Helbreder

Helbrederen vælges af dem, der ønsker at hjælpe sine venner, og sørge for, at alle kommer sikkert hjem. Helbrederen har mulighed for at helbrede sine venner. Dette gøres ved, at helbrederen sætter sig ved den døde og tæller til 10. Når man har talt færdig, uden at blive angrebet, er den døde genoplivet med fuldt livspoint.

- ➔ Man kan introducere genoplivning – dvs. at hvis man dør i legen, er det muligt at genvinde sine livspoint, og vende tilbage til slagmarken. Dette kan gøres på mange måder:
- ➔ Introducere 'stikboldregler' – dvs. at hvis den der dræbte en i legen selv dør, bliver man selv genoplivet.
- ➔ En voksen får genoplivningskræfter – dvs. at børnene kan gå til den givne voksen og blive genoplivet, hvis de dør under kampen. Dette kan ske med det samme, eller måske skal de vente et stykke tid? Eller bliver man til en zombie, der kun har 1 liv? Mulighederne er mange!

Når de fleste har vænnet sig til koncepterne livspoint, at være 'død' og måske endda at 'blive genoplivet', kan man med fordel introducere holdkamp og samarbejde. Her er der nogle forslag:

- ➔ 'ven eller fjende' – Hvis man er godt opvarmet med 'alle mod alle', kan man med fordel skifte over til 'ven eller fjende'.

Her introduceres følgende regler:

- ➔ Hver gang man møder en modstander, skal man råbe: Ven eller fjende? Her kan den anden svare enten ven eller fjende. Hvis der svares ven, er disse to kæmpere nu venner, og mod alle de andre, indtil en af dem falder i kamp. Man er begrænset til 1 ven, så man skal vælge med omhu. Samtidig kan man ikke få en ny ven, før sin egen ven dør. Her slås man, indtil det sidste par eller den sidste står tilbage. (Her kan man, igen, selv ændre på hvor mange venner man må have, livspoint osv.)

- ➔ 'hold-kamp' – Her deler børnene sig op i hold af 2 eller 3 børn pr. hold. Alle har 2 liv, og når alle på et hold er døde, så er holdet ude af kampen. Det sidste hold, der står tilbage vinder (her kan man, igen, selv ændre på holdstørrelserne, de givne livspoint osv.)

Variant – Børnene deles op i to lige store grupper, og alle bliver givet et lige antal livspoint. Det hold der står tilbage, har vundet.

- ➔ 'Capture-the-flag' – Her er børnene opdelt i lige store hold, hvor hvert hold har en genstand de andre hold skal stjæle (Det behøver ikke at være et flag, men kan være en spand, en pind, en bamse osv.). Denne genstand er placeret i holdets base, som ideelt er et åbent og lettilgængeligt sted. Her er målet for hvert hold at stjæle de andres genstand fra deres base, og få den hjem til deres egen base, alt imens at deres egen genstand ikke bliver stjålet. Alle kan stjæle modstandernes genstand(e), men hvis man



dør på vejen, skal man smide den med det samme. Det hold der har stjålet de andres genstande til deres base og stadig har deres egen nede i deres base, vinder.

Introlege til tryllestave

Dueller – Dueller er den måde, hvor kampe mellem to magikere afgøres. En duel kræver to duellanter og en dommer til at bedømme kampen. Duellanterne stilles med ryggen mod hinanden med lidt afstand, og bedes om at klargøre deres tryllestave, og den besværgelse de vil kaste på modstanderen. Dommeren vælger nu et hvilket som helst ord som duellens kampord – f.eks. løve, kæmp, blåbær. Når dette ord siges, skal de duellerende vende sig rundt så hurtigt de kan, og den der siger sin besværgelse først, vinder. Men før kampordet siges, kan man vælge at sige flere forkerte ord først. Ved hvert forkert ord kan man vælge, at de duellerende skal tage et skridt frem i stedet. Dommeren bestemmer, hvem der er hurtigst. Hvis der er utilfredshed med resultatet, kan man med fordel lave duellen til en 'bedst ud af 3'. Når børnene har vænnet sig til formatet, er der god erfaring med at lade børnene være dommere ved hinandens kampe.

