

# Luftpirat

*Festival 2021 Af René Toft*

# Luftpirat

## Indhold

Introduktion	3
Historien	4
Spilleleder	6
Opstart	9
Akt 1	12
Akt 2	19
Akt 3	24
Karakterer	29
Bilag	39

### Credits

#### Tekst og idé

René Toft

#### Illustrationer

Oliver Nøglebæk

#### Spiltestere

Kamilla Kate Brichs, Peter Brichs og Simon James Pettitt  
Mads Egedal Kirchhoff, Lærke Hvid Pedersen og Terese Nielsen

#### Tak til

Lars Nøhr Andresen for gennemlæsning og opstramning  
Oliver Nøglebæk for illustrationer  
Min kone for at holde mig ud

Dedikeret til Sagad Al-Serjawi

# Introduktion

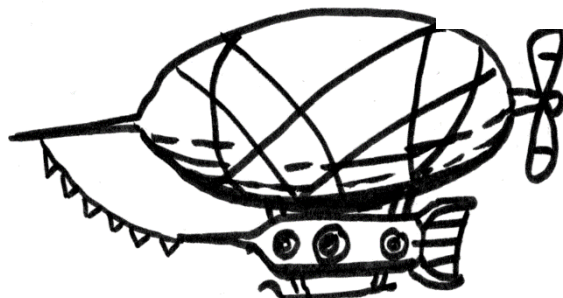
Luftpirat er historien om de tre søstre Solveig, Katinka og Cirkeline og deres forhold til deres mor, deres farmor og deres afdøde far.

For et år siden mistede de deres far, der tog sit eget liv. Pigerne besøger deres farmor hver fredag. Farmor siger, at far ikke er død, men derimod er luftpirat i Skyland, og hun har en ny historie hver uge om fars nye liv som luftpirat.

De bliver hentet af mor, der ikke rigtig er på talefod med farmor, men som bevarer en kølig høflighed over for hende. De kører hjem til lejligheden, spiser aftensmad og ser Disney Sjøv. Det er den rutine, pigerne er vant til. Men da det bliver Katinkas 10 års fødselsdag ændres alt det, da hun posthumt får en gave fra far – et Ouija bræt.

De får kontakt med far, og så går det stærk. Far savner dem og vil være sammen med dem igen. Men da han ikke kan komme til dem, må de komme til ham.

Luftpirat er en magisk socialrealistisk tragedie i 3 akter. Et scenarie om sorg, og om at der ofte er flere versioner af en sandhed. Og om at man ikke altid kan stole på de døde. Det handler om ikke at kunne se hele billedet og at komme sig videre i sorg.



# Historien

I dette kapitel uddybes den tragiske historie, der er Luftpirat, ved en gennemgang af plot, struktur og opbygning.

## Baggrund

Far var bipolar og svingede mellem mani og depression. Det havde han gjort i mange år, men formåede at holde det på et tåleligt niveau.

De tre døtre oplevede som regel kun hans gode side. Når han var i godt humør. Eller når han var i vildt humør. Sjove far som Katinka plejede at kalde ham. Han var forfatter og altid hjemme, når de kom hjem fra skole. Altid klar til at lege. Bygge papfort i haven. Lave katapult med vandkanon mod naboen. Pudefort i hele huset. Spise is til morgenmad. Kage til aftensmad. Med kakao og tegnefilm.

Så skændtes han med mor. Hun forsøgte at redde den synkende skude. Hun fik ham indlagt adskillige gange. I de perioder hed det, at far var på "ferie".

Efter en speciel hård episode forlod mor til sidst far og tog pigerne med. Efter et halvt år hvor hans tilstand kun blev værre, valgte mor at søge skilsmisse med fuld forældremyndighed. Far var blevet for uansvarlig. Det var direkte farligt for ungerne at være hos ham uden opsyn.

Dagen efter tog han sit eget liv.

## Nu

Det er nu næsten et år siden. Mor og pigerne bor i en lille faldefærdig lejlighed i et gråt lejlighedskompleks. Det var det eneste, der var råd til. Hun skylder stadig banken penge på det gamle hussalg. Mor er stresset, træt og udkørt. Men i al elendigheden har hun fundet en kæreste, Torben. Torben er ganske almindelig. Præcis det hun har brug for. Men han er ikke far, hvilket ikke er gået hen over hovederne på pigerne.

Pigerne ved så godt som ingenting om fars sygdom. Solveig ved noget, men har svært ved at se det fulde billede. De andre har hver deres version af far og mor, og hvorfor mor gik. De husker forskelligt, og husker hver i sær rækkefølgen forskelligt. Og holder på, at deres version er den rigtige.

Og på sidelinjen står farmor. Farmor mener, det er mors skyld, at far tog sit eget liv. Havde mor ikke flyttet og begæret skilsmisse, ville far stadig være i live.

Farmor kæmper sin egen kamp for at holde mindet i live og fortæller pigerne, at far lever endnu. Han er blot rejst til Skylandet, hvor han er luftpirat og oplever alle mulige fantastiske eventyr. Dem fortæller hun hver fredag, når pigerne kommer forbi efter skole. Fortællingerne bliver sendt til farmor med luftpost fra Skyland, siger hun.

Og her starter scenariet. En helt almindelig fredag hjemme hos farmor. Med wienerbrød og et nyt brev fra far. Hjemme venter mor og Disney Sjøv, lige som det plejer.

## Bipolar lidelse

Bipolar lidelse karakteriseres ved tilbagevendende perioder af både maniske og depressive episoder.

Der vil være en manisk opstemthed, hvor man kan klare alt, men mangler overblikket til at afslutte noget. Man bliver let distraheret og humøret stemmer ikke overens med den situation man er i.

Og når depressionen melder sig bliver man trist og modløs, og mister evnen til at føle. Man kan ikke muntres op og kan opleve nedsat selvtillid, samt tanker om død og selvmord.

## Struktur

Luftpirat er delt ind i tre akter, der alle har samme opbygning.

1. Besøg hos farmor med brev fra far
2. Mor henter dem og de kører turen fra farmor, forbi kirkegården og hjem
3. Aftensmad og Disney sjov
4. Afslutning skifter fra akt til akt: En børnefødselsdag, et skænderi, en brand.

I **første akt** introduceres karaktererne, og vi etablerer rutinerne og de små tegn, der alle forshadowere noget større (se næste kapitel). Akt 1 slutter af med efterveerne af Katinkas fødselsdag, samt kontakt med far via deres ny erhvervede ouija-bræt. Første akt er den længste.

I **andet akt** skruer vi op for konflikterne og magien, samtidig med at vi bibeholder fredagens rigide struktur. En uundgåelig sammenstød mellem Torben og Cirkeline er også enden for mor og Torbens forhold. Torben går, mor græder og i en session med ouija-brættet afslører far overfor pigerne at farmor er i fare.

**Tredje akt** starter på hospitalet hvor farmor er indlagt, efter hun er faldet om hjemme en uge tidligere. Hun er døende, og pigerne siger farvel. Før de går får de et sidste brev, som de skal åbne derhjemme. Da de når hjem vil mor hente snolder til Disney Sjøv. Mens mor er væk læser de brevet, der siger at alt med far og Skylandet var en løgn.

Som forvarslet gennem hele scenariet indtræffer katastrofen til sidst. Da Disney Sjøv starter brænder fjernsynet sammen og starter en brand. Pigerne kan ikke komme ud af lejligheden og brænder inde, da de søger tilflugt på deres værelse.

De vågner igen hos far i Skylandet.

## Roller

**Solveig**, 12 år: Alvorlig og mærket af at det var hende der fandt far. Hun holder med mor.

**Katinka**, 9 år: Tænksom og diplomatisk. Er mere åndelig. Hende og hendes kat mener, de kan mærke far.

**Cirkeline**, 8 år: Fantasten, der tror på alt hvad farmor siger. Og så hader hun mors nye kæreste.

**Mor** (NPC): Alenemor til tre krævende piger. Forsøger at holde sammen på den synkende skude. Hader at farmor bilder pigerne ind, at far er luftpirat.

**Farmor** (NPC): Bitter gammel dame, der elsker sine børnebørn. Hun mener, det er mors skyld, far døde. Hun holder hans ånd i live ved at fortælle historier om hans liv som luftpirat.

**Torben** (NPC): Kæreste med Mor. Han vil det bedste, men møder meget modstand fra pigerne.

**Far** (NPC): Bipolar forfatter, der havde svært ved at holde sit indre legebarn tilbage. Tog sit eget liv.

**Hr. Herman** (NPC). Katinkas kat. Sort, pjusket og tyk. Ligesom far. Den dukkede op samme dag som far blev begravet.

# Spilleder

I dette kapitel finder du en uddybning af de spilelementer, du skal være opmærksom på som spilleder.

## Spilteknik

Luftpirat er klassisk rundt om bordet bordrollespil, også kaldet **nordisk freeform**. Spillerne spiller de tre søstre, og spilleder styrer slagets gang og spiller de få npc'er, der gæster historien.

Luftpirat vil til tider tage form af en mere **kollaborativ fortælling**. Undervejs i scenariet vil forskellige scener blive rammesat med spørgsmål til spillerne. Det kan være konkret om indretning, om personer og tanker, eller om ting der er sket tidligere, som er med til at skabe fælles reference spillerne imellem.



## Online rollespil

At spille rollespil online er ikke helt det samme som at sidde tæt omkring et bord. Online rollespil har dog andre muligheder, som jeg har forsøgt at sætte i spil.

**Baggrund.** Der er en virtuel baggrund, en blå himmel med skyer, hver spiller skal bruge, hvor der også står karakterens navn. På den måde er alle deltagerne i samme virtuelle rum, samme barnlige univers og der er aldrig tvivl om, hvem der er hvem.

**Ouija-bræt.** Tre gange vil spillerne tage ouija-brættet i brug, og når det sker, skal du finde ouija-brætfilen frem og dele den på din skærm. Din mus vil nu være planchetten, de tre søstre hver har en finger på. Når de stiller et spørgsmål, styrer du planchetten fra bogstav til bogstav. Gør det i et tempo, spillerne kan følge med i.

## Interaktion mellem NPC'er

Luftpirat er et scenarie, der bliver set fra børnenes synspunkt. Og voksne ønsker ikke at skændes foran børnene.

Derfor er nogle regler for interaktion for npc'er i scenariet:

**De voksne skændes ALDRIG, mens børnene ser det.**

Så hvis du bestemmer dig for at en voksen siger en ting, vil de andre voksne enten give den første voksne ret, eller blot smile forlegent og holde mund.

**De voksne kan godt skændes, når dørene er lukkede.**

Det vigtigste for de voksne er, at deres uenighed ikke kommer til skue foran børnene. Udadtil skal der herske idyl.

**De voksne må godt bagtale de andre, når de ikke er der.**

De voksne kan sagtens være uenige og gøre opmærksom på den uenighed, så længe modparten ikke er der. Så farmor kan sagtens tale nedladende om mor til pigerne, så længe mor ikke er der.

## Magisk socialrealisme

Luftpirat er et scenarie i genren magisk realisme. Det vil sige, at fortællingen er af socialrealistisk karakter, men kombineret med det fantastiske.

I Luftpirat er det faderens eventyrlige univers, Skylandet, der fra tid til anden prikker hul i tæppet mellem de to verdener. Og da vi ser fra børnenes synsvinkel, er det vigtigt, at de ser tegnene, som de voksne ignorerer.

En regnbue er ikke blot en regnbue, men derimod en flere hundrede kilometer lang regnbue-regnorm, som far har skrevet om i sine breve. Der er altid antydningen af et luftskib bag de hvide skyer, og trafiklyset er altid rødt, når bilen når til krydset ved fars kirkegård. Eller uvejret tager til jo farligere ouija-seancen bliver.

