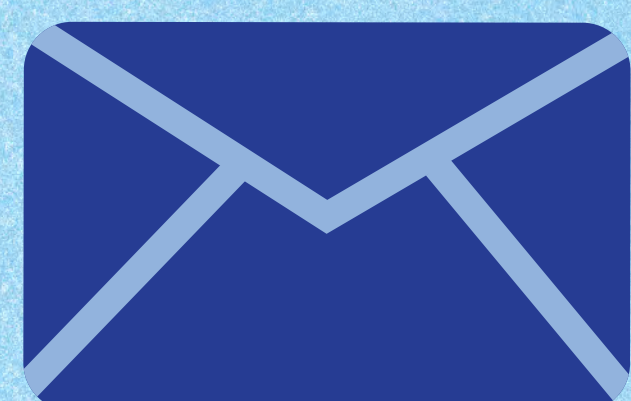
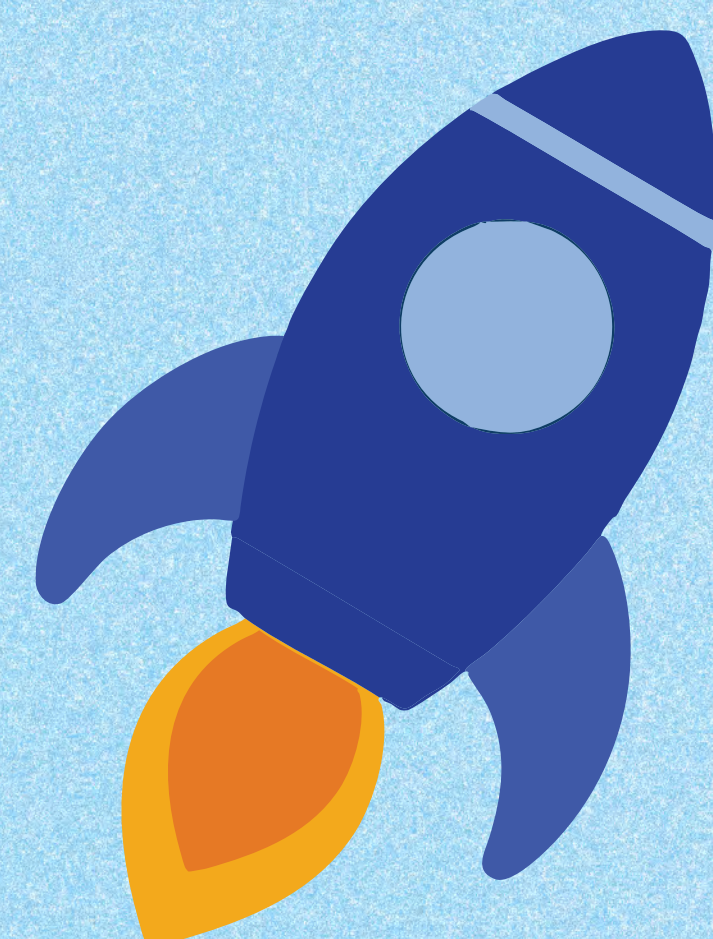


SEKS SCENARIER



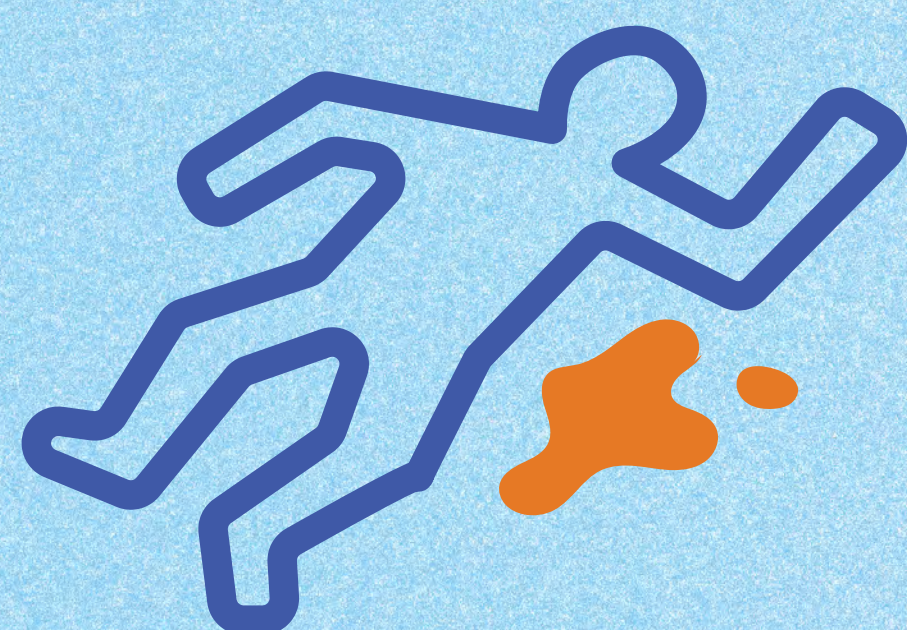
ANLEDNINGEN

Et scenarie starter med et anslag, der kalder på handling. Et brev, en besked eller en hændelse skaber en fælles udfordring. Scenariet åbner for roller, samarbejde og mange veje til løsninger – med tid og form tilpasset jeres praksis.