- ➔ "Alle mod alle/fri leg" – Her gives alle en tryllestav, og sendes ud på et åbent (men afgrænset) område. Som navnet hentyder, leder denne leg op til at gøre børnene vant til at lege med tryllestavene, og vant med de beskrevne besværgelsesregler. Denne leg har ikke en decideret slutning, så det er mere fordelagtigt at give børnene et tidsrum, hvor de kan vænne sig til tryllestavsreglerne.

Da legen er relativt simpel, kan man med fordel tilføje flere regler. For eksempel kan man:

- ➔ Forsinke beskyttelsesbesværgelserne – Hvis der er mange der bruger beskyttel-

sesbesværgelserne, kan man aftale, at man først må bruge en beskyttelsesbesværgelse 10 sekunder efter, man har kastet en anden besværgelse.

- ➔ Gøre alle besværgelser 'permanente'. Hvis man bliver ramt af en besværgelse, er man fanget i besværgelsen indtil runden er slut (f.eks. blive ved med at danse, hvis man er ramt af 'dansius'). Dvs. at den sidste der bliver ramt af en besværgelse, vinder. Hvis man indfører denne regel, kan man med fordel introducere nogle af disse regler:
- ➔ Introducere 'stikboldregler' – dvs. at hvis den der ramte en i legen selv dør, bliver man selv genoplivet osv.
- ➔ Man kan introducere helbredelsesbesværgelser – dvs. at hvis man bliver ramt i legen, er det muligt at undslippe sin besværgelse, og vende tilbage til slagmarken. Her kan man opfordre børnene til at samarbejde, f.eks. ved at helbrede hinanden med besværgelser såsom 'livius', 'helbredius' og 'stop-med-at-danseius'. Dette er især effektivt under en hold-kamp, som er beskrevet længere nede.
- ➔ En voksen får genoplivningskræfter – dvs. at børnene kan gå til den givne voksen og blive helbredt, hvis de bliver ramt under kampen. Her kan man bestemme, at man stadig skal lege, at man er ramt af besværgelsen imens man går hen til sin voksne (f.eks. hoppe over, hvis man er blevet ramt af 'hop!')
- ➔ Hold-kamp - 'opdeling af de kæmpende i hold' - Her deler børnene sig op i hold af 2 eller 3 børn pr. hold. Når alle på et hold er døde, så er holdet ude. Det sidste hold, der står tilbage vinder. (her kan man, igen, selv ændre på holdstørrelserne, de givne regler osv.)



OPSÆTNING: DEN MAGISKE SKOLE

Den magisk skole er et kort rollespil der er meget fleksibelt i sin opsætning. Det kan vare alt fra en enkelt lektion på 30 minutter, til en fuld 'skoledag' på flere timer. I de sidste tilfælde anbefaler vi, at man splitter de magiske lektioner med magiske spisefrikvarter. Alt dette foregår i en magisk parallelverden, hvor troldkvinder, troldmænd og meget andet rumsterer.

Ting du skal bruge:

- Tryllestave (en til hvert barn)
- Evt. kostumer til børn og voksne
- Forskellige lokationer (både indendørs og udendørs)
- Ting til at markere forskellige hold/huse
- Perler/farvet væske til at 'tælle' husenes/holdenes point.
- Alt der kan bruges til at pynte spilområdet magisk op!
-

Sådan sættes rollespillet op:

Der afholdes forskellige lektioner, med en given varighed til hver ting. Her deltager børnene i deres skolehuse, og prøver at vinde point, så de kan vinde huspokalen for dagen. Her

kan børnene med fordel fordeles efter alder, fremfor i husene. Dermed kan man skalere kompleksiteten af 'undervisningen' op, efter hvilken aldersklasse der undervises. I løbet af timen kan underviseren give børnene plus og minuspoint, alt efter hvor godt de klarer sig. Hermed kan man holde børnene engageret i løbet af undervisningen, og motivere dem til lege med.

I slutningen af lektionen gives der mellem 1 til 5 pluspoint til hvert hus tilstede, hvor den lektionsansvarlige bestemmer, hvor godt de fulgte med i undervisningen.

