

The Circle of Life

Ett scenario av Emelie Klanac och Sally Ståhl

Stort tack till: Anna Westerling, Kajsa Greger, Carl Nordblom, Therese Börve, Caroline Mårtensson och Björn Klanac för briljans, pepp och deltagande i speltest!



Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	2
Förberedelser	5
Innan det börjar:	6
Workshop	6
Kort beskrivning av The Circle of life	6
Elefant och Lejon	6
Introduktion av karaktärer	6
”Gå som” status	6
Skrikleken - varje steg skickas runt i cirkeln	6
Ars ordo	7
Monologteknik	7
Introducera bryt/gå av	8
Praktisk genomgång av spelet	8
Scen 1	8
Scen 2	9
Scen 3	10
Scen 4	10
Scen 5	11
Scen 6	11
Scen 7	12
Scen 8	12
Scen 9	13
Scen 10	13
Scen 11	14
Avslut	14
Instruktioner för spellista	16
Karaktärer	18
SPELHÄFTEN	23

Förberedelser

- Papper
- Pennor
- Maskeringstejp att märka upp golvet med
- Högtalare för musik
- Länk till spellista:
<https://open.spotify.com/user/goldworthy/playlist/05PVEe7eMTB6jV2RZ7yMna>
- Utskrifter
 - Karaktärshäften
 - Spelledarinstruktion
- Namnskyltar till djuren

Innan det börjar:

- Märk upp och möblera rummen: Stora konferensrummet, arbetsplatsen, köksbordet

Workshop

Alla säger sina namn och ett djur som börjar på samma bokstav som sitt namn

Kort beskrivning av The Circle of life

The Circle of life är ett lekfullt drama på liv och död. Scenariot beräknas ta 3 timmar. Spelarna byter roll i varje scen. Ibland är spelarna Åskådare då alla scener inte har 7 karaktärer. Karaktärerna är könade men inte som i filmen, några karaktärer har tillkommit. Gnuerna är protagonisterna. Spelet utspelar sig på ett företag som tillverkar DVD-spelare, men vi får också följa karaktärerna utanför kontorstid. Det är ett scenario som handlar om makt, maktlöshet och omfördelning av makt.

Elefant och Lejon

Alla står i en ring. Gör följande utan att tala med varandra: Utse en elefant som skyddar dig. utse ett lejon som du ska akta dig för. Rör er runt i rummet så att elefanten är mellan dig och lejonet. Avsluta när ni är nöjda.

Introduktion av karaktärer

- Ledningspersonerna (Mufasa, Simba och Zazu)
- Tjänstepersonerna (Nala, Scar och Gnuerna Larsson, Kent och Moa)
- Lagerarbetarna (Hyenorna Flin , Banzai och Shenzi)
- De som valt utanförskap (Timon, Pumba)

"Gå som" status

- Gå runt i rummet utan att krocka
- Gå som ett lejon - högstatus, chef
- Gå som Zazu - nervös, mellanchef
- Gå som en gnu - stressad, ängslig medelklass
- Gå som en hyena - trött, arbetare som inte orkar drömma längre
- Gå som Timon och Pumba - obrydda, "avslappnade" hipsters

x 2 - andra gången hälsar de på varandra och berättar om ett intresse

Skrikleken - varje steg skickas runt i cirkeln

1. Skicka ett hej
2. Kvittra som en näshornsfågel
3. Låt som en surikat
4. Låt som ett vårtsvin
5. Ryt som ett lejon
6. Skrattna som en hyena
7. Frusta som en gnu
8. Vråla ditt starkaste (så högt du kan eller vågar)

Ars ordo

Syfte: maktspel, konflikt

Ars ordo är en metateknik som används för att lösa status-osäkerheter i en hierarkisk relation, dvs konflikter. En grundbult i tekniken är ögonkontakt. Tekniken har 3 nivåer som kan eskaleras. För varje steg så kommer fallet för den som förlorar att vara högre.

- Inled ars ordo genom att ta tag i din medspelares arm.
- När ars ordo startats med ögonkontakten upphör all verbal kommunikation.
- Den som bryter ögonkontakt först förlorar. Kom ihåg att spela på fallet.
- Spela på in-grejer.

Steg 1

Gå runt i rummet. Du är en mellanchef, som jobbar på kontor. När andan faller på: rör vid en medspelares arm och inled ars ordo genom att stirra på varandra. Den som viker med blicken först förlorar. Den som förlorar erkänner omedelbart sin förlust.