Spillerne har også mulighed for selv at byde ind (se næste kapitel). Det må gerne være dem, der byder ind med, at fars luftskib Vattotten var oppe i skyerne. Det er selvfølgelig væk, når mor kigger, men det var der altså. Det er op til dig som spilleder at skabe en balance. Byder spillerne slet ikke ind, kan du hinte omridset af et luftskib i skyen. Eller byder de for meget ind, kan du lade mor skælde ud og sige, at nu gider hun ikke høre mere om farmors vrøvl og løgnehistorier.

Et andet vigtigt element er katten, Hr. Herman. Katinkas kat, som ligesom hende kan føle fars tilstedeværelse. Du kan altid bruge katten som katalysator. Den hvæser af en tom stol. Spinder, når nogen nævner far. Puffer til ouija-brættet, og miaver, hvis ikke spillerne har tænkt tanken. River en af pigerne (men aldrig Katinka), hvis situationen kræver det. Den er fars forlængede arm, og det ved Katinka godt.

Og så er der selvfølgelig ouija-brættet.



## Ouija-brættet

Det er pigernes mulighed for at have en direkte kontakt med far. Med til ouija-brættet hører en vejledning, som det er helt op til pigerne, om de vil følge eller ej. Den anbefaler, at man ikke taler om død og de dødes verden, som jo er alt det, de sikkert gerne vil vide noget om. Jo mere spil de kan få på en konflikt om at "bryde reglerne" desto bedre.

Kontakten skabes hurtigt, da far står på spring. Der vil i hver seance-scene være forslag til reaktioner, spørgsmål og svar. Det er naturligvis svært at forudse alle spørgsmål, men forsøg at svare dem ærligt, som far ville have gjort. Der er dog ting, der ikke skal afsløres før senere. Stiller de spørgsmål, du ikke ønsker at svare på, kan du enten afslutte seancen før tid, ved at katten hopper ind på bordet, der kommer et kæmpe tordenskrald og vinduet blæser op eller lignende. Når en af pigerne slipper planchetten, stopper seancen.

### ZIP fil

Som spilleder får du en samlet zip fil. I filen er der følgende filer:

- Scenarie pdf
- Ouija-bræt jpg
- Regler for ouija-bræt pdf
- Brev 1 pdf
- Brev 2 pdf
- Brev 2 pdf
- Solveig pdf (til spiller)
- Baggrund Solveig png (til spiller)
- Katinka pdf (til spiller)
- Baggrund Katinka png (til spiller)
- Cirkeline pdf (til spiller)
- Baggrund Cirkeline png (til spiller)



## Forvarsel

Scenariet ender med at pigerne brænder inde på deres værelse. Og det sker ved en hjælp af en skæbnetung række af tilfældigheder, der forvarsles første gang spillerne kommer til deres lejlighed.

Varslerne er følgende:

- Elevatoren er altid enten i stykker eller går i stykker.
- Låsen til yderdøren binder. Pedellen har lovet at se på det.
- Det gamle tv flimrer og lever på lånt tid.
- Vinduet bag fjernsynet er utæt og trækker.
- De nye gardiner ved vinduet flagrer, når trækvinden er værst.

Det er vigtigt at de små ting løbende bliver nævnt.

*"Øv, døren binder igen. Mor kan et trick, det er noget med man skal hive op og ..."*

*"Fjernsynet driller igen. Det flimrer og er ude af fokus. Det er vist på tide, at en slår til det igen."*

*"I har hentet dynen for det trækker. Gardinerne danser i den kolde luft."*

Til sidst giver fjernsynet op og en stikflamme står op fra toppen, der får fat i gardinet der danser i vinden ind over fjernsynet. Ilden breder sig lynhurtigt i den gamle brandfarlige lejlighed. Pigerne kan ikke komme ud, da låsen sætter sig fast. Mor er væk og da hun kommer tilbage tager hun elevatoren og den går i stå.



# Opstart

Før du kan starte spillernes rejse i Luftpirat, er der tre ting I skal gøre: Briefing, rollefordeling og opvarmning.

## Briefing

Før du starter scenariet, skal du briefe dine spillere om følgende:

1. Baggrund og rollerne
2. Om magisk realisme og det barnlige syn
3. Om scenariets struktur og den bundne historie

Det er helt ok at spille med åbne kort, når det kommer til Luftpirat. Så længe spillerne forstår at differentiere mellem det de ved som spillere, og det deres spilkarakter ved.

Du kan i din briefing om historien tage udgangspunkt i opsummeringen i introduktionen, men udelad delen med ouija-brættet. Det vigtigste er, at spillerne kender til far, selvmordet, og hvad det har gjort ved familien, og hvor historien starter. Resten af informationerne står i selve karaktererne, så det læser spillerne tidsnok.

Fortæl spillerne, at det er magisk realisme, og at det gælder om at se det magiske i den triste hverdag. At se tilfældigheder som tegn på noget større. Jo mere de selv kan være med til at gøre det til en del af historien, desto bedre. Om det så er regnbueregnorme eller luftskibe eller hyggelige spøgelser, der slænger sig i møblerne er op til dem. De er børn, og de ser anderledes på verdenen, og det skal de have lov til, men som nævnt i Spilleder afsnittet, er det op til dig at finde en balance.

Til sidst skal de vide, at Luftpirat er en tragedie sat i tre akter. Første akt er den længste, da det er her settings bliver etableret. Det gøres gennem spørgsmål til spillerne, så der bliver skabt fælles referencer set fra børnenes synsvinkel. Du må gerne understrege, at det er vigtigt, at spillerne byde ind, når du stiller disse spørgsmål.

Første akt varer ca. en time til halvanden, og akt to og tre varer til sammen det samme.

Du må også gerne fortælle, at hver akt er bygget op omkring fredag eftermiddag og aften med besøg hos farmor og sidenhen middag derhjemme og Disney Sjøv. Det er en rutine, de kender og finder tryghed i.

Til sidst er det vigtigt at fortælle, at scenariet er *play to loose*. Det er ikke en lykkelig historie. Det er en meget styret historie, men oplevelsen handler ikke om at ændre udfaldet af historien, men derimod spillet mellem karaktererne imens historien udfolder sig. Det handler om at bearbejde en sorg og finde en sandhed.

Du skal *ikke* fortælle, at karaktererne skal dø. Den del af scenariet må gerne komme bag på dem. Hvis de ved, de skal dø, da scenariet går i gang, mister forvarslet en del af sin potens.

## Fordeling af roller

Der er tre roller, der skal fordeles. Solveig, Katinka og Cirkeline. Hvordan du fordeler rollerne er op til dig og gruppen.

Om dynamikken i gruppen skal det dog siges at:

**Solveig** er storesøster, alvorlig, og hun er den der ved mest om, hvad der egentlig skete, da far døde. Hun tager typisk mors parti. Hun er den mindst barnlige af de tre og står med sine 12 år med et ben i både børnenes og de voksnes verden. Det giver god mening at give karakteren til en spiller, der ikke har noget imod at være den frustrerede teenager, der gemmer sin irritation under overfladen, men gang på gang ulmer op fordi lillesøster skal rettesættes eller farmor lukker lort ud igen.

**Katinka** er den åndelige karakter, der havde den dybeste forbindelse med far. Hun og hendes kat, mener, de stadig kan mærke far. Katinka er desuden diplomaten, der gerne lægger sig mellem Solveig og Cirkeline. Katinka skal ikke spilles af en meget udadvendt højlydt spiller, men en der ynder mavespillet og selv at digte med. Katinka skal kunne byde ind med de små tegn fra den åndelige verden.

**Cirkeline** er fantasien, den kreative udadvendte tornado, der tror på alt, hvad farmor siger. Hun lever for fantasiens verden, og er meget påståelig og tror slet ikke på kompromisets kunst. Det vil være en god idé, hvis hun spilles af en spiller, der ynder at være udadvendt og konfliktsøgende. Men man skal også som spiller vide, hvornår man skal skrue ned for konfrontationen for at give plads til de andre.

Når rollerne er fordelt, er det tid til at sende hver spiller deres karakterbeskrivelse, samt give dem deres virtuelle baggrund, de skal bruge gennem resten af spillet.

Giv nu spillerne tid til at læse deres karakterer.



## Workshop

Til sidst skal I gennemføre de fire opvarmningsøvelser. Opvarmningsøvelserne har til opgave at konstruere fælles minder. Læs følgende for dem:

*I skal nu til at fortælle jeres yndlingsminder om henholdsvis Far, Mor og Farmor, samt jeres yndlingshistorie fra Skyland.*

*I skal hver især fortælle to historier i alt, det vil sige f.eks. en historie om far og en mor. Eller en om mor og en fra Skylandet og så videre.*

*Historierne skal tage udgangspunkt i en af de ti overskrifter, der er til hver af de fire kategorier, jeg viser lige om lidt.*

*Solveig **skal** fortælle et minde om mor. Nummer to minde er valgfrit.*

*Katinka **skal** fortælle et minde om far. Nummer to minde er valgfrit.*

*Cirkeline **skal** fortælle et minde om farmor. Nummer to minde er valgfrit.*

Vis dem nu alle fire oversigter over yndlingsminder/historier og lad dem notere de overskrifter de gerne vil fortælle. Tag derefter først minder om far, så mor, så farmor og til sidst yndlingshistorier fra Skylandet.

I er nu klar til første akt.



## Yndlingsminder

**Far:** Papslot, indianerlejr, bøfbingo, gyseraften, godnathistorier, råbekonkurrence, skadestue, vandkamp, troldejagt, indendørs snobrød.

**Mor:** symaskine, isbod, strandtur, stormagasin, bustur, charterferie, med på arbejde, børnefødselsdag, bogorm, roadtrip.

**Farmor:** nipsting, gamle fotoalbums, lysbilleder, gåtur i skoven, støvsuger, slikskål, juleaften, citronfromage, havearbejde, klaver.

**Skyland:** Sorte Trixies Hævn, Mytteriet på Vattotten, Kannibalerne på Kranieøen, Lufthvaler og skyhajer, Spaghetti-pesten, Den Polka Prikkede Usynlighed, Kamptrænede pingviner, Lufthulsgeneratoren, Robotkæmperne fra Gigantium, De 10.000 ninjaer.

# AKT 1



## Hos farmor

*I er overbeviste om, at farmor er den ældste person i hele verden. Hun ser så oldgammel ud med rynker i hele ansigtet og et langt og stort og gråt krøllet hår, der som regel står ud til alle sider, så hun lidt ligner en gammel heks, der lige er vågnet. Og så har farmor de rareste øjne, når hun kigger på jer. Sådan er de ikke altid, når de kigger på andre.*

*Hver fredag tager I direkte fra skole turen hjem til farmor. Farmors hus er fantastisk. Stort og broget. Fyldt med gammelt nips, brune møbler og ting med klunker. Og så er der et billede af en skægget fisker med en pibe, som farmor siger er en gammel kæreste fra Esbjerg.*

*Køkkenet dufter af frisklavet wienerbrød med creme og glasur. Man kan aldrig få for meget af en god ting, siger farmor.*

Lad spilleren får en mulighed for at fortælle med.

*Hvordan ser køkkenet ud? Hvad er der på væggene? Hvordan ser gulvet ud?*



## Fødselsdagssnak

*I køleskabet er der altid rød sodavand. Farmor finder fire sodavand frem, stiller dem på køkkenbordet og åbner dem med en gammel øloplukker.*

*Hvordan ser den ud?*

*Glæder du dig til din fødselsdag? Spørger farmor Katinka.*

Giv spilleren mulighed for at snakke om fødselsdagen – både i karakter, men også mere generelt. Hvad ønsker Katinka sig? Hvem kommer til fødselsdagen? Hvem har de ikke lyst til kommer? Giv spillerne mulighed for at digte familiemedlemmer, irriterende fætre, seje kusiner, belastende onkler, kedelige tanter, hørehæmmede bedsteforældre etc. De eneste gæster de ikke kan ændre på er mor, farmor og Torben. Resten er op til spillerne.