Til slut tælles pointene op, og en vinder kåres! For denne gang...

IDEER TIL MAGISKE LEKTIONER:

Tryllestavskamp og dueller:

Der findes ingen magikerskole uden magiske besværgelser! Reglerne for tryllestavskamp og akkompagnerende lege er beskrevet i introafsnittet (side 5), og kan med fordel benyttes i lektioner der omhandler kampmagi, dueller, tryllestavskamp m.m. Derudover kan der arrangeres duel-turneringer, hvor alle deltager i den første runde af dueller. Vinderne af hver duel går videre til næste runde, og taberne er

ude af konkurrencen. Der køres runder, indtil der er 'finaleduellen' imellem de to sidste, og der findes en vinder for dagen.

Her kan der gives point for:

Bedste placering – hurtighed – sjoveste besværgelse – og meget mere

- ➔ Kodeløsninger, runer og ritualer – Der er en uægtelig magi i ord og runer. Disse lektioner vil handle om at skrive hemmelige beskeder til hinanden i kodesprog (f.eks. det futharske (vikingernes) runealfabet), skrive deres eget navn på runesprog eller endda finde på deres eget kodealfabet. Når man er blevet bekendt med runerne, kan man begynde at tegne med kridt eller mel udenfor, for at lave episke ritualcirkler eller beskytte mod det onde.

Her kan der gives point for:

Bedste form – hurtighed – sjoveste besværgelse – og meget mere

- ➔ Lav-din-egen-tryllestav: Det er svært at være magiker, uden en tryllestav. Derfor er det oplagt at lave en lektion hvor man kan lave sin egen. Man kan lave en tryllestav på mange måder og der findes utallige videoer på YouTube omkring emnet. Den klassiske måde, er at finde en pind i skovbunden og snitte den til, eller opvarme en limpistol og lime pinden til, så limen danner et håndtag eller lime noget snurret snor fast om selvsamme pind, så det ligner et håndtag. I denne lektion kan man med fordel give alle lige mange point, da børnene udfordres til at lave noget personligt og til dem selv, hvor kritik eller for få point kan være modstridende med aktiviteten.

Her kan der gives point for:

Bedste navn – Flotteste udformning – kreativ design – og meget mere

Magiske trylledrikke: Man kan lave trylledrikke, som enten kan en fortryllende, forbandende m.m. på dem der drikker den. Disse drikke er i virkeligheden harmløse, og kan nemt laves ved at lade børnene blande frugtfarve, krydderier og andre madvarer sammen (f.eks. eddike, sodavand og salt). Efter man har lavet sin drik, kan man skrive på, hvad den gør (f.eks. den gør at du synger når du prøver at snakke, gør dig glad eller forvandler dig til en varulv). Her er tricket dog, at den der drikker, skal lade som om (rollespille!) hvilken ærgerlig eller sej effekt trylledrikken har. Og så er det pludselig magisk alligevel.

Her kan der gives point for: Bedste farve – samarbejde – mest kreative effekt – og meget mere

Hvis man mangler inspiration: Man kan med fordel finde på sine egne lektioner! Man finder på alt fra 'magiske eksperimenter', med alt fra kinetisk sand, magneter og farveskiftende blomster, til 'bæstologi' hvor man lærer om naturens magiske dyr, ved bl.a. at kigge på spor i skovbunden og finde på sit eget bæstedyr. Mulighederne er endeløse, og her kan man med fordel gå ind på <https://www.spilrollespil.dk/opsaet> og finde 'den magiske skole' hvor der kan findes yderligere resurser og viden skræddersyet til formålet.