Steg 2

Fortsätt gå runt i rummet. Rör vid en medspelares arm för att starta ars ordo. Eskalera tekniken från ögonkontakt till att också använda ljud och kroppsspråk för att försöka vinna. (Man kan göra sig fysiskt stor, visa tänderna, morra, skälla, vråla etc). Direkt när tekniken inleds får inga ord användas, däremot ljud. Den som först viker av med blicken förlorar. Försluten blir större och större ju mer man investerat i att vinna.

Steg 3

Fortsätt gå runt i rummet. Rör vid en medspelares arm för att starta ars ordo. Eskalera tekniken från ögonkontakt till att också använda ljud och kroppsspråk för att försöka vinna. Direkt när tekniken inleds får inga ord användas, däremot ljud. När du att två personer startat tekniken, slut upp på en av sidorna för att ge förstärkning. Den som har stor uppslutning har större chans att vinna! Om det blir väldigt jämt blir det en mer jämn kamp. Den som ligger i underläge kan ta in detta i tekniken. Den sida som förlorar måste alla spela på ett högt fall.

(fritt efter <https://workshophandbook.wordpress.com/2012/02/18/ars-ordo/>)

Monologteknik

Två ingångar:

Om en spelare vill veta vad en annan tänker, lägg handen på hens axel och säg: "Nu vill jag veta vad du tänker"

Om en spelare vill tala om vad hens roll tänker, för att öppna upp för mer spel t ex: "Nu vill jag att ni ska veta vad jag tänker"

Det är spelarna som hör monologen, inte karaktärerna.

- Testa genom att spelarna får gå runt i rummet - gå som gnuer.

Introducera bryt/gå av

I det här spelet kan man som spelare alltid bryta en scen om man inte vill fortsätta spela den, att den t ex upplevs som för emotionellt jobbig eller annat. Då säger man bryt. Ingen kommer ställa frågor om varför. Och spelledaren fortsätter scenariot. Det är också möjligt att lämna en scen om man inte orkar fortsätta.

Bryt är också det ordet som spelledaren kommer använda när hen avslutar scenen.

Praktisk genomgång av spelet

1. Spelarna får sina karaktärshäften innan spelet börjar.
2. De läser på om karaktären för den kommande scenen (ca 3 minuter), här kan spelledaren även ha på musik från spellistan ovan.
3. Spelledaren talar om deltagare, plats och situation och läser stämningstext.
4. Spelledaren startar varje scen efter stämningstexten genom att säga "Varsågod".
5. Under scenens gång kan spelledaren ge mer regi. Förslag på regi finns vid varje scen.
6. Scenen avslutas abrupt när spelledaren säger bryt.
7. När scenen är färdig sätts ny musik på och spelarna läser sin karaktär inför nästa scen. Vi pratar inte med varandra mellan scenerna men prata gärna med spelledaren om du har frågor.

Scen 1

Regi: Låt gnuerna jobba ihop sig ett tag först. De pratar om hur de gjorde med julen när de alla var tvungna att jobba. Scar är där för att höra hur de har det på sin arbetsplats. Mufasa kommer in efter ett tag - då alla sitter och småpratar istället för att jobba.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Mufasa, Zazu, Kent, Moa och Larsson, Scar (6 roller)

Plats: På gnuernas arbetsplats

Situation: Mufasa är missnöjd över gnuernas arbetsinsats.

Stämningstext:

Vi befinner oss på ett kontor. I varje bås sitter 3 tjänstemän, gnuer. Telefonen ringer, kunder som är missnöjda. Oftast. Ibland måste man själv ringa kunder för att försöka sälja. Sälja fler och fler DVD-spelare. Är det ens någon som köper det längre? Men det är ett jobb. Och det ska göras. Kundtjänst och säljare i ett. Vilken underbar kombination. På lagret jobbar hyenorna. De är missnöjda för det mesta men inte alls lika stressade som oss här uppe. De får ju lyssna på pod när de packar och plockar. Vilken dröm. Närmsta chefen, Zazu tittar förbi ibland. Men helst vill hon hålla sig nära de högre uppsatta. Smöra och ställa sig in för att en dag, kanske slippa vara den person som får skit både uppifrån och nerifrån. Mufasa verkar vara född till chef. Han har pondus och kan snacket. Bra på att sälja, ett rovdjur helt klart. Som gnu träffar man honom nästan aldrig. Men ibland händer det. Och då är man så jävla nervös. Den vi kan prata med, på riktigt vända oss till, det är Scar på HR. Human resources. Hon lyssnar och förstår. Har bra värderingar. Hon tycker inte heller om stressen och pressen. Hon skulle säkert vara en bra chef...