Farmor må gerne hjælpe dem på vej, ved at spørge ind til om, mors irriterende søster, moster Bente, kommer?

## Luftpost

*Farmor vifter med et brev. Det er luftpost fra far. Hver uge er der kommet luftpost fra far i Skylandet. Den ene fantastiske historie efter den anden. Det er ugens højdepunkt.*

*"Sæt jer godt til rette børn."*

Læs det første brev op. Før du læser op, skal du gøre opmærksom på, at spillerne endeligt gerne må komme med kommentarer eller udråb, stille spørgsmål og diskutere det, der sker undervejs. Det er ugens højdepunkt. Det er noget de har glædet sig til, som kun børn kan det. Gør de det ikke, må farmor godt hjælpe dem på vej, stoppe midt i sætninger og sige ting som *"hillemand, det kan da kun ende galt, tror I de klarer den?"*

Diskuter bagefter ugens brev. Hvad var det på bunden af verdens kant? Kan man kaste anker i en sky? Hvordan holder man fast i et skib og samtidig laver det hemmelige luftpirattegnsprog? Intet spørgsmål er for stort eller småt.

Se om du kan få drejet snakken ind på far og mor. Farmor kan ikke lide mor. Mor forlod far. Farmor ved godt hvorfor, men har tilgivet far. Farmors mening om mor må godt komme ud mellem sidebenene.

Det må ikke blive modbydeligt, bare lige en markering. Specielt hvis Solveig siger *"men mor siger altså ..."* så kan farmor godt sige noget med *"Nu er det ikke alt den dame siger, der er sandhed"* eller *"men nu er vi hjemme hos mig, og her er det, hvad jeg siger, der gælder."*

*Resten af eftermiddagen går med at kigge i gamle fotoalbums, lege med fars gamle legetøj og få ondt i maven af for meget wienerbrød og rød sodavand.*



# Transit

## Mor henter

*Da klokken er halv seks ringer det på døren. Ding dong. Farmor sukker dybt. Det er mor. Der er en afstemt høflighed mellem de to. Meget formelt.*

*"Hanne."*

*"Farmor."*

*"Har de været søde?"*

*"Ja det har de."*

*"Hav en god dag."*

*"God tur hjem."*

Lad dem sige farvel til farmor. Hun kysser dem på panden og giver dem et stort knus. Mor pruster lidt surt i baggrunden, men lader seancen gå sin gang og lad spillerne byde ind med deres afskedsritualer.



## I bilen

*I sidder i bilen. Hvordan sidder I? Sidder I altid sådan eller skifter I ofte?*

*Bilen hoster. Mor virker sur.*

*"Nå, hvad bildte hun jer så ind den her gang?"*

Brug spørgsmålet som afsæt til at få dem til både at fortælle om, hvad de har lavet, men også få gang i en diskussion om farmor og hendes evindelige historier. Pigerne må gerne skændes indbyrdes. Mor kan godt komme med en sarkastisk bemærkning, men hun lukker i, hvis børnene spørger ind til far, og hvorfor mor er sur på farmor.

*Bilen stopper for rødt ved kirkegården. Det er her, far er begravet. Det er som om der altid er rødt, når I når hertil.*

Giv dem tid til at gøre noget hvis de vil. Diskutere. Tegne et hjerte på ruden. Sidde i stilhed.

*Efter en evighed bliver der endeligt grønt. Mor kører videre.*

## Mor

I begyndelsen af hvert akt er mor beskrevet som træt og sur, og skal spilles som en voksen med en forholdsvis kort lunte. Hun kommer lige fra arbejde, og hun og farmor kan bare ikke med hinanden.

Men mor er også søde mor. Så snart de kommer hjem tør mor op og forsøger at få det bedste ud af en dum situation. Dermed ikke sagt, at hun ikke kan sætte pigerne på plads hvis de larmer/skændes/slås etc.

Mor er også kun et menneske, der for længst har nået sin grænse.



# Hjemme

## Elevatoren

*Bilen finder sin faste plads på parkeringspladsen. De grå betonklodser tårner mod himlen. Det hele er slidt og gammelt. Det er her, man flytter hen, når man ikke kan finde andet. I bor lige der oppe. På femte sal. Da I kommer hen til opgangen, kan I se, at der igen er et skilt på elevatoren. Virker ikke. Det gør ikke så meget. Den lugter alligevel altid af tis.*

Giv plads til brok over elevatoren og de sindssygt mange trappetrin. De må gerne skændes. Eller løbe om kap. Hvis de løber om kap, så spørg, hvad der går galt. Det må gerne ende med en forstuvet ankel eller en blodtud. Eller bare et større skænderi over en, der snød.

Mor er træt, og det hjælper ikke med tre piger, der skændes.

## Lejligheden

*I kommer endelig op til lejligheden. Låsen driller. Viceværten har lovet at kigge på det. Sidste uge.*

*Døren går op og Hr. Herman er sin egen lille velkomstkomité på den anden side. Lille, tyk og sort. Og sulten.*

Alle tre søstre har værelse sammen. Spørg spillerne, hvordan værelset ser ud. Er det køjesenge, enkelt senge, madrasser, hængekøjer. Hvem sover hvor? Der er skyer malet i loftet. Hvem har malet dem? Hvor sover katten? Hvordan er udsigten? Hvad er der på væggene?

*Mor kalder. Der er aftensmad. Det er en spaghetti kødsovs mor har smidt sammen uden det store engagement.*

*Hvordan ser køkkenet ud?*

Mulighed for snak med mor. Hvis ikke pigerne siger noget, så lad mor begynde. Hun spørger om Katinka glæder sig til sin fødselsdag i morgen. Lad debatten gå om, hvad der ønskes. Hvem der kommer. Hvem er inviterede ud over Farmor og Torben? Hvad ønsker Katinka sig. Hvem gør hvad?

Bliver emnet hurtigt uddebatteret kan man også fortsætte en diskussion fra bilen. Eller spørge hvordan det går, hvis en af pigerne kom til skade på vej op af trappen. Eller om der er en, der tør vædde med hende om, hvornår elevatoren bliver fikset. Eller viceværten får ordnet døren. Hvad synes pigerne om viceværten? Hvem er han? Lad dem fortælle.

## Disney Sjov

*Efter aftensmad er det tid til Disney Sjov. Det ser I altid. Solveig, du er for længst holdt op med at synes, at Disney sjov er sjovt.*

Spørg hvorfor, hun alligevel altid ser med.

*I ser det på jeres gamle lorte fjernsyn. Det er et af dem, man skal hen og trykke på. Fjernbetjeningen virker ikke. Eller er forsvundet. Fjernsynet er en stor klods. Ikke nogen smart fladskærm. Det her skal varme op og har antenne. Der går lidt tid, inden der kommer billede. Det flimrer, hvis ikke man slår det på det helt rigtige sted.*

Hvem er det, der kender fjernsynet bedst? Hvad laver I andre, imens hun gør fjernsynet klar? Hvad er jeres ritualer? Hvem sidder hvor?

*I sidder med dyner for vinduet over fjernsynet trækker. I kan se det på gardinerne, der bevæger sig en lille smule.*

Hvem brokker sig mest? Over hvad?

Disney Sjov er som det plejer. I får en time inden I skal i seng. Mor skal gøre klar til fødselsdag.



### Hr. Herman

Husk katten Hr. Herman.

Hver gang pigerne har en scene i deres hjem, så kan du, hvis Katinka ikke selv siger det, spørge "hvad laver Hr. Herman?" På den måde hjælper du Katinka med at tage ejerskab over katten.

Og husk, at du altid kan bruge Hr. Herman som katalysator, understrege en pointe eller afbryde situationer, der er under opsejling. Katten er fars forlængede arm.

# Fødselsdag

*Fødselsdagen går på hæld.*

Lad spillerne fortælle lidt om festen. Hvad fik I at spise til fødselsdagen? Hvem var der udover pigerne, mor, Torben og farmor?

Var det hyggeligt? Pinligt? Trælst? Fantastisk? Noget der bare skulle overstås? Hvordan var stemningen? Trykket? Løssluppen? Hyggelig? Sker der noget, der får stemningen til at skifte?

Hvad fik Katinka i gave?

*Da du har pakket alle gaverne op, kommer farmor hen og giver dig en ekstra gave. Stor og firkantet. Som et brætspil.*

*Der er et kort med. Kortet har et fint billede af en zeppeliner i skyerne. Der står:*

*"Til prinsesse Katinka fra far. Må først åbnes når gæsterne er gået".*

*Låsen binder, når gæsterne går. "Der er sådan et trick," siger mor pinligt berørt og bøvler med låsen.*

Sørg for at fødselsdagsscenen ikke bliver for lang. Det er vigtigere at høre korte highlights om, hvad der skete, end at skulle spille, hvad der skete.

## Ouija seancen

Du kan læse op for dem eller fortælle, mens de selv forklarer deres handlinger.

*Pakken fra far er stor og firkantet. Den er pakket ind i blå indpakningspapir med små hvide skyer. Rundt om er bundet en tynd hampsnor med kortet i.*

*Indeni er der et sirligt udsmykket bræt med bogstaverne A til Å, tallene 0 til 9, et JA, et NEJ og et FARVEL. Der er desuden en planchet og en vejledning. Planchetten er en lille trekant lavet af træ, med et rundt glas i midten. Vejledningen ser gammel ud.*

Se den fulde vejledning i handouts. Den sender du nu til spillerne. Lad dem læse den højt *in character*.

Første seance skal være forholdsvis ufarlig. Lad dem stille spørgsmål, måske diskutere hvad man må og ikke må spørge om, jf. vejledningen.

Når de har sagt *"er der nogen?"* unisonet tre gange, går planchetten til *"Ja"*. Det er far. Han starter med at skrive *"Hej Prinsesser"*.

Far svarer, det bedste han kan. Der er ikke så meget filter på far. Han fortæller, at han savner dem, og at livet som luftpirat er fantastisk.

Spørger de ind til selvmordet eller variationer over samme, glider han af og siger ting som *"Jeg ville hellere være luftpirat"*.

Hvis der bliver sagt, at det var ham, der forlod dem, så det er hans egen skyld, at han savner dem, siger han, at de altid kan komme til ham.

Første seance er forholdsvis kort, og det vigtigste er, at der bliver skabt kontakt. Hvis ikke seancen stopper automatisk, ved at en af pigerne løfter en finger, kan man bruge Hr. Herman, der hopper ned og vælter et eller andet. Eller måske ligefrem kradser Solveigs hånd, hvis hun bliver for aggressiv i hendes spørgsmål.

# AKT 2



# Hos Farmor

*Det er fredag, og I er atter en gang hos farmor.  
Duften af wienerbrød breder sig i det lille køkken.  
De røde sodavand er fundet frem sammen med  
farmors øloplukker.*

## Gaven

*Den gamle dame smiler hendes underfundige smil  
og vil vide alt om gaven fra far. Hvad var det?*

Giv plads til en snak om ouija-brættet og pigernes seance. Farmor ved udmærket hvad et ouija-bræt er, og vil høre alt om, hvad far sagde. Hvordan vidste de, det var ham? Huskede de at følge vejledningen? Hun vil gyse af glæde over spændingen og minde dem om, at det jo ikke er helt ufarligt.

Og farmor vil være hurtig til at vende, hvad pigerne fortæller far siger, til sandhed. Med mindre det er negativt. Far er slet ikke død. Han snød døden og er nu i luftpirat Skylandet.

Hvis Katinka siger, at det er fjollet, og den slags siger mor også er løgn, er farmor hurtig til at tage til genmæle.