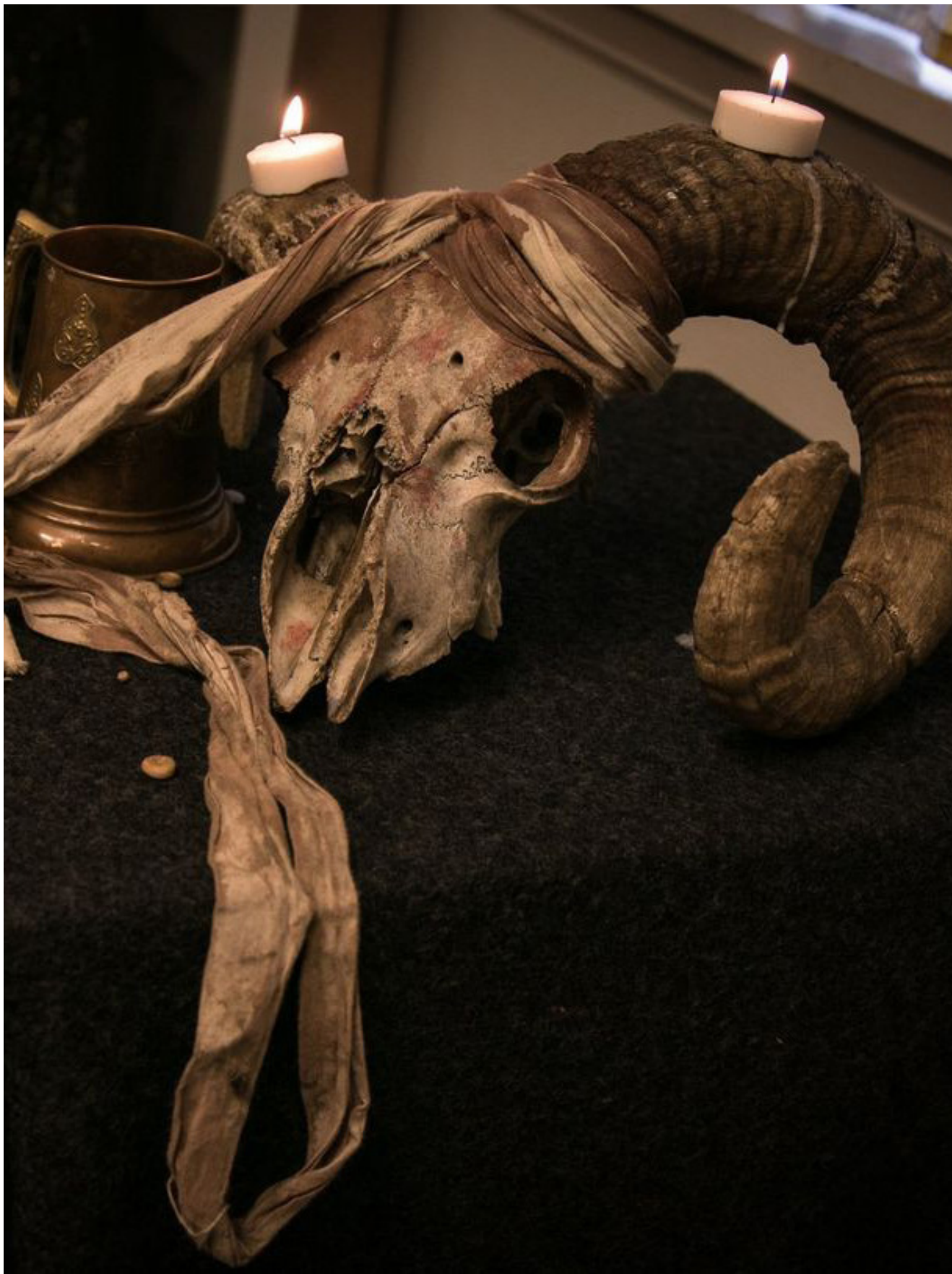


Foto: Christinna Beeken

OPSÆTNING: SKYGGERNES DAL

Skyggernes Dal er et kort rollespil på 3-5 timer, der foregår i middelalderen, hvor hekse og troldmænd jages som dyr eller beskyttes som engle.