Gnuerna har jobbat över varje dag i 2 månader. I år var de tvungna att jobba på julafton. Julafton! Gott nytt jävla år. Trots det, är Mufasa missnöjd över att de aldrig lyckas leverera enligt förväntan. "Har inte nått målen." Scar menar att förväntningarna är orimliga. Gnuerna har varken fönster eller ventilation i sitt arbetsrum. Stämningen i rummet är stressad. Telefonen ringer men ingen hinner eller orkar svara. Om de bara kunde få en vattenautomat till båset.

Scen 2

Regi: Låt medarbetarna komma in en och en i rummet så att de får plats och tid att prata och spekulera. Efter ett tag kommer Mufasa och Simba in i konferenssalen.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Shenzi, Simba, Scar, Nala, Rafiki, Zazu, Larsson (7 roller)

Plats: Stora konferensrummet

Situation: Presentation av nya VDn, VDns son.

Stämningstext:

Det går rykten på arbetsplatsen om att Mufasa ska pensionera sig från VD-posten snart. Vem ska ta över? Scars namn har nämnts men ingen vet säkert. Också Zazu har kommit på tal men troligtvis inte. En och en kommer in i konferensrummet, nyfikna och spända. Är det idag en förändring kommer? På gott eller ont? Sist kommer Mufasa och den nya VDn. Han som ska tillsättas i höst. Simba. Men vem fan är det?

Scen 3

Regi: Presentera gnuerna mer och låta de reagera på den nya chefen. Uppmuntra konflikt.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Kent, Moa, Larsson (3 roller)

Plats: Vid frukostbordet i personalrummet

Situation: Fredagsfrukost på kontoret. Kent har glömt bort att det var hans tur att handla maten.

Stämningstext:

Det är en stressig förmiddag på kontoret men fredagsfrukost är faktiskt tradition. Så har det alltid varit. Kent är tankspridd, har glömt att handla. Och till råga på allt, den där kommande VDn... Den unga. Mufasas son... Kan det verkligen bli bra?

Scen 4

Regi: Spä gärna på stämning av revolt, låt karaktärerna få bli entusiastiska. Avsluta när gnuerna har gått med på "revolution".

Att ge till spelarna:

Deltagare: Scar, Flin, Banzai, Shenzi, Kent, Larsson och Moa (7 roller)

Plats: Hyenornas hemliga spritgömma på lagret

Situation: Efterfest efter personalmiddag, missnöje med den nya situationen.

Stämningstext:

Första dagen på det nya årets kick off är slut. Det inte alltför skickliga coverbandet har spelat klart och alkoholen är nästan uppdrucken. Några av hyenorna har dragit med sig gnuerna till ett av gnuernas arbetsbås. Det är trångt och uppsluppen stämning i det lilla utrymmet. Hyenorna vill ha förändring. Och Scar är med på det. Spänning i luften, vad händer nu?

Scen 5

Regi: Lättsam och kärleksfull stämning i scenen. Bygger upp till det tragiska som kommer i scen 5.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Mufasa och Simba (2 roller)

Plats: Vid köksbordet

Situation: Mufasa och Simba planerar nästa års semesterresa som de båda ser fram emot

Stämningstext:

En pappa och hans son. Det är lördagsmorgon, tidig vår. Mufasa och Simba äter frukost tillsammans. Älskade Simba. De har båda varit väldigt upptagna med familjens företag på sista tiden. Mycket med att planera inför avgången som VD och städa för den nya generationen. Simba håller upp kaffe. I sommar vill jag att vi gör något tillsammans. Såklart! De ska ha kvalitetstid, bara de, bara lugn.

Scen 6

Regi: Låt Mufasa och Simba komma in senare i scenen. Hjälp spelarna att våga använda ars ordo om det behövs. Avsluta scenen när Mufasa dör (eller liknande) och Simba flyr.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Simba, Mufasa, Scar, Zazu, Kent, Moa och Larsson (7 roller)

Plats: Stora konferensrummet

Situation: Mufasa och Simba ska hålla en presentation för de anställda.