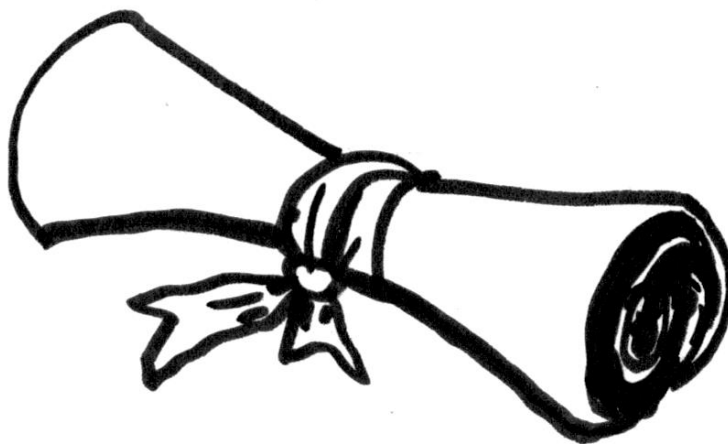
*"Hvad din mor ikke ved om døden, kan man skrive en meget tyk bog om. Bare fordi man er død, kan man godt være luftpirat."*

## Luftpost

Der er naturligvis luftpost fra far. Lad farmor samle tropperne i de bedste og blødeste stole i stuen. Læs op fra Brev 2 fra far.

Som før er det vigtigt at give plads til udbrud, kommentarer, diskussioner, skænderier og hvad der ellers kan opstå i løbet af en oplæsning. Fuldstændigt som det plejer.

Efterfølgende er der tid til at snakke om regnbueregnorme og regndans, kigge på skyer og hvad de ellers vil bruge tiden til, inden mor henter dem.



# Transit

## Mor henter

*Da klokken er halv seks ringer det på døren. Ding dong. Farmor sukker igen dybt. Det er mor. Der er endnu engang en afstemt høflighed mellem de to. Meget formelt.*

*"Hanne."*

*"Farmor."*

*"Har de været søde?"*

*"Ja det har de."*

*"Hav en god dag."*

*"God tur hjem."*

Lad dem sige farvel til farmor. Hun kysser dem på panden og giver dem et stort knus.

Det er vigtigt at spillerne mærker, at det er et ritual. Der er det samme, der sker hver eneste fredag, og det er det samme der bliver sagt hver fredag. Anstrengende afstemt høflighed. Og igen er det fint at pigerne bryder ind. De får tid til at et stort kram af farmor.



## I Bilen

*Mor er sur. I kan mærke det allerede før I når bilen. Regnvejret gør det ikke bedre.*

*Sidder I som I plejer, eller er der kamp om forsædet i dag?*

*Bilen hoster.*

Mor er træt, og der skal ikke så meget til at tænde lunten. Og hun orker ikke rigtigt at høre om farmors fantasier om far, men kan ikke lade være med at spørge om *"hvad bildte den gamle hejre jer ind i dag?"*

Giv plads til genfortælling eller diskussion om farmor virkelig er en hejre eller faktisk en heks etc.

*Der er rødt lys når I kommer til Kirkegården. Igen. Solen titter frem og I kan se en kæmpe regnbue over kirkegården.*

Lad dem reagere, debattere, dvæle i momentet.

*Der bliver grønt, og bilen finder hjem.*

# Hjemme

## Elevatoren

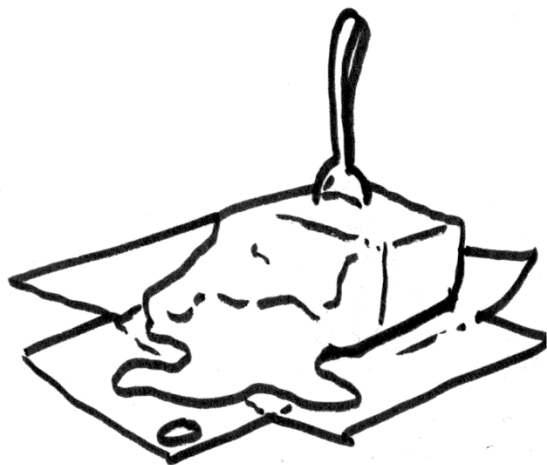
*Bilen finder sin parkeringsplads. Det regner stadig. På vej ind i lejlighedskomplekset overhaler tre store rødder jer og nupper elevatoren lige for næsen af jer.*

*Siger I noget?*

Det er nogle store gutter, der flipper en langemand af pigerne og griner. Elevatoren kører op. Og går i stå. De sidder fast. Råber og skriger.

Den står på trapper igen. Løber de om kap? Hvad går galt? Hvem snyder? Hvem falder? Eller er det bare brok med brok på? Eller stille gåtur fem etager op?

Måske husker mor at fortælle, at det er Torben, der har lavet mad, og de godt kan glæde sig.



## Lejligheden

*Nøglen driller. Mor vrisser. Torben forsøger at åbne døren fra den anden side. Efter lidt tid lykkedes det.*

*Hr. Herman er der med det samme.*

*Der dufter fremmed i den ellers vante lejlighed. Det er aftensmaden der lugter ... anderledes. Mor smiler og kysser Torben.*

Torben har lavet aftensmad. Maden står på bordet og der er dækket op med dug og stearinlys. Menuen står på frikadeller med feta og oliven i, kartofler og brun sovs og salat med tomat, agurk og champignon.

Torben vil det så godt, men han har ikke selv børn og har en naiv forestilling om, at børn er altædende og gør, som man siger, fordi man er voksen. Derfor vil han irettesætte pigerne, når han mener, at de opfører sig dårligt. Mor siger enten ikke noget eller bakker ham op.

Han kommer helt sikkert til at gå i konflikt med minimum Cirkeline, og hvis nogle af pigerne siger "du er ikke min far!" så kommer han af afmagt til at vrisse "nej, heldigvis". Hvis konflikten eskaleres, sender han en eller flere af søstrene på deres værelse. Uden Disney Sjøv.

De andre kan vælge værelset eller Disney Sjøv.



## Seancen

Mors kæreste er dum. Det er på tide at tale med far. Den konklusion skal karaktererne helst selv komme til, men hvis ikke, så tag Hr. Herman i brug. Eller fortæl at Katinka kan dufte fars alt for kraftige deodorant et kort øjeblik.

Far starter som han plejer med *"Hej prinsesser"*. Pigerne kan godt stille spørgsmål, men denne er far lidt mere proaktiv.

*"Jeg savner jer"* skriver han.

Før de kan spørge videre, skriver han

*"Farmor er i fare"*, og *"Red hende"*, *"Nu"* hvis de skal skubbes til handling.



## Farmor

Hvis det ikke er etableret allerede, kan en af pigerne, sikkert Solveig, godt have en mobiltelefon. Ikke en dyr model, men dog en der virker.

*Farmor tager ikke telefonen.*

Inde i køkkenet skændes mor og Torben. Højlydt. Forsøger pigerne at få hjælp af mor, råber de voksne af dem og sender dem på værelset igen.

Pigerne kan nu selv ringe efter en ambulance eller vente til at Torben går. Det kan de vente længe på.

Hvem falder først i søvn? Efter lidt tid med lavmælt skænderi hører, hvem end der er vågen, en der højlydt, irritabelt bakser med døren. Torben smækker den hårdt efter sig. Åndssvage dør.

*Solveig, du bliver vækket af en alt for velkendt lyd. Lyden af mor der græder.*

Mor sidder alene i stuen og hulker. Lad det være en stille scene mellem Solveig og mor. Mor siger ikke meget. Spørges der ind til Torben, siger hun blot *"ham skal du ikke tænke på mere"*.

Hvis Solveig spørger, ringer mor til farmor for at høre, om hun er ok. Men mor vil blive skuffet, hvis Solveig fortæller, at det er far der siger det. *"Det er jo ikke rigtigt, og du burde være stor nok til ikke tro på den slags"*.

Farmor tager stadig ikke telefonen. Mor kan godt overtales til at tage ind til hende. Er der allerede ringet efter en ambulance, kan hun også kontakte hospitalet. Her får hun at vide at farmor er indlagt. Mor tager afsted.

Pigerne er nu alene. Der er lidt uhyggeligt i stuen. Tv'et er noget gammel lort. Det larmer.

Mulighed for snak mellem søstre. Solveig kan vække en eller flere.

*Mor ringer. Farmor er faldet og skal indlægges. Mor tager med. Hun græder. Mumler lortebil.*

# AKT 3



# Hos Farmor

*Det er fredag, og I er atter en gang hos farmor. Men denne gang er der ingen himmelsk duft af wienerbrød eller røde sodavand i det lille køkken.*

*Farmor er indlagt på hospitalet. Alt er hvidt og sterilt og lugter af køkkensprit. Den gamle dame ligger i en sygeseng. Hun ligner ikke sig selv. Det er som om, hun er blevet hundrede år ældre på en uge.*

Brug denne scene til at sige farvel. Det er farmor, der siger farvel til pigerne. Pigerne der ser farmor for sidste gang.

Farmor ved, at hun ikke har langt igen og lægger ikke skjul på det.

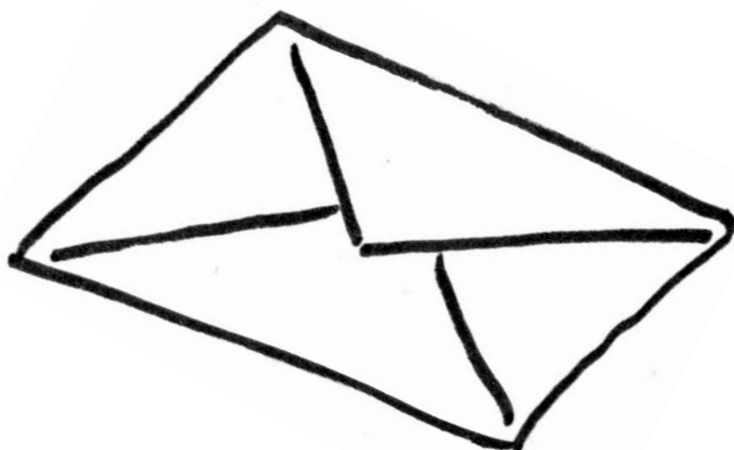
*"I skal ikke være kede af det. Det er et godt sted, jeg skal hen. Det har jeg ventet længe på."*

Hun er ikke ked af det. Det er længe ventet. Nu kan hun igen være sammen med sin søn. Hun glæder sig.

Men hun taler ikke om Skylandet ved navn. Og hun glider af på spørgsmål om det. Det er *"på den anden side"* eller lignende.

Men hun har et sidste brev til pigerne. Det er i en anden slags konvolut end det plejer. Hun siger de først må åbne brevet, når de er kommet hjem.

Lad pigerne spørge, snakke, græde, kramme. Lad farmor være gammel, træt og taknemlig.



## Brevet

Brevet de får denne gang er ikke et brev fra far i Skylandet, men derimod en undskyldning og en forklaring fra farmor. Et sidste farvel fra en sørgmodig dame.

Pigerne kan åbne brevet på hvilket som helst tidspunkt efter scenen på hospitalet. I bilen, i opgangen, når de kommer hjem. Det behøver du ikke sige til dem, men har de glemt brevet når de når hjem, så mind dem om at *brevet vejer tungt i lommen*, eller lignende.

Brevet vil højst sandsynligt afstedkomme en voldsom diskussion. Giv den diskussion og frustration plads. Cirkelines verden falder fra hinanden. Mor havde ret. Farmor var fuld af løgn. Det er tunge ting at kapere. Det er helt okay at blive sur, frustreret, sige det er løgn. Lad følelserne få frit løb.

Er mor til stede, når det bliver læst op, bliver hun sur og såret over den sidste del. Lad hende reagere alt efter situationen. Er der brug for vrede eller afmagt, gråd eller forståelse?