Det skal du bruge:

- Sværd (et til hvert barn)
- En hekse/troldmands-hat
- En ridder/kriger-hjelm
- Et godt sted at spille rollespil (gerne udenfor)
- Evt. skjold (et til hvert barn)
- Evt. kostumer til børn og voksne

Sådan sættes rollespillet op:

Start med at forklare børnene reglerne for sværd, som beskrevet i introafsnittet. For en sikkerheds skyld, så sikrer samtidig, at alle sværd og skjolde opfylder sikkerhedsreglerne, der ligeledes kan findes under sikkerhed i introafsnittet. Beskriv herefter historien for børnene, som er beskrevet herunder. Når børnene har fået alting forklaret skal de deles op i to lige store hold, og de kan nu få udleveret sværd og eventuelt andet udstyr. I er nu klar til at spille selve rollespillet!

Historien:

→ Krig truer Skyggernes Dal! De to byer Måneby og Solby kan ikke blive enige om hvorvidt hekse og troldmænd er onde eller gode. I Måneby bliver hekse og troldmænd behandlet godt, fordi du kurerer de syge, men i Solby bliver hekse og troldmænd jaget bort, da mange af Solbys borgere er døde af hekse- og troldmandsangreb. Byen har derfor et dybt had overfor hekse og troldmænd. Men hvilken by har mest ret og kan de overhovedet nå til enighed? Det er det, som I skal finde ud af i dag.

Rollespillets forløb:

Rollespillet er delt op i 3 akter. I hver akt skal begge hold nå at gøre nogle ting og snakke med nogle forskellige mennesker, for at historien skrider regelmæssigt frem. Det ene hold spiller som Måneby og det andet som Solby. Imellem akt 2 og 3 kan man med fordel holde mad- og vandpause, så børnene ikke går kolde.

Det fantastiske ved dette rollespil:

Rollespillet der er præsenteret her, er med vilje simpelt, så man selv kan tilføje flere elementer til det. Når holdene til enighed, før de slås til sidst? Finder de magiske urter, der kan

helbrede den døende ridder? Kommer der et helt tredje hold, der vil noget helt andet?

Det er der plads til! For rollespil er det man gør det til!

Vil man spille et helt andet rollespil, med nye kongeriger og helte? Vil man hellere spille mennesker mod zombier, elevere mod orker? Vil man løse konflikten med at finde den forsvundne kongekrone og skaffe den tilbage, eller dræbe skovens uhyggelige monstre (som slet ikke er sminkede pædagoger)? Kun kreativiteten sætter grænser!

AKT 1 – VELKOMST OG INITIERING

Formål:

I første akt starter holdene hver for sig, og Solby møder en ridder og Måneby møder en heks/troldmand. Denne akt handler om at holdet samles og lære sin egen historie.

Holdene skal helst mødes af en voksen hver, der er klædt ud som henholdsvis en heks/troldmand og en ridder. Ridderen vil snakke med Solby om hvordan hekse og troldmænd er onde, og hvordan ridderen gerne vil dræbe en bestemt heks/troldmand. Imens ridderen gør det, vil heksen/troldmanden snakke med Måneby om hvordan en ridder og hans krigere jager dem, og at han/hun gerne vil have Månebys krigere til at beskytte dem.

Akt 2 – Første møde

Formål: Anden akt starter, så snart de to hold møder hinanden. Begge hold er kampberedte og har deres mission. Dette møde ender uden tvivl med en af de første konflikter. Akten slutter, når Solby har kidnappet heksen, og Måneby har kidnappet ridderen.

Holdene skal her møde hinanden i kamp for

første gang. Måneby vil forsøge at forsvare heksen/troldmanden, og Solby vil hjælpe ridderen med dræbe heksen/troldmanden.

Akt 3 – Det sidste slag! Eller?

Det er det sidste slag. Vil man tage hævn? Redde sin ridder eller heks/troldmand? Og skal man gøre dette via fredelig snak, forsoning eller en start på endeløs krig?

Der er ikke nogen rigtig løsning i dette rollespil. Hvis børnene finder en fredelig løsning, er det okay, men det er også okay, hvis de hellere vil slås, så der kommer en "vinder". Det vigtigste er, at børnene selv kommer frem til en beslutning. De skal føle, at de har medbestemmelse, og at de kan styre historien.