Stämningstext:

En och en kommer de in i konferensrummet. Småpratrar viskande. Minnet efter torsdagens efterfest ligger som ett ok på allas axlar. Det var lättare att stå på sig då, när alla höll med, det var dunkel belysning och berusad stämning. Nu är det ljust av skrikande lysrör. Och Mufasa är ju bara ett djur. Precis som alla de andra. Men det är dags nu. Det får fan vara nog. Mufasa tror att han kan göra vad han vill men nu, nu är dem organiserade. De är en grupp. När han och Simba ska presentera budget eller vad det nu är, då ska de få känna på sanningen!

Scen 7

Regi: I den här scenen finns plats för både komik och allvar.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Larsson, Timon, Pumba (3 spelare)

Plats: Vid ett köksbord

Situation: Pumba och Timon intervjuar en ny potentiell medlem i sitt kollektiv. Larsson reflekterar över sina livsval och lättar sitt hjärta.

Stämningstext:

Så här kan det inte fortsätta. Livet. Det här kan inte vara allt som finns. Eller? Larsson måste ändra riktning. Göra något annorlunda. Annonsen såg intressant ut. "Bli en del av vårt kollektiv och kom i kontakt med dig själv. Våga skapa äkta relationer. Lev i samklang med jorden och allt som finns i den. Inga bekymmer." Det låter ju bra. En ny livsfilosofi. Något Larsson behöver just nu. Efter allt... Det var ju inte meningen. Han menade inte att det skulle bli så... Men nu blev det

så. Behöver en nystart. Ett nytt liv. Hoppas de här djuren är några att luta sig mot, här utanför staden.

Scen 8

Regi: En scen av konflikter. Kom ihåg ars ordo.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Scar, Zazu, Nala, Flin, Banzai, Moa och Kent (7 roller)

Plats: Stora konferensrummet

Situation: Scar hoppar in som ny VD och ska hålla presentation om vårbudgeten.

Stämningstext:

Samma lysrör och samma konferensrum. Men Scar bestämmer nu. Nu ska det bli förändring! Ny vårbudget ska presenteras. Kanske diskuteras till och med! Vart ska pengarna gå? Nu ska det bli rättvisa! Alla är där, nästan. Väntar och småpratar. Scar kommer sent. Uppenbart stressad. Har Scar nya skor? Säkert inte. Eller? Har hon råd med det? Det kan ju inte vara så svårt att komma överens. Om alla bara jobbar åt samma håll. Larsson är inte kvar. Men det låtsas vi inte om. Allt ska bli bättre nu.

Scen 9

Regi: Avsluta innan Larsson har bestämt sig för hur han vill göra.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Kent, Moa, Larsson, Timon, Pumba (5 roller)

Plats: Ett köksbord

Situation: Kent och Moa hämtar hem Larsson från kollektivet.

Stämningstext:

En söndagsmiddag i kollektivet. Vegansk såklart. Larsson vet inte vad han gör där egentligen. Dämpar källsortering ångest? Timon är så självklar här. Pumba också, trots att något skaver? Men det är mys. Efter ett tag får de besök. Före detta kollegor till Larsson. Stämningen ändras. Moa och Kent har aldrig varit i ett kollektiv. Moa provade yoga en gång men det var mest bara bökigt. Kent har aldrig provat. De behöver veta hur Larsson mår. Varför han inte kommer till jobbet längre. Vad sysslar du med Larsson?

Scen 10

Regi: Simba sitter ensam i köket. Efter ett tag kommer Nala in i huset. Avsluta scenen när Nala lyckas övertala Simba att återvända.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Simba och Nala (2 roller)

Plats: Köksbordet

Situation: Nala försöker få Simba att komma ur sin depression.

Stämningstext:

Simba är ensam. Sitter på en köksstol i ett tomt kök. Disk och flugor. Klockan på väggen är det enda som visar att det går tid. Sommar ute och luften är kvav. Mufasas kaffekopp står kvar på bordet. Det här funkar inte. Men det finns ingen ork. Nala kommer in. Måste ha gått in genom ytterdörren själv. Han ser bekymrad ut, nästan rädd. Hur mår du Simba? Det har gått månader sedan... Du måste komma tillbaka. Scar har förstört hela verksamheten. Du måste ta din plats Simba! Förstår du inte!? Du är vårt enda hopp...