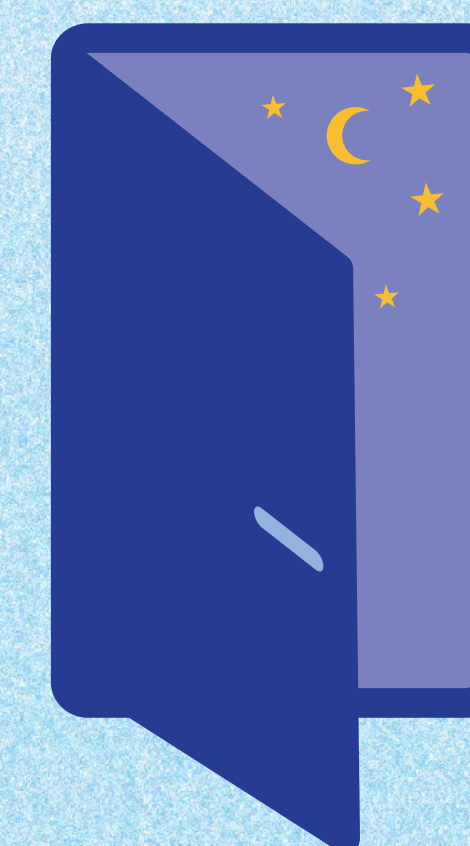
REJSEN

Gruppen er på vej på mission. Rejsen bygges med krop, lyde og fortælling, og materialer skaber et fælles fokus. Noget vi er sammen om. Undervejs opstår rum for leg, dialog og fantasi. Ved ankomst venter åbne opgaver, der inviterer til undersøgelse, samarbejde – alle er vigtige, for at missionen lykkes.



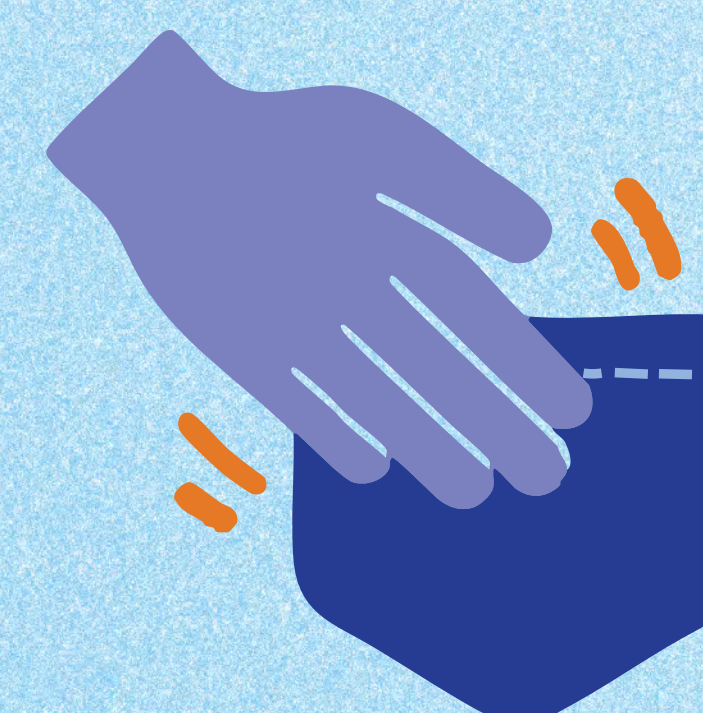
'CRIME SCENE'

Et mysterium samler gruppen. Noget skal findes, forklares eller løses, og alle bidrag er vigtige. Materialer og spor driver fortællingen frem. Fælles problemløsning skaber fælles motivation, tilhør og samskabelse. Det kilder i maven. At tænke både logisk og fantasifuldt giver mening i dette scenarie.



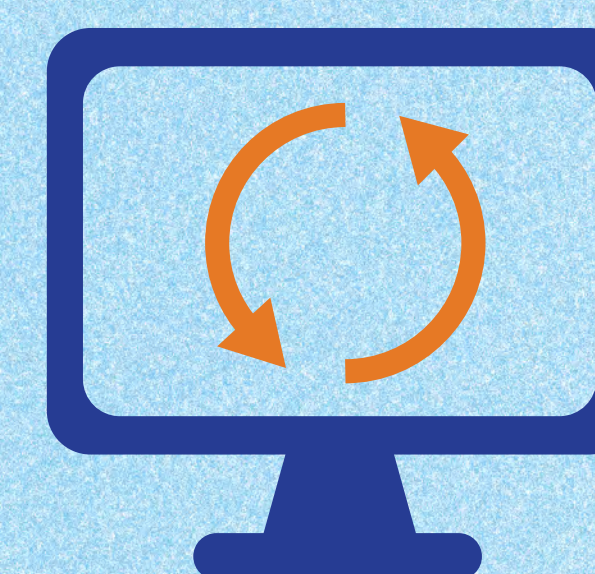
PÅ DEN ANDEN SIDE AF PORTALEN

Deltagerne træder direkte ind i scenariet – midt i handlingen. Det kan være brede universer eller mere fagligt fokuserede rammer. Bondegården, eventyr eller måske dystopia? Miljøet og stemningen bærer oplevelsen og inviterer til erfaringsbaseret arbejde med fag, relationer, krop og deltagelse.



LOMMESCENARIER

Et lille anslag i hverdagen åbner for leg, fantasi og nysgerrighed. En genstand, en observation eller en kort fortælling skaber fælles opmærksomhed. Her lytter vi til konkylier, skriver tre-ords digte eller trækker en ting op af en kurv og fortæller historien. Scenariet kræver minimal forberedelse og giver plads til fantasi, fortælling og fællesskab.



SIMULATOREN

Hverdagens situationer undersøges gennem leg. Deltagerne afprøver roller, sprog og handlinger i et trygt rum. Måske skal nogen øve sig på at købe ind, ringe til en kontakt, præsentere et emne eller møde en fremmed. Fokus er på det nære og genkendelige – og på at udvikle handlekompetence og forståelse for hinanden. "Så sagde vi, at jeg var..."

Scan koden
og læs mere