Foto: Frederiks M. Jacobsen

DM I ROLLESPILSKAMP

DM i rollespils-kamp er en landsdækkende konkurrence for børn i alle aldre, koordineret af Bifrost og Ungdomsringen. DM i rollespils-kamp vil blive afholdt ved lokale rollespilstræf ude i regionerne. I kan læse mere i afsnittet 'mere om rollespil' på side 22.

Herunder finder i alt hvad I skal bruge for at træne til DM i rollespils-kamp.

Det skal du bruge:

- 6 ethåndssværd, der går under navlen. (cirka 80 cm.)
- 2 tohåndssværd, der går over navlen. (cirka 110 cm.)
- 2 runde skjolde.

Sådan træner du:

Forklar først børnene reglerne for sværdekamp som beskrevet i "Regler for sværd, side 6" del nu børnene op i hold med 3 børn på hvert hold. Hvis der er mange hold, bør du sætte en form for turnering op, da kun to hold kan kæmpe ad gangen. Sæt en kamparena op eller brug et afgrænset område, sørg for at området ikke er for stort.

Når to hold skal kæmpe mod hinanden, gives de følgende våben:

- Et barn får 2 ethåndssværd.
- Et barn får 1 ethåndssværd og et skjold.
- Et barn får 1 tohåndssværd.

Alle på holdene har 2 liv hver. Når de har mistet deres to liv, skal de gå ud fra banen. Alle slag fra en modstander tæller også hvis den snitter eller rammer tøj, dog tæller slag fra ens holdkammerater og ens eget sværd ikke. Slag i hoved og skridt er ikke tilladt, og hvis det sker gentagende gange, bør man tage en snak med personen/holdet og i værste fald diskvalificere dem. Alle slag bør så vidt mulige ligne slag lavet med rigtige sværd. Sværdet skal derfor løftes som en tungt sværd, og bruges som et tungt sværd. Man kan altså ikke lave to hurtige slag lige efter hinanden med det samme sværd.

Du er nu klar til at træne til DM i rollespils-kamp, men her har du også en kort opsummering:

- Lav en bane eller et afgrænset område til kampene.
- Alle har 2 liv, når man er død, går man ud af



banen.

- Slag der snitter eller rammer tøj tæller, men ikke slag fra holdkammerater og eget sværd.
- Ingen slag i hoved eller skridt.

Husk at kampene skal ligne kampe med rigtige sværd!



Foto: Anette Lind

MERE OM ROLLESPIL

Har I fået blod på tanden? Eller trænger I bare til mere rollespil? Til foråret 2021 kommer vi ud til jer i regionerne og afholder rollespilstræf (hvis det er muligt ifølge Covid-19 situationen selvfølgelig). Vi vil blandt andet afholde DM i rollespilkamp ved rollespilstræffene, og der vil være rig mulighed for at prøve rollespil, og se hvordan det kan udføres, så I kan spille videre når I kommer hjem. Husk at holde udkig efter post fra Bifrost og Ungdomsringen, som snart vil sende jer meget mere info om rollespilstræffene. Vi vil også invitere til online informationsmøder, hvor man kan stille spørgsmål, fx til indholdet eller til afholdelse af DM.

Hvis I slet ikke kan vente, så kan I altid besøge spilrollespil.dk. Det er en oversigt over alle rollespil i hele Danmark. Her kan man både finde faste og enkeltstående rollespil for børn og unge i alle aldre. Det er også muligt at finde sin nærmeste rollespilsforening, hvis man har lyst at få besøg af erfarne rollespillere eller tage ud på tur til en af de lokale rollespilsarrangementer. Her kan man med fordel kontakte Bifrost, som så vil sætte jer i kontakt med jeres nærmeste rollespilsforening.

Spilrollespil.dk har også guides til hvordan man sætter mere kompliceret rollespil op, hvis man har lyst til at sætte noget op for de ældste

børn. Disse rollespil kan være i alverdens genre, i alt fra science-fiction til historiske rollespil osv.

www.spilrollespil.dk

Har I lyst til at bygge jeres egne våben?

Man kan nemt lave sine egne våben, det tager kun få minutter at lave simple og sikre rollespilsvåben.