Scen 11

Regi: Slutstrid! Hjälp spelarna att använda och komma ihåg ars ordo. Avsluta scenen när en av parterna har uppenbart övertag i form av anhängare och vinner maktkampen.

Att ge till spelarna:

Deltagare: Scar, Simba, Nala, Zazu, Larsson, Moa, Kent (7 roller)

Plats: Stora konferensrummet

Situation: Scar håller möte, Simba kommer in för att ta det som är sitt. Senare kommer även Larsson.

Stämningstext:

Scar har kallat till möte. Det är sensommar och ingen har fått semester i år. Det är kris. Men det måste väl vända snart? Eller? Stämningen är hård. Plötsligt kommer Nala in i rummet. Simba är med honom. För första gången på månader är Simba i det här rummet. Men vems är rummet? Är det dags för gnuerna att bestämma vad de faktiskt tycker? Och var är Larsson?

Till spelledaren:

Avslut

När slutstriden är över. Sätt på sista låten. Be spelarna att gå till en plats i rummet och lägga sig ner eller sätta sig bekvämt.

Stämningstext:

Kampen är över. Men vem är vinnaren? Kommer det att bli rättvist nu? Många vill ha makt. Vad gör den med oss? Är den eftersträvansvärd? Kanske är det skönare att känna sig utanför hierarkierna och få makten att kritisera och granska.

Allting har en plats i livets stora cirkel. Så sa han, Mufasa. Han var i toppen av näringskedjan. Är det nu antiloper och gnuer äter gräset som hans döda kropp blivit. Eller är han bara borta för alltid och vi andra får försöka klara oss bäst vi kan? Djungelns lag.

Tack för att du har spelat scenariot The circle of life.

Berätta att det här är slutet av scenariot "The circle of life". Be spelarna slappna av och komma tillbaka till sig själva. Be spelarna ligga kvar tills de är redo att samlas i en ring. Gå varvet runt och be alla säga hur det känns i kroppen just nu. Gå varvet runt och dela något du kommer ihåg från spelet.

Öppna upp för fritt samtal.

Instruktioner för spellista

<https://open.spotify.com/user/goldworthy/playlist/05PVEe7eMTB6jV2RZ7yMna>

Scen 1

Circle of life - Från början

Scen 2

I just can't wait to be king - Från början

Scen 3

Hyenas in the Pride Land - Från 02:05

Scen 4

Elephant Graveyard - Från 00:38

Scen 5

I was just trying to be brave - Från 00:32

Scen 6

Stampede - Från början

Spela under ars ordo också

På slutet spela **If you ever come back we kill you** - Från början

Scen 7

Hakuna Matata - Från 01:46

Scen 8

We gotta bone to pick with you - Från början

Scen 9

Kings of the past - Från 01:10

Scen 10

Can you feel the love tonight - Från början

På slutet spela: **Remember who you are** - Från 06:40

Scen 11

The rightful king - Från början tom 04:23

Under ars ordo spela: 06:50-8:20

På slutet (scenens avslut) spela: Från 09:50

Karaktärer

Scar (Hon, lejon)

Den raljanta idealisten

- HR-ansvarig på företaget
- Idealist
- Inte rädd för att säga vad hon tycker
- Ironisk
- Känner sig försummad

“Livet är så orättvist. För jag... jag blir ju aldrig kung.”

Simba (Han, lejon)

Den drivna arvingen

- Blivande VD i företaget
- Privilegerad - född in i lyx
- Berättar för andra hur saker “är”
- Har svårt att ta kritik
- Vill göra pappa stolt

“Snart är det jag som är kung!”

Mufasa (Han, lejon)

Den stränge men rättvise ledaren

- Den snart pensionerade VDn
- Sträng men varm
- Har inte alltid tagit de moraliskt bästa besluten
- Har inte längre några svar men försöker dölja det, med pondus
- Doftar tobak och mysk

“Allt som solen rör vid är vårt kungarike.”

Zazu (Hon, näshornsfågel)

Den ständigt positive kappvändaren

- Mellanchef
- Ögontjänare
- Lätt generad
- Råkar ofta säga plumpa saker
- "Glaset är halvfullt" (mailar ofta ut liknande bilder till sina kollegor:)



"Ah, mycket bra, anfall... Anfall?! Ånej, ers nåd, ni kan inte mena allvar! Åh, det här är så genant!"

