



## UT-OCH-IN

### ETT SPEL OM FÖRESTÄLLNING

Spelet kretsar kring en berättelse. Det kan vara en roman, en telenovela, eller kanske en rollspelskampanj? En spelare, kallad **Ute**, spelar någon som läser/tittarpå/spelar berättelsen, och en annan, kallad **Inne**, spelar berättelsens huvudperson. En tredje spelare, kallad **Mellan**, gestaltar andra personer som dyker upp, både inne och ute.

Börja med att gemensamt fylla i de rutor titulerade "Vad jag heter" och "Vem jag är" (ensamstående mamma, drakprinsessa, etc.), samt titeln på berättelsen.

Därefter börjar **Ute** med att sätta sin första scen. Denna scen skall introducera rollpersonen, och den bör sluta med att hen sätter igång med att läsa romanen, se på tv-serien, etc.

Därefter är det **Innes** tur att sätta nästa scen, som alltså utspelar sig i berättelsen. Det kan vara berättelsens början, eller så kan det vara någonstans mitt i. Denna scen har till syfte att introducera **Innes** rollperson.

Efter dessa introduktionsscener är det **Mellans** tur att sätta en scen. **Mellan** kan själv besluta huruvida hans scener ska utspela sig inne i berättelsen eller utanför. Från och med denna tredje scen lägger vi till två nya regler:

1. Innan varje scen ska den som sätter scenen fylla i en ruta. **Inne** och **Ute** kan fylla i de rutor som är på deras sida av berättelsen, inklusive "Vad vi har gemensamt". **Mellan** kan fylla i de

sex rutor som börjar med ordet "Mitt". Scenen bör introducera eller visa upp det som skrivs i rutan.

2. **Inne** och **Ute** kan nu dyka upp i varandras scener. När **Inne** dyker upp i **Utes** scen, se det som att **Ute** tänker på vad **Inne** hade gjort och tänkt i den situationen. När **Ute** dyker upp i **Innes** scen, se det som att **Ute** tittar på berättelsen och tänker och kommenterar för sig själv vad som pågår. Om ni vill kan ni låta den andra personen svara, men ingen omkring kan höra konversationen, som bara sker i **Utes** huvud.

Fortsätt sedan att sätta scener enligt turordningen. Spelet kan, men måste inte, ta slut när alla sex rutor som **Mellan** kan fylla i är fyllda, alternativt alla fem rutor som **Mellan** inte kan fylla i.