## Transit

### Mor henter

*Da klokken er godt halv seks banker det på døren ind til hospitalsstuen. Farmor sukker dybt. Det er mor. Hun ser bedrøvet ud. Hun går hen og holder blidt farmors hånd.*

*"Hanne."*

*"Farmor."*

*"Har de været søde?"*

*"Ja det har de."*

*"Hav en god dag."*

*"God tur hjem."*

Lad dem sige farvel til farmor. Hun kysser dem på panden og giver dem et så stort knus som hendes ebbende kræfter tillader.

De går.



### I bilen

Lad spillerne byde ind. Det kan være tid for stille refleksion eller tyve spørgsmål til professoren. Der er en chance for at snakke om farmor, og hvad der kommer til at ske med hende. Hvor hun skal hen.

Hvis der er en samtale, er det en svær samtale for mor. Mor forsøger at trøste pigerne. At svare så godt hun kan, uden at nedgøre hvad farmor sagde.

*Ved kirkegården er der rødt. Bilen hoster og går i stå. Telefonen ringer. Farmor er død.*

*Det begynder at regne.*

Lad spillerne reagere.

*Der bliver grønt. Bilen starter. I kører.*

# Hjemme

## Elevatoren

*Bilen finder sin plads. Regnen tager til.*

*Det ser ud til elevatoren virker.*

Det er helt op til spillerne, om de vil tage elevatoren. Der er ingen store lømler, der maser sig foran, og tager de elevatoren, virker den for en gang skyld.

Ellers hedder det trappen. Igen.

## Lejligheden

*Døren binder. Mor får den endelig op.*

De bliver modtaget af Hr. Herman, der virker ked af det. Giv plads til reaktioner og snak.

Der er aftensmad. Spaghetti kødsovs som mor har klasket sammen uden entusiasme. Man kan snakke omkring maden, ellers foregår måltidet i stilhed.

Om brevet (se side 25) læses før eller efter aftensmad er op til spillerne. De kan sagtens nå at læse det, mens mor laver mad.

Uanset kan brevet give anledning til heftig debat enten før eller under middagen. En sidste undskyldning og en stikpille til et gammelt nag.

For at klare hovedet og give lidt bedre stemning til en hård aften, beslutter mor at gå efter snolder, og lader pigerne være alene hjemme. Hun vil skynde sig, så hun kan nå det til Disney Sjøv.



## Tragedien

Før tragedien er fuldbragt er det eneste de skal gøre at tænde fjernsynet.

*Fjernsynet brokker sig. Flimrer. Og pludselig siger det PUF og en stikflamme står op bagfra. Vinduet trækker. Gardinet blår ind over flammen og ilden får fat. Den breder sig. Hurtigt. Fra gardin til tapet. Polyester puder med kvasterne. I løbet af ingen tid står halvdelen af lejligheden i flammer.*

Lad spillerne reagere. Lad dem smide vand på ilden. Men lad dem også forstå at der skal en del mere vand til.

Døren vil ikke gå op.

Ringer de til mor, er hun på vej i elevatoren. KLONK. Den sidder fast. Hun skrider på hjælp. Hun bliver nødt til at lægge på for at få hjælp. Vil pigerne ikke lægge på, bliver hun i røret og er med lige så længe, pigerne vil have hende med. Grædende. Bedende.

Pigerne er fanget. Ilden har fat i køkken og stue og breder sig alt for hurtigt. Det er kun et spørgsmål om tid, før den er i mors soveværelse, badeværelse eller pigernes værelse.

Lad pigerne bestemme, hvor de vil hen. Kan de ikke, vil katten vise vej. Ind på værelset.

*Luk døren. Røgen siver langsomt under døren.*

Vinduerne på femte sal er børnesikrede og kan derfor kun åbnes meget lidt.

Lad dem fortælle, hvad de gør, mens rummet langsomt bliver fyldt med røg.

Der er nu trukket så meget røg ind, at det ligner værelset er fyldt med skyer. Som at være i en helt anden verden.

*Hvad er det sidste, I gør?*

## Seance under slutscenen

Der er plads og tid til at pigerne afholder en seance i slutscenen.

Det kan enten ske ved, at pigerne bestemmer sig for at have en seance, før de ser Disney Sjøv.

Det kan også ske ved, at de i desperation under ilden forsøge at kontakte far.

Uanset hvad får de hurtig kontakt med far. Han hører dem, men siger kun "Farmor er her" og "Alt bliver godt igen".

Er seancen under ilden, skriver han desuden "Jeg kommer og henter jer".

## Landet i Skyerne

Lad tragedien synke ind. Og læs så op.

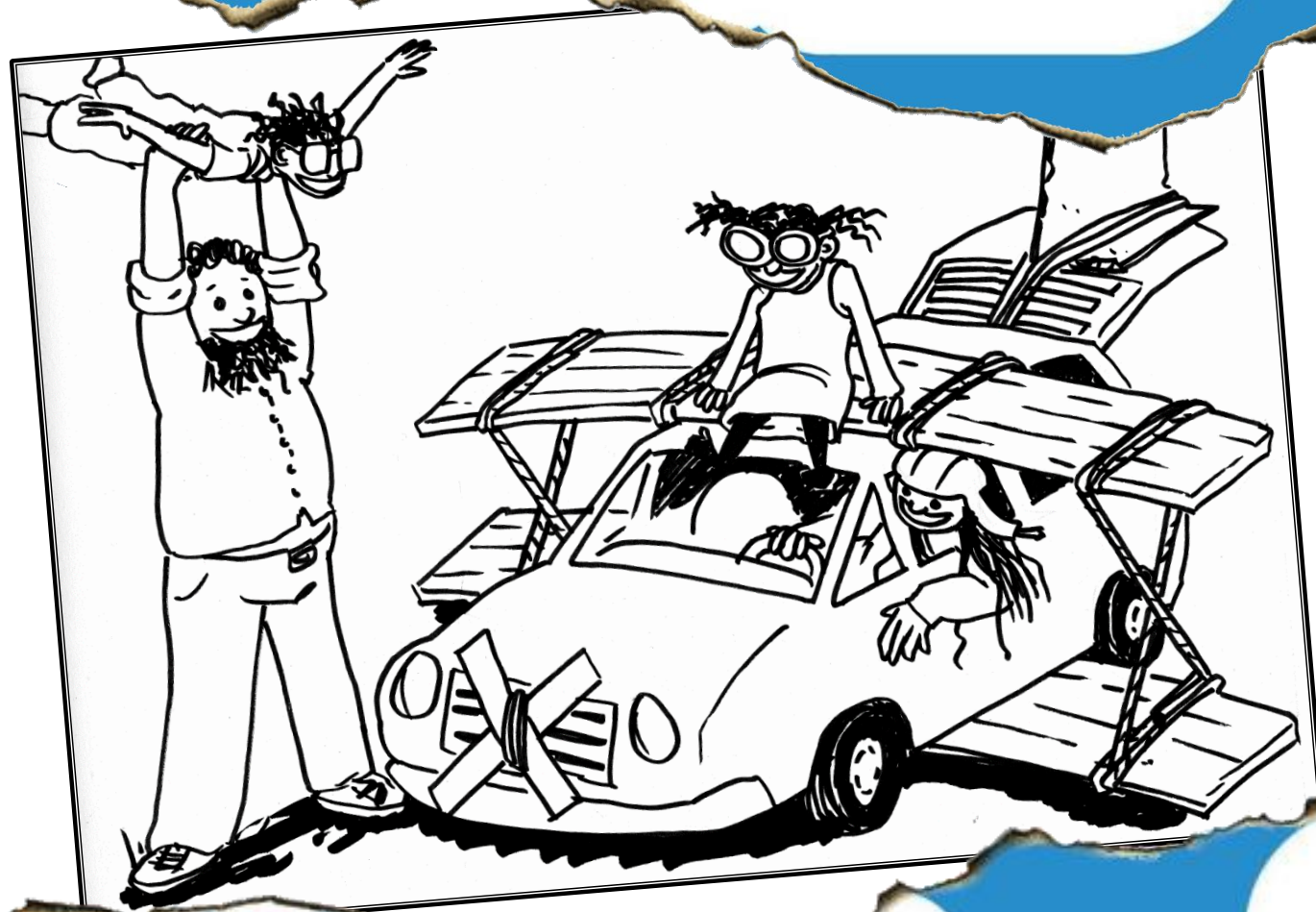
*I vågner langsomt. I ligger i hver jeres knagende hængekøje. I er en trækahyt og kan mærke solens stråler ind af et køje på den ene skibsside. I hører en velkendt dyb stemme.*

*"Hvad satan Prinsesser. Der er I jo. Jeg sagde jo jeg nok sku hente jer. Vil I med til Verdens Ende, eller hvad?"*





# Karakterer





*"Kan du ikke bare være glad for, at jeg er glad nu?" råber far.*

*"Du er ikke glad. Du er manisk. Så tag dog dine piller!" råber mor tilbage.*

*"Jeg kan ikke lide den far, jeg bliver med de piller," siger far.*

*De ved ikke, du er vågen og kan høre dem.*

**Solveig ved mere end sine søskende, men har forskånet dem for ikke at ødelægge deres billede af far.**

## Far

Det var dig, der fandt ham. I stolen. Med en halv flaske rødvin og et tomt pilleglas. Det har du aldrig tilgivet ham. Det har du heller ikke fortalt dine to søskende, Katinka på 9 og Cirkeline på 8. Der er meget, du ikke har fortalt dem.

Far var syg. Det ved du. Han kunne ikke styre sit humør. Mor har prøvet at forklare det for dig. Når Far var glad lyste han op som et fyrtårn i et stormvejr. Når han var ked af det, var han stormvejret. Og mor var båden, der styrede familien, så den ikke blev slået til plukfisk på klipperne.

Det var derfor, han ofte var væk. "Han er på ferie," sagde mor til jer piger. Du ved, han væk, fordi han var stormvejret. Stormvejret der rasede. Råbte af mor. Græd sig i søvn. Ham der gik fra det hele. Efterlod jer i indkøbscenteret, fordi han ikke magtede så mange mennesker på en gang. Far der glemte at hente Cirkeline i børnehaven, så de måtte ringe til mor på arbejdet, fordi far ikke tog telefonen. Tavse far. I de perioder undgik du ham. Prøvede at hjælpe mor så godt, du kunne.



Når han var Tavse far, var han mest sammen med Katinka. Du så dem tit sidde i jeres træhytte og kigge ud i horisonten, mens de mumlede lavmælte samtaler, du aldrig fik fat i. Nogle gange kan du høre Katinka mumle på samme måde, når hun ligger i sin seng om aftenen og snakker med sin kat. Du siger ikke noget.

Lige så træls tavse far var, ligeså fantastisk var han, når han var glad. Han byggede en gang et tæppeslot med puder og dyner og tæpper og tøjklammer og gamle juletræs-lyskæder der fyldte hele stuen og det meste af køkkenet. I spiste derinde i hulen i to dage, indtil mor fik spat af at sidde på gulvet. Cirkeline var rasende, da mor ryddede hele tæppeslottet ned. Hun nægtede at tale med hende i en hel uge. Cirkeline forgudede far. Alt hvad han gjorde var fantastisk, og alt hvad han sagde var sandhed. Nu har hun det på samme måde med farmor.