Nala (Han, lejon)

Den fåfänge

- PR-ansvarig på företaget
- Nedlåtande utan att märka det själv
- Läger stor vikt vid hälsa, det yttre
- Intresserad av sociala medier
- Ser ej sina privilegium

"Förstår du inte? Du är vårt enda hopp!"

Flin (Hon, hyena)

Trollet

- Förman på lagret
- Älskar att provocera
- Låg moral men menar att företaget har lägre
- Tycker inte om "offer"
- "Jag säger bara vad alla tänker"

“Moahhhahaha... Bwahahaha!”

Banzai (Han, hyena)

Ögontjänaren

- Jobbar på lagret
- Skyller misslyckanden i livet på sitt jobb
- Snackar skit om alla
- Försöker hålla ordning på lagret och hyenorna
- Vill inte göra bort sig men är mycket klumpig

“Han är hemsk den där Mufasa.”

Shenzi (Hon, hyena)

Aktivisten

- Jobbar på lagret - tar sitt arbete på stort allvar
- Idealist - nu är det hyenornas tur att ta plats!
- Scar är den stora idolen
- Teoretiserar känslor och system
- Talar innan hon tänker

“Titta på er två! Inte konstigt att vi dinglar längst ner i näringskedjan.”

Kent (Han, gnu)

Underdog

- Jobbar på kontoret - håller på att bli utbränd
- Dåligt minne
- Avhumaniserar makten
- Tycker det är skönt att slippa ansvar som kommer med makt
- Behöver hålla sig väl med makten då han vill gå ner i tid

Moa (Hon, gnu)

Fan-girl

- Jobbar på kontoret
- Ser upp till Scar och vill bli hennes närmaste
- Mycket ensam, längtar efter ett sammanhang
- Jobbet är trevligare än den kala ettan hon bor i
- Söker alltid närhet men försöker vara diskret

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd
- Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Timon (Hon, surikat)

Moralväktaren

- Lever "utanför samhället" med hjälp av föräldrars pengar
- Pluggar strökurser i sociologi och eko-filosofi
- Alla borde hitta Timons väg - om hon så måste övertala dem
- Lättprovocerad
- Bor i kollektiv med Pumba

"Gör dig inte dummare än vad du är. Jo, lämna ditt förflutna bakom dig."

Pumba (Han, vårtsvin)

Strävaren

- Jobbar extra i hemtjänsten
- Bor i kollektiv med Timon - som han älskar
- Kämpar hårt för att verka avslappnad
- Tycker det är skitjobbigt med källsortering, egenodling, dumpstring osv.
- Har stressmage

"Han är så söt och alldeles ensam. Ska vi behålla honom?"

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

SPELHÄFTEN

Spelare 1

Scen 1

Mufasa (Han, lejon)

Den stränge men rättvise ledaren

- Den snart pensionerade VDn
- Sträng men varm
- Har inte alltid tagit de moraliskt bästa besluten
- Har inte längre några svar men försöker dölja det, med pondus
- Doftar tobak och mysk

“Allt som solen rör vid är vårt kungarike.”

Drivkraft/känslor i scenen: Få gnuerna att inse att det är viktigt att de gör kunderna nöjda, även om det krävs att de jobbar över. Tror de att du aldrig jobbat över för företagets skull? De skulle bara veta vad du gjort för bolaget. Det är din förtjänst att de kan ha en anställning och en lön.

Scen 2

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd
- Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Drivkraft/känslor i scenen: Du känner oro. Ska det omstruktureras, sparkas folk och sparas pengar nu? Den nya VDn ser ut precis som den gamla, man, kostym, hetro... Han kan säga vad som helst, inget kommer att förändras. I alla fall inte till det bättre. Kanske man skulle gå med i facket?

Scen 3

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 4

Shenzi (Hon, hyena)

Aktivisten

- Jobbar på lagret - tar sitt arbete på stort allvar
- Idealist - nu är det hyenornas tur att ta plats!
- Scar är den stora idolen
- Teoretiserar känslor och system
- Talar innan hon tänker

"Titta på er två! Inte konstigt att vi dinglar längst ner i näringskedjan."

Drivkraft/känslor i scenen: Du är full. Och när du är full vill du gärna prata om saker du brinner för. Just nu råkar det vara förändring. Din tur att ha lite fördelar! Vem fan är Simba?! Scar ska leda den här skutan! ALLA vet att hon skulle göra det bäst. Du släpper inte ämnet för en sekund!