Alt I skal bruge for at starte er:

- En glasfibre pind/elektrikerrør
- Blødt skumgummi
- Gaffetape i grå eller sort
- Dobbeltklæbende tape

Følg med på YouTube kanalen Rollespil for at finde guides til at lave mange forskellige rollespilsvåben.

<https://www.youtube.com/channel/UCp3loSaDfWaOJTnPxoBBbow>

Her kan I også finde guides til at lave jeres egne tryllestave – kun fantasien sætter grænser!





Fotos: Youtube - Rollespil

MANGLER I Udstyr til ROLLESPIL?

Danmarks største forhandler af rollespilsvåben Iron Fortress har lavet nogle fede rollespils pakker kun til jer, og der er store rabatter at hente!

Sværdpakke

Indeholder:

→ 12 sværd i 6 forskellige varianter

Skjoldpakke

Indeholder:

→ 12 rundskjolde eller kiteskjolde

Våbenslagspakke

Indeholder:

→ 12 våbenslag i to forskellige farver

→ 12 bæltter

Kappepakke

Indeholder:

→ 12 kapper i tre forskellige farver

Læs meget mere på www.ironfortress.com eller skriv på info@ironfortress.com



EPIC ARMOURY®

STRONGHOLD



SÅDAN HÅNDTERER I COVID-19 I ROLLESPIL

Arbejdet med kataloget kom Covid-19 til Danmark, og skabte en landsdækkende pandemi. I dette appendiks vil dig og din institution kunne læse jer frem til nogle generelle retningslinjer, og hvordan i skal forholde jer til Covid-19 under rollespillet.

Forholdsregler under rollespillet

Under selve rollespillet bør i altid være opmærksomme på følgende:

- Ingen bytter eller skifter sværd, skjolde, tryllestave eller andet udstyr. Hvis skift er nødvendig, så husk at spritte hænder før og efter.
- Et hold bør aldrig være større end forsamlingsforbuddet tillader.
- Sørg for at børnene spritter af eller vasker hænder igennem rollespillet også efter rollespillet.
- Spil altid udenfor hvis det er muligt.

Følg altid regeringens og kommunen Covid-19 retningslinjer. Stramninger kan altid ske, men de ovenstående forholdsregler bør agere som minimumskrav.

Rengøring af udstyr

Uanset om i har købt sværd/skjolde og trylle-

stave eller lavet jeres egne skal de gøres rent eller i karantæne. Her er tre muligheder for hvad i skal gøre med sværdene/skjoldene og tryllestavene efter brug. I behøver ikke at gøre alle tre:

- I kan vælge at rengøre jeres sværd/skjold og tryllestave med varmt vand og sæbe. I dør en klud ned i det varme sæbevand og rengøre herefter sværdet/skjoldet eller tryllestaven med kluden. Husk at være ekstra grundig ved håndtaget, og at dør kluden ofte.
- I kan vælge at lægge jeres sværd/skjold og tryllestave i 14 dages karantæne. De må altså ikke berøres i 14 dage af nogen. Efter de 14 dages karantæne er sværdene/skjoldene og tryllestavene klar til brug.
- I kan vælge at spritte jeres sværd/skjold og tryllestave af med en forstøver med sprit. Husk at tørre sværdene/skjoldene og tryllestavene af med et viskestykke, da de kan gå i stykker, hvis de bliver udsat for sprit i for lang tid.

Vi ønsker jer alt held og lykke. Pas godt på jer selv derude.



Tusind tak til de mange institutioner og ungdomsskoler, som har brugt mange timer på at hjælpe os med at teste kataloget af i praksis. Uden jer ville kataloget aldrig være blevet til virkelighed.

Og husk altid:

"Fantasien er ikke en flugt fra virkeligheden, men en måde at forstå den" citat Daniel Lloyd.

KONTAKTOPLYSNINGER

Landsforeningen Bifrost

Mail: info@landsforeningenbifrost.dk

www.landsforeningenbifrost.dk

Telefon: 27 96 61 52

Ungdomsringen

Martin Schouw

mvs@ungdomsringen.dk

www.ungdomsringen.dk

Telefon: 30 92 21 64



Foto: Frederiks M. Jacobsen