## Mor

Du ved, mor ikke har det nemt. De sidste par år har været et helvede for hende. Hun skulle holde styr på hus og hjem og fuldtidsarbejde, mens far bare ødelagde alting. Ikke at det var hans mening, men det var det, der skete. Selv når han var allerbedst og gladest, tog det tit overhånd. Og det blev værre og vildere efter hver gang, han havde været på "ferie". Og mor kunne ikke have det. Hun blev ved med at sætte grænser og regler, og han blev ved med at glemme dem og bryde dem. Dråben kom da han en dag lavede indendørs bål. "Men det regner jo udenfor" var hans undskyldning, da I kom hjem med mor. Han sad ved et levende bål midt på stuegulvet og kogte nudler i kakaomælk, mens røgalarmen bippede, uden han gjorde noget. Det havde den gjort så længe, at batteriet var ved at gå ud. Hun pakkede jeres tøj, og så var I flyttet.

Du er ret sikker på, at mor tabte en del penge på huset, da det blev solgt. Hun siger i hvert fald, at hun skylder banken en milliard, og det er derfor I bliver nødt til at bo, hvor I bor. Så du klager aldrig overfor mor. Det er ikke hendes skyld.

Men det ved Katinka og Cirkeline ikke.



## Torben

Og mor har fundet en ny kæreste. Torben. Torben er okay. Han vil jer det bedste, men han er ikke sjov som far. Han er ikke et fyrtårn i stormen. Nok mere en cykellygte i en halvmørk kælder. Han er god til at lave mad. Det er bare aldrig pandekager med is på en grå onsdag eller kakaosuppe med kammerjunker, fordi regnen var lidt kedelig. Det er frikadeller med kartofler og ikke for meget brun sovs. Far lavede en gang lyserød sovs. Den smagte forfærdeligt. Men den var lyserød, hvilket fik Katinka og Cirkeline til at spise tre portioner.

Mor er glad for Torben. Det er nok for dig. Hun har brug for en, der gør hende glad. Cirkeline hader Torben. Det er nok mest fordi, han ikke er far. Alt hvad Torben gør er forkert, ifølge hende. Katinka siger ikke rigtig noget.

## Cirkeline og Katinka

Du er den største af tre søstre. Og derfor også den klogeste. Det siger sig selv.

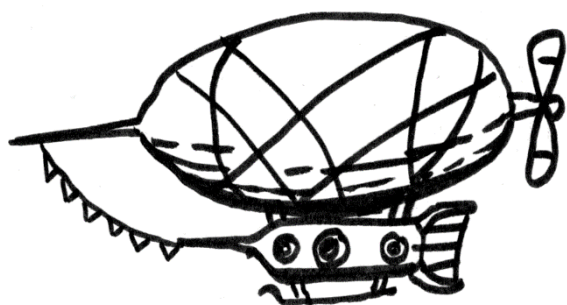
Cirkeline er den yngste af jer og også den mest irriterende. Hun fylder vildt meget og opfører sig som et ... barn. Du kan leve med at hun er så barnlig, hvis ikke det var fordi, farmor bilder hende alt muligt ind om, at far ikke er død men luftpirat. Alt muligt pis, som Cirkeline bare sluger råt. Du kan ikke lide at skændes med hende, men I gør det tit. Hun er så pisse påståelig. Hun driver dig til vanvid. Og så hader hun Torben, hvilket hun ofte gør opmærksom på. Så lad dog mor være glad, for pokker. Men nej, verden drejer sig om lille Cirkeline. Men hun er også sød. Når hun ikke råber. Hendes entusiasme er smittende. Hun ved alt om Skyland og har lært sig selv at læse for at kunne læse brevene fra far.

Katinka er 9 år. Hun fylder 10 i morgen. Hun er måske den, der var tættest på far, når det kommer til stykket. Den der kendte ham bedst. Du er bange for, at det har gjort hende lidt sær. Hendes bedste ven er hendes kat Hr. Herman. Hun fandt Hr. Herman samme dag, I kom hjem fra begravelsen. Det er en sort pjusket kat. Lidt tyk ligesom far. Nogle gange hører du hende også snakke til den, som om det var far. Som om hun kan høre, at den svarer igen, selv om den overhovedet ikke gør det. Som sagt – sær. Katinka er også diplomaten der kaster sig mellem Cirkeline og dig, når I skændes.

Men uanset hvor irriterende Cirkeline er og stille Katinka er, så er I stadig søskende, og du elsker dem begge højere end livet selv. Når I ligger hulter til bulter hver fredag og ser Disney Sjov er måske den bedste tid på uge for dig.

## Brevene

Da far døde, var der et brev til jer. Til prinsesserne. I brevet stod der at Far var taget videre. Han var nu Luftpirat i himmelriget Skyland. Og han glædede sig til, at I atter var sammen igen. Du har aldrig forstået, hvad han mente med det. Far er væk. Han kommer ikke igen. Kort efter begyndte farmor at modtage breve fra far. Luftpost fra skyerne, siger hun. En om ugen. Som om. Det er farmor selv der skriver dem. Det siger mor også. Men Katinka og Cirkeline er glade og glæder sig hver uge til et nyt brev fra far. Så måske er det okay, at det ikke rigtigt er fra far.



## Skyland

Farmor har i et år nu fortalt om fars oplevelser i Skyland, eller landet i Skyerne som Katinka kalder det. Det er egentlig ikke et land, der ligger i skyerne, men en anden verden, hvor far så er luftpirat i luftskibet Vattotten.

Han er kaptajn for et sølle mandskab af tyve og udskud, der sejler rundt og forsøger at stjæle alle mulige ting fra alle mulige folk. Som den gang de ville stjæle en vaskeægte ørkensheiks verdenskendte "Den Blodrøde Rubin", men endte med at blive taget til fange. Så skulle de støvsuge ørkenpaladset hele tiden, fordi der altid fløj sand ind fra ørkenen.

Andre gange er der mytteri på Vattotten på grund af en voldsom mangel på pandekager. Eller Fars ærkefjende Sorte Trixie lægger skumle planer igen. Eller dengang Vattotten mistede luft og nødlandede lige midt i Kannibaljunglen.

Rimelige tossede historier om tossede voksne der gør tossede ting. Dine søskende elsker dem.

## Opsummering - Solveig

- **Solveig** er den ældste af tre søstre. Hun er alvorlig og holder med mor.
- Det var Solveig der fandt **far** efter selvmordet. Det har hun ikke fortalt sine søstre.
- Det var fars sygdom der ødelagde det hele. Tavse far var dum. Glade far var skøn, bare ikke når det hele blev for meget.
- **Katinka** er den mellemste af de tre og har fødselsdag i morgen. Hun har en kat, hun snakker med.
- **Cirkeline** er den yngste. Hun tror, far er luftpirat, fordi farmor siger det.
- **Mor** er dejlig. Det er ikke hendes skyld.
- Mor har en ny kæreste der hedder **Torben**. Torben er okay. Så længe mor er glad, er du glad.
- **Farmor** fortæller nye historier om Skyland hver uge.



# Prinsesse

# KATINKA

*"Tror du, der er liv efter døden, far?"*

*"Hvad tror du, prinsesse?"*

*"Jeg tror, der er. Jeg ved ikke hvorfor. Men jeg synes jeg kan mærke det i maven."*

*"Husk på den fornemmelse. Små prinsesser ved meget mere om den slags end folk lige går og tror. "*

**Katinka har en god fantasi. Hun er nysgerrig og vil vide mere om far. Der er noget om far, folk ikke siger.**

**Katinka er diplomat mellem Solveig og Cirkeline, når bølgerne går højt.**

## Fødselsdag

I morgen er det din 10 års fødselsdag! Havde far været her, ville han have sagt "10 år, det er fanme stort!" Han syntes alle fødselsdage var stort, og de skulle fejres med maner. Det betød masser af flag, vild udsmykning og de største gaver, han kunne finde. Han var af den overbevisning, at store gaver var bedre end små. Du ved mor ikke har særligt mange penge, så du har med vilje ikke ønsket dig hverken store eller dyre gaver i år. Små fornuftige gaver til overkommelige priser. Det er vigtigt for dig, at alle kan være med.

Du håber at der kommer masser af gæster og de hygger sig og ikke spiser alt kagen. Der er ikke noget bedre end fødselsdagslagkagen dagen efter. Det har du lært af far. Han lavede altid to lagkager til sin fødselsdag. En til selve dagen, og en der kunne stå til dagen efter. Fordi den var altid bedre.

Det er også din første fødselsdag efter fars død. Du er bange for, man ikke kan have en god fødselsdag uden far.

## Far

Om to uger er det et år siden far døde. Mor siger, der er fordi, far var meget syg. Men du ved ikke helt, om det passer. Han havde aldrig feber. Mor siger, han havde ondt og tog piller, og så kom han til at spise for mange, men det tror du heller ikke på. Man kommer ikke bare til at spise for mange piller. Du hader piller. Bare en og du er ved at kløjs i det. Der er ingen, der kan spise et helt pilleglas, bare fordi de smager godt. Det er ikke noget man bare kommer til. Men far skulle spise nogle piller. Det ved du godt. Han var nogle gange ikke sig selv. Normalt var han glad og god til at lege. Bygge papborg i stedet for at gøre rent. Male monstre på væggen i værelset. Det blev mor sur over. Mor var altid sur, når far var allersjovest.

Andre gange var far mere stille. Nærmest ked af det. Tænksom. Tavs. Det var, som om far havde millioner af tanker inde i sit hoved og kun kunne få styr på dem ved at stille spørgsmål. Og spise piller. Nogle gange vækkede han dig om natten. Så brugte I timer på at hviske om universets hemmeligheder og livets gåder og skæbnens tilfældigheder og luner. Du elskede det. At sidde der i træhytten hele natten indhyllet i dyner. Men

mor elskede det ikke. Hun kunne altid se på dig om morgenen, om I havde været oppe hele natten. Hun skældte aldrig dig ud. Men du kunne tit høre hende og far skændtes inde i soveværelset. "Hun skal i skole! Det er nok, du er oppe hele natten. Skal du nu også trække hele familien med dig?" Du ville ønske mor havde prøvet at blive oppe en hel nat med far.

## Mor

Mor er dejlig, men hun har ikke været sig selv de sidste par år. Hun har råbt meget. Mest af far. Og da far ikke var der længere, så af farmor. Nu er hun mest stille. Hun ser ked ud af det, når hun tror, du ikke kigger.

Måske hun savner far ligeså meget som dig. Den tykke dejlige mand. Måske er hun bare træt af, at I kun har råd til at bo i den her dumme lejlighed, hvor alt er ved at falde fra hinanden. Måske er hun ked at hende og farmor ikke kan finde ud af snakke sammen.

Mor og farmor er ikke venner. Farmor er sur på mor over et eller andet, men vil ikke fortælle hvad. Og mor er sur på farmor, fordi farmor siger at far er luftpirat. Det forstår du ikke helt hvorfor, det er et problem.

## Hr. Herman

Du har en kat. Det er din. Hr. Herman hedder den. Samme dag som I begravede far var den der, da I kom tilbage til lejligheden. Sort. Pjusket. Og lidt tyk ligesom far. Du vidste bare at den var der kun for dig. Så du tog den med hjem. Det var mor ikke glad for. Hun er vist et hundemenneske.

Men du elsker Hr. Herman. Og den elsker dig. Men den hader Torben. Torben er mors nye kæreste. Solveig siger, han er god nok. Farmor siger, han er et pjok. Du synes nok mest han er lidt kedelig. Han har ikke skæg og går altid med skjorten inde i bukserne. Det kunne far aldrig finde på.



Nogen gange synes du, at du kan mærke far. Se ham i det alleryderste af øjenkrogen. Rund og mild. Høre hans stemme. Det tror du også Hr. Herman kan. Han opfører sig i hvert fald nogle gange som om, far var i rummet. Spinder. Miawer på den der *far er i nærheden* måde. Når du synes han er der, så snakker du til ham, som når I sad i træhytten midt om natten. Du stiller de store spørgsmål, og nogle gange synes du også, du får svar.

## Solveig og Cirkeline

Du er mellemsøster. Klemmt inde mellem en stor og en lille kamphane.