Scen 5

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 6

Scar (Hon, lejon)

Den raljanta idealisten

- HR-ansvarig på företaget
- Idealist
- Inte rädd för att säga vad hon tycker
- Ironisk
- Känner sig försummad

"Livet är så orättvist. För jag... jag blir ju aldrig kung."

Drivkraft/känslor i scenen: Du känner längtan efter att se det gå dåligt för Mufasa. Han förtjänar det efter allt du stått ut med. Han tar alltid all plats och du får ingen. Du hatar honom. Likt en älskarinna har du väntat på en förändring men den kommer aldrig. Idag skyr du inga medel.

Scen 7

Timon (Hon, surikat)

Moralväktaren

- Lever "utanför samhället" med hjälp av föräldrars pengar
- Pluggar strökurser i sociologi och eko-filosofi
- Alla borde hitta Timons väg - om hon så måste övertala dem
- Lättprovocerad
- Bor i kollektiv med Pumba

"Gör dig inte dummare än vad du är. Jo, lämna ditt förflutna bakom dig."

Drivkraft/känslor i scenen: Du älskar struktur och regler. Du är aktivt emot konsumtion så därför köper du begagnade pallkragar, fairtrade kläder osv. "Rätt" prylar. Du älskar att berätta för andra hur de borde leva. Det funkar ju för dig, du hittade meningen med livet. Befrielse!

Scen 8

Moa (Hon, gnu)

Fan-girl

- Jobbar på kontoret
- Ser upp till Scar och vill bli hennes närmaste
- Mycket ensam, längtar efter ett sammanhang
- Jobbet är trevligare än den kala ettan hon bor i
- Söker alltid närhet men försöker vara diskret

Drivkraft/känslor i scenen: Nu känner du hopp! Du känner dig som ett Rihanna-fan som får träffa henne backstage och hänga med henne, kanske målar ni naglarna eller äter pizza. Du tycker Scar gör ett fantastiskt och svårt jobb.

Scen 9

Kent (Han, gnu)

Underdoggen

- Jobbar på kontoret - håller på att bli utbränd
- Dåligt minne
- Avhumaniserar makten
- Tycker det är skönt att slippa ansvar som kommer med makt
- Behöver hålla sig väl med makten då han vill gå ner i tid

Drivkraft/känslor i scenen: Nu ska du rädda Larsson! Du säger sanningen för hans skull, de här hippiesarna är bara ett par personer som lever på föräldrarnas pengar. De kan aldrig förstå er situation på riktigt.

Scen 10

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 11

Zazu (Hon, näshornsfågel)

Den ständigt positive kappvändaren

- Mellanchef
- Ögontjänare
- Lätt generad
- Råkar ofta säga plumpa saker
- "Glaset är halvfyllt" (mailar ofta ut liknande bilder till sina kollegor:)



“Ah, mycket bra, anfall... Anfall?! Ånej, ers nåd, ni kan inte mena allvar! Åh, det här är så genant!”

Drivkraft/känslor i scenen: Du vet inte vad du ska göra. Du vill självklart vara i det vinnande laget. Känn in vem som är starkast och stöd den personen!

Spelare 2

Scen 1

Zazu (Hon, näshorns fågel)

Den ständigt positive kappvändaren

- Mellanchef
- Ögontjänare
- Lätt generad
- Råkar ofta säga plumpa saker
- "Glaset är halvt fullt" (mailar ofta ut liknande bilder till sina kollegor:)



"Ah, mycket bra, anfall... Anfall?! Ånej, ers nåd, ni kan inte mena allvar! Åh, det här är så genant!"

Drivkraft/känslor i scenen: Nu är din chans att visa Mufasa hur auktoritär och bestämd du kan vara! Men självklart med glimten i ögat och ett leende på läpparna. Du håller dig nära Mufasa såklart.

Scen 2

Simba (Han, lejon)

Den drivna arvingen

- Blivande VD i företaget
- Privilegerad - född in i lyx
- Berättar för andra hur saker "är"
- Har svårt att ta kritik
- Vill göra pappa stolt

"Snart är det jag som är kung!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du har blivit vald! Tänk att de valde dig av alla som ville ha den här posten. Men hur kommer du kunna leva upp till förväntningarna? Du vill samtidigt vara en egen person, inte "Mufasas son". Förvalta arvet och var kompetent och duktig.