Solveig er den ældste. Hun er 12 år, og hun er altid meget alvorlig. Hun har glemt, hvordan man er barn. Det er kun, når I ser Disney Sjov sammen hver fredag aften, at det virker som om, hun slapper af. Når snakken falder på far, holder hun altid med mor. Aldrig med farmor.

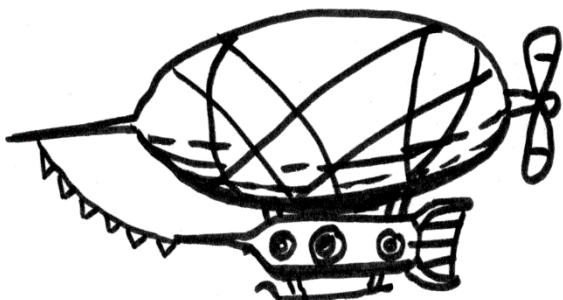
Cirkeline er den yngste af jer. Hun er 8 år og er nok den der råber allerhøjest. Hun tror fuldt og fast på ALT, hvad farmor siger. Sådan havde hun det også, da far levede. Sagde han at man fik chokolademælk ved at fodre køer med chokolade og så malke dem, så var det sådan. Og rystede med køerne, fik man chokolade milkshake. Hun samler alle historierne fra Landet i Skyerne. Cirkeline hader Torben og er det meste af tiden sur på mor, fordi mor er sur på farmor.

Det er ikke nemt at være fanget mellem Cirkeline og Solveig. Du forsøger altid at være diplomaten. Det har du lært af far. Han lagde sig også altid mellem farmor og mor, når de mundhugges om den bedste måde at lave and til jul. Men uanset hvor meget Solveig og Cirkeline ryger i totterne på hinanden, så er I stadig søskende, og du elsker dem højere end livet selv. Når I ligger hulter til bulter hver fredag og ser Disney Sjov er måske den bedste tid på uge for dig.



## Farmor

Farmor er dejlig. Gammel og grå og dejlig. Hver fredag har hun en ny historie om far. Hun siger, han er luftpirat i Landet i Skyerne. Hun kalder det vist Skyland, men du kan bedre lide Landet i Skyerne. Det lyder mere eventyrligt. Hun siger historierne kommer i luftpost fra Far, men du ved ikke helt, om det passer. Måske. Det er ikke så vigtigt. Så længe historierne er fantastiske, så minder det dig om alt det varme og dejlige ved far, og holder tomheden væk lidt endnu. Jeres fredage hos farmor er et helle.



## Skyland

Farmor har i et år nu fortalt om fars oplevelser i Landet i Skyerne. Det er egentlig ikke et land, der ligger i skyerne. Det er en helt anden verden, hvor far er luftpirat på luftskibet Vattotten.

Han er kaptajn for et skørt mandskab af elskelige tyve og kærlige udskud, der sejler rundt og forsøger at stjæle alle mulige ting fra alle mulige folk. Som den gang de ville stjæle en vaskeægte ørkensheiks verdenskendte "Den Blodrøde Rubin", men endte med at blive taget til fange. Så skulle de støvsuge ørkenpaladset hele tiden, fordi der altid fløj sand ind fra ørkenen.

Andre gange er der mytteri på Vattotten på grund af en voldsom mangel på pandekager. Eller Fars ærkefjende Sorte Trixie lægger skumle planer igen. Eller dengang Vattotten mistede luft og nødlandede lige midt i Kannibaljungen.

Der er aldrig et roligt øjeblik i Landet i Skyerne.

## Opsummering - Katinka

- **Katinka** er den mellemste af tre søstre og har fødselsdag i morgen, men er bange for den ikke bliver god, nu far er væk.
- **Solveig** er den ældste. Hun er alvorlig og holder med mor.
- **Cirkeline** er den yngste. Hun tror **far** er luftpirat, fordi **farmor** siger det. Farmor har altid ret.
- Katinka er diplomaten, der lægger sig imellem Solveig og Cirkeline.
- Katinka har en kat, der hedder **Hr. Herman**. Den kan mærke når far er i nærheden.
- Katinka elskede at sidde hele natten og snakke med Tavse far.
- Katinka tror ikke på at **far** kom til at spise for mange piller.
- **Mor og farmor** kan ikke lide hinanden.
- Mor har en ny kæreste der hedder **Torben**. Torben er lidt kedelig.



# Prinsesse

# CIRKELINE

*"Hvor gammel skal man være for at blive luftpirat, farmor?"*

*"Gammel nok til at kunne holde en sabel, men ikke så gammel at man har glemt sin fantasi."*

*"Så jeg kan godt blive luftpirat?"*

*"Kan du holde en sabel!"*

*"Ja".*

*"Så er du klar."*

**Cirkeline er historikeren. Hun samler alt om far og Landet i Skyerne. Hun tror 100 procent på ALT, hvad farmor siger. Der er intet filter.**

## Fars død

De andre siger, far at døde ved en fejl. Fordi han spiste for mange piller. Hvis man kun spiser en eller to, så hjælper pillerne. Men spiser man rigtig mange, så dør man. Og far kom til at spise for mange. Måske smagte de bare for godt. Lidt ligesom man har lovet, at man kun vil spise én, måske to chokoladekiks. Og så ender man med at spise hele pakken. Bare at man ikke dør af det. Måske får man ondt i maven.

Det skete et halv år efter, I var flyttet. Du ville ikke flytte fra far, men mor sagde, at det skulle du. Far havde brug for ro, sagde hun. Men det havde han slet ikke. Han havde brug for jer. Det siger farmor selv. Og nu er han der ikke mere, fordi I ikke var der til at fortælle ham, at man ikke måtte spise alle de piller man vil, selv om de smager godt.



## Mor

Mor er sød, men hun er bare vildt sur og skælder ud hele tiden. Hun er specielt efter dig. Over alt muligt. Du kan være sikker, at hvis du gør noget, far synes var sjovt, så synes mor, det er forfærdeligt. Det gjorde hun også altid dengang, far levede. Far byggede en gang et tæppeslot med puder og dyner og tæpper og tøjklammer og gamle juletræs-lyskæder, der fyldte hele stuen og det meste af køkkenet. Det var fantastisk. I spiste og sov og boede i hulen i to hele dage, indtil mor fik spat af at sidde på gulvet. Næste dag du kom hjem fra skole, var slottet væk. Mor havde ryddet det hele, mens I var væk. Du. Var. Rasende. Du nægtede at tale med mor i en hel uge.

Du ved ikke, hvorfor hun er så sur. En gang var hun altid glad. Eller du kan i hvert fald ikke huske, hun var så sur, da du var mindre. Og hun er altid sur på farmor, hvilket du slet ikke forstår. Farmor er fantastisk og skælder dig aldrig ud.



## Ting du hader

Du hader Torben. Torben er mors nye kæreste. Han er ikke far, men han vil gerne. Han er bare forkert. Han mangler skæg i hele ansigtet. Far havde et fantastisk fuldskæg. Og lugtede af altid af pibetobak og deodorant.

Og du hader mors nye lejlighed. Det hele er noget gammelt lort. Men det er det, der er råd til siger mor. Fars hus var bedre, siger du. Hun bliver altid vred, men hun ved, du har ret. Før var det jeres hus. Men da mor flyttede og tog jer med, blev det Fars Hus. Et fantastisk sted, hvor man måtte tegne på væggene og aldrig fik skældud. Man sov i hængekøjer. Alle madrasserne lå udenfor så man kunne hoppe ud af vinduet, når man havde lyst. Der var træhytte i haven og græsplænen kunne gro i fred.

Nu er huset solgt. Ham der solgte huset for jer var sur. Det var dem, der købte det også. "Forfald! Forsømmelse!" havde de sagt. Du ved ikke hvad det betyder, men det betyder nok ikke det, du håber på. I Torbens lejlighed må man ikke tegne på væggene. Han blev meget sur da du gjorde det. Det var ellers et flot luftskib. Far ville have været stolt. Men ikke Torben. Torben er den kedeligste og dumme mand i hele verden. Og han er ikke din far. Det bliver han aldrig. Hvorfor mor synes, han er dejlig, fatter du ikke.

Du kalder altid Torben for "du der" eller "ham der" når du snakker til ham eller om ham. Du ved det irriterer mor grænseløst, så det er vel ok.

Torben laver også mad der er lige til at få mavesår af. Det siger du altid, når der er noget du ikke kan lide. Det hørte du en gang far sige til mor. Det var noget med nogle piller, han ikke ville have. De var lige til at få mavesår af, sagde han. Du tænker, det er fordi, de smagte så dårligt, at de lavede sår i maven. Nu må du bede om dine himmelblå, det er dårligt.

## Katinka og Solveig

Du er lillesøster. Øv. Og du har to større søstre.

Solveig er den ældste. Hun er 12 år, og hun er altid så klog at høre på, at man skulle tro, hun var født på et bibliotek. Så kedelig og så holder hun altid med mor. Aldrig med farmor. Det er som om, hun har glemt, hvor fantastisk far var.

Katinka er 9 år. Hun fylder 10 lige om lidt. Katinka er en sjov fisk. Hendes bedste ven er hendes kat Hr. Herman. Hun fandt Hr. Herman samme dag, I kom hjem fra begravelsen. Det er en sort pjusket kat. Lidt tyk ligesom far. Nogle gange hører du hende også snakke til den, som om det var far. Som om hun kan høre, at den svarer tilbage, selv om den overhovedet ikke gør det. Katinka kan godt lide historierne om Landet i Skyerne, som hun kalder det. Katinka er også diplomaten, der kaster sig mellem dig og Solveig, når I skændes, så det brager.

Men uanset hvor meget I ryger i totterne på hinanden, er I stadig søskende, og du elsker dem begge højere end livet selv. Når I ligger hult til bulter hver fredag og ser Disney Sjøv er måske den bedste tid på uge for dig.

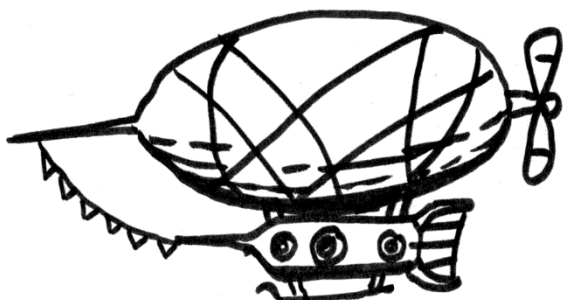


## Farmor

*"Nu må jeg bede om mine himmelblå,"* siger du tit. Du vil allerhelst sige fucking røvlort, men farmor har lært dig, at det er grimt. Hjemme hos farmor skal man sige *nu må jeg bede om mine himmelblå* i stedet for. Man kan også sige *vil du da ikke rende og hønse*.

Farmor er den eneste voksne, der forstår dig. Farmor hader også Torben. Og hun er heller ikke glad for mor. Hun siger, det er mors skyld, at far ikke er her længere. Hun skulle aldrig være flyttet, siger hun.

Du elsker din farmor. Den gamle heks. Det siger hun selv. Det er ikke noget, du har fundet på. Pas på, siger hun, eller jeg kaster en trylleformular, der laver dig om til en slimet snegl. Du vil ønske, hun en dag vil lave Torben om til en slimet snegl.



## Luftpost fra Skyland

Farmor får breve fra far. Luftpost. Hver uge flyver han forbi med luftskibet Vattotten og smider et brev. Luftposten lander altid på hendes altan. Så skriver han om alle sine eventyr som luftpirat i Himmelriget Skyland. Du gemmer alle brevene i en mappe. De er fantastiske eventyr.

Som dengang da fars skib sad fast på toppen af verdens højeste bjerg. Al deres vand blev til is, men heldigvis var det vaniljeis. Så det gjorde ikke så meget. Eller om Sorte Trixies hævn. Om lufthvaler og skyhajer. Kannibalerne på Kranieøen. Da far vandt Skylandsmesterskaberne i Pandekagespisning. Eller da der mytteri på Vattotten, fordi der ikke var nogle pandekager tilbage.

Du elsker elsker elsker de historier og har samlet alle brevene fra far i fine mapper, hvor du også tegner illustrationer til alle historierne og klister billeder af far ind. Du har sågar lært dig selv at læse, for selv at kunne læse alle brevene igen og igen. Ikke nogen nem opgave, da det står med sådan en slags skråskrift. Lidt ligesom når farmor skriver.

## Opsummering - Cirkeline

- **Cirkeline** er den yngste af tre søstre.
- **Solveig** er den ældste. Hun er kedelig og klog og holder med mor.
- **Katinka** er den mellemste. Hun er spøjst og har en kat, **Hr. Herman**, hun snakker med.
- Cirkeline elsker **farmor** og stoler på alt hun siger.
- Cirkeline bander ikke, men siger ting som *"nu må jeg bede om mine himmeblå"* og *"vil du ikke rende og hønse"*. Det har farmor lært hende.
- Farmor er måske en heks.
- Cirkeline samler alle historier fra **Skylandet** i en mappe. Brevene har lært hende at læse.
- **Mor** er sur og skælder hele tiden ud.
- Cirkeline hader mors kæreste, **Torben**. Han er ikke far.
- Far var fantastisk og sjov og skøn, og det virker som om mor og Solveig har glemt det.





# BILAG

Sceneoversigt

Brev 1: Verdens ende.

Brev 2: Regnbueregnormen

Brev 3: Fra farmor. Undskyld.

OUIJA BRÆT Vejledning

OUIJA BRÆT

Minder om far

Minder om mor

Minder om farmor

Skyland historier

Billeder

# SCENE OVERSIGT

Scene	Resume
<b>AKT 1</b>	<b>Etablering af rutiner, lokationer og relationer</b>
Hos Farmor	Der bliver snakket fødselsdag, spist wienerbrød, læst brev og diskuteret hvad der mon er for enden af verden.
Transit	Mor er sur og der er rødt ved kirkegården hvor far ligger begravet.
Hjemme	Elevatoren er ude af drift. Mor laver fredags spaghetti kødsovs. Disney Sjøv.
Fødselsdagen	Hvordan gik festen? Katinka får Ouijabræt. Seancen med kontakt med far.
<b>AKT 2</b>	<b>Konflikterne bliver tydeligere</b>
Hos farmor	Snak om "gaven" og oplæsning af luftpost. Snak om regnbueregnorme og liv og død.
Transit	Mor er sur. Det regner. Solen titter frem ved kirkegården og der er en stor regnbue.
Hjemme	Torben har lavet mad. Ikke spaghetti. Skænderi. Disney sjov aflyses. I seancen siger far at farmor er i far. Torben og mor skændes og Torben forlader mor. Mor græder og trøstes af Solveig. Farmor skal reddes.
<b>AKT 3</b>	<b>Tragedien fuldendes.</b>
Hos Farmor	Farmor er på hospitalet. Giver pigerne et brev. Pigerne tager afsked.
Brevet	Farmors brev er en undskyldning og en bitter stikpille til mor. Skaber skænderi.
Transit	Mor er stille. Bilen stopper ved kirkegården. Hospitalet tinger. Farmor er død.
Hjemme	Fredags spaghetti. Mor vil hente snolder til Disney Sjøv. TV'et brænder sammen og sætter ild til lejligheden. Seance med far, der vil redde dem. De brænder inde.
Landet i Skyerne	Pigerne vågner op i Skylandet.



## Brev 1 – Ved verdens ende

*Til mine dejlige prinsesser*

I dag svævede jeg til verdens ende. Var I klar over at man kunne det? Det kan man altså. Det er et fascinerende sted. Ved enden af alting. Der hvor himlen og havet stopper og så er der bare mørke og meget langt ned. Helt præcist hvad der er på bunden af verdens ende er der ingen der ved, men jeg var tæt på at finde ud af det. Og det var ikke med vilje.

Vi nærmede os kanten af verden i mit flotte og fantastiske luftskib, Vattotten, og for en sikkerhedsskyld smed vi et anker i den nærmeste sky. Desværre var det en særdeles ondsindet mørk og modbydelig regnsky, der aldeles ikke kunne lide at få et anker i hovedet. Det kan jeg jo egentlig godt forstå når det kommer til stykket. Men skyen zappede vores ballon med et voldsomt lyn og det efterfølgende brag gjorde alle døve i en hel uge. Så der var ingen der kunne høre jeg råbte "PAS PÅ!" mens luften fes ud af ballonen og luftskibet væltede ned i den mørke intethed.

Heldigvis fik ankeret fat i kanten af verden og nu hang vi så der med hovedet nedad. Selv om vi ikke længere kunne snakke sammen fordi vi var blevet døve, så kunne vi selvfølgelig luftpiraternes tegnsprog, og jeg fik beordret mandskabet til at lappe hullet og så pustet ballonen op i en fart. Men inden vi steg til vejrs kiggede jeg ned. Og dernede så jeg et lille lysglimt. Et lille bitte glimt, som noget større. Noget ukendt. Noget der helt sikkert skal undersøges.

Glæder mig til at undersøge det sammen med jer.

Kæmpe kram fra kaptajn far.



## Brev 2 – Regnbueregnorme

*Til mine dejlige prinsesser*

I dag fik jeg besøg af en regnbueregnorm. Når jeg siger regnorm, så er det altså ikke sådan en lille snollet en som dem vi gravede op hjemme i baghaven. Skylands regnorme er 10-20 meter lange når de bliver født og de holder aldrig op med at vokse. Og de kan blive meeeegeeeet gamle.

Regnbueregnormen så lidt mat ud, så vi startede et regnvejr.

I Skyland kan man altid starte et regnvejr hvis man ellers har godt med salt og lidt rytme i kroppen.

Vi dryssede fem store sække med vejsalt ned i skyerne og så beordrede jeg ellers hele mit rytmeløse mandskab til at danse som galt det deres liv. Det gjorde det også lidt, følger man ikke mine ordre så ryger man ud over rælingen.

I skulle have set regnbueregnormen, da regnen begyndte at vælte ned. Det var som at se jer danse i sprinkleren i haven i sommervarmen derhjemme. Regnbue regnormen lyste og glimtede i alle mulige og umulige farver. Den funkledede i farver der ikke engang har fået navne endnu. Den dansede gennem skyerne og regnen fik den til at vokse for øjnene af mig.

Man siger de største regnbueregnorme kan blive flere hundrede kilometer lange. Det er dem I kan se når solen kigger på regnvejr. Det varer nok nogle år inden den her regnbueregnorm bliver så stor, men den skal nok komme efter det. Indtil da, så må den gerne komme på besøg og få lidt regnvejr hos mig. Men jeg ved ikke hvad jeg skal kalde den.

Har i et godt navn til en regnbueregnorm?

Kæmpe kram fra kaptajn far.



## Brev nummer 3

*Til mine tre dejlige børnebørn*

*Undskyld.*

*Undskyld at jeg har løjet for jer.*

*Undskyld at jeg en fjollet gammel kone, der ikke vil glemme den magi min søn skabte.*

*Undskyld at jeg ikke kunne give slip, men holdt i stedet stædigt fast i mindet om ham og alt hvad han stod for. Fantasien. Legebarnet. Optimismen. Den gale smukke dreng fuld af skøre idéer som ingen anden.*

*Undskyld fordi at vi voksne forsøgte at skærme jer fra jeres fars svære sind, ved at lyve. Ved at sende far på ferie. Han var ikke på ferie. Han var indlagt for at få det bedre.*

*Og undskyld for at det var dig Solveig, der skulle finde ham. Det skulle aldrig være dit lod at gøre det.*

*Men det kan du takke din mor for. Jeres mor gav op. Hun forlod ham, ikke omvendt. Og hun tog jer med. Og det tog livet af ham. Det er jeres mors skyld at far døde. At min søn døde. Og det tilgiver jeg hende aldrig.*

*Pas på jer selv.*

*Farmor*



# OUIJA BRÆT

Tillykke med Deres nye OUIJA BRÆT. De er nu klar til at træde ind i magiske sfære af mystik og ånder. Det er meget vigtigt at De overholder REGLERNE, og behandler OUIJA BRÆTTET med respekt. Det er portalen til en anden verden.

## REGLERNE

### Om Rummet som seancen udføres i:

1. Rummet skal være uforstyrret af udefrakommende under seancen.
2. Rummet må kun være sparsomt oplyst af stearinlys under seancen (stearinlysene må ikke være sorte eller røde).

### Start Seancen:

1. Tænd stearinlysene, sluk alt andet lys i rummet.
2. Deltagerne skal nu sætte sig om brættet. Planchetten placeres på midten af brættet og sætter nu en finger hver på planchetten.
3. Deltagerne siger nu på samme tid "Er der nogen?" tre gange.
4. Hvis planchetten kører sig selv over på "JA", er der kontakt med åndeverdenen og deltagerne kan nu stille spørgsmål.

### Spørgsmål:

1. I må IKKE spørge om hvornår I skal dø eller, hvornår andre skal dø.
2. I må IKKE spørge om gud (guderne) eller livet efter døden (åndeverdenen).
3. I må IKKE spørge om eller til, eller på anden måde lave henvisninger til djævelen.

Husk! Sig spørgsmålene højt og klart ud i rummet, ét spørgsmål af gangen, og lad ånden svare. Formuler jer klart og tydeligt, så spørgsmålet ikke kan fejlfortolkes. Lad ånden få tid til at svare før der stilles et nyt spørgsmål.

**Under seancen:**

Det er vigtigt at når alle har lagt deres finger på planchetten, at de ikke fjerner deres finger igen før seancen er slut og ånden har sagt farvel. Planchetten må ligeledes ikke fjernes fra bordet før ånden har sagt farvel.

**Hvad kan der ske, hvis seancens regler ikke overholdes:**

Ånden kan slippe ud og manifestere sig selv! En ånd kan manifestere sig ved at slukke stearinlysene, kaste ting rundt i lokalet eller klæbe sig til en uheldig deltager og deltagere kan besvime.

**Afslut seancen. Sig farvel til ånden:**

Det er vigtigt at sige farvel til Ånden før seancen afsluttes. Sig: "tak for hjælpen" - også selvom ånden ikke nødvendigvis har været så hjælpsom.

Eller sig et simpelt "Farvel". Når ånden flytter planchetten op til farvel, så bør det være sikkert at afslutte seancen.

GOD FORNØJELSE!

**JA**

**NEJ**

**A B C D E F G H I J K L M N**

**O P Q R S T U V W X Y Z Æ Ø Å**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**FARVEL**

# MINDER OM FAR

papslot

indianerlejr

bøfbingo

gyseraften

godnathistorier

råbe- og jodlekonkurrence

skadestue

stjernehimlen

troldejagt

indendørs snobrød

# MINDER OM MOR

symaskine  
Hjemis-bil  
stranden  
indkøbscenter  
make-up  
charterferie  
med på arbejde  
børnefødselsdag  
bogorm  
frisør



# MINDER OM FARMOR

nipsting

det gamle fotoalbum

krystallysekrone

Nilfisk

slikskål

juleanden

citronfromage

æbletræet

lysbilleder

klavernoder

# SKYLAND HISTORIER

Sorte Trixies Hævn

Mytteriet på Vattotten

Kannibalerne på Kranieøen

Lufthvaler og skyhajer

Spaghetti-pesten

Den Polka Prikkede Usynlighed

Kamptrænede pingviner

Lufthulsgeneratoren

Robotkæmperne fra Gigantium

De 10.000 ninjaer