Scen 3

Kent (Han, gnu)

Underdoggen

- Jobbar på kontoret - håller på att bli utbränd
- Dåligt minne
- Avhumaniserar makten
- Tycker det är skönt att slippa ansvar som kommer med makt
- Behöver hålla sig väl med makten då han vill gå ner i tid

Drivkraft/känslor i scenen: Du har glömt maten. Igen. Fan. Allt känns dåligt. Ingenting känns bra. Framför allt har du fruktansvärt dåligt samvete för allt du inte tycker att du klarar av. Men istället för att visa det blir du irriterad, det är lättare än att vara sårbar.

Scen 4

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd
- Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Drivkraft/känslor i scenen: Du är inte så full som de andra. Det känns lite skavigt. De andra pratar om stora förändringar men du vill mest hem. Fast du vill inte verka rädd eller osäker. Fast du är det. Verkligen.

Scen 5

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 6

Mufasa (Han, lejon)

Den stränge men rättvise ledaren

- Den snart pensionerade VDn
- Sträng men varm
- Har inte alltid tagit de moraliskt bästa besluten
- Har inte längre några svar men försöker dölja det, med pondus
- Doftar tobak och mysk

"Allt som solen rör vid är vårt kungarike."

Drivkraft/känslor i scenen: Du kommer att knäckas av gruppen. Du försöker allt för att ha kvar makten; smicker, humor, pondus, ilska. Men det går inte. Frustration! Det här blir droppen som får bägaren att rinna över.

I den här scenen ska du på något sätt döda Mufasa.

Scen 7

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 8

Nala (Han, lejon)

Den fåfänge

- PR-ansvarig på företaget
- Nedlåtande utan att märka det själv
- Läger stor vikt vid hälsa, det yttre
- Intresserad av sociala medier
- Ser ej sina privilegium

"Förstår du inte? Du är vårt enda hopp!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du är jättemissnöjd för nu måste du tydligen börja jobba mer. Du känner oro och undrar hur det ska gå med dina förmåner.

Scen 9

Pumba (Han, vårtsvin)

Strävaren

- Jobbar extra i hemtjänsten
- Bor i kollektiv med Timon - som han älskar
- Kämpar hårt för att verka avslappnad
- Tycker det är skitjobbigt med källsortering, egenodling, dumpstring osv.
- Har stressmage

“Han är så söt och alldeles ensam. Ska vi behålla honom?”

Drivkraft/känslor i scenen: Du har ibland kritiserat din egen livsstil men ingen annan ska komma och göra det! Det känns skönt att du är bättre på att leva “rätt” än Larsson i alla fall.

Scen 10

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga “Nu vill jag veta vad du tänker.”. Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 11

Moa (Hon, gnu)

Fan-girl

- Jobbar på kontoret
- Ser upp till Scar och vill bli hennes närmaste
- Mycket ensam, längtar efter ett sammanhang
- Jobbet är trevligare än den kala ettan hon bor i
- Söker alltid närhet men försöker vara diskret

Drivkraft/känslor i scenen: Är du bara ett fan av Scar? Vem är Moa utan henne? Vad tycker du egentligen?

Spelare 3

Scen 1

Moa (Hon, gnu)

Fan-girl

- Jobbar på kontoret
- Ser upp till Scar och vill bli hennes närmaste
- Mycket ensam, längtar efter ett sammanhang
- Jobbet är trevligare än den kala ettan hon bor i
- Söker alltid närhet men försöker vara diskret

Drivkraft/känslor i scenen: Att få vara nära Scar är fantastiskt! Nu är min chans att visa att jag finns!

Scen 2

Scar (Hon, lejon)

Den raljanta idealisten

- HR-ansvarig på företaget
- Idealist
- Inte rädd för att säga vad hon tycker
- Ironisk
- Känner sig försummad

“Livet är så orättvist. För jag... jag blir ju aldrig kung.”

Drivkraft/känslor i scenen: Du har ansträngt dig, verkligen, visat framfötterna. Du vet att du skulle vara den perfekta VDn. Bättre än de andra kandidaterna. Det måste bli du. Du skulle känna dig helt utbytt annars. Och du är inte jättebra på att hantera nederlag. VD-posten är din.

Scen 3

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 4

Banzai (Han, hyena)

Ögontjänaren

- Jobbar på lagret
- Skyller misslyckanden i livet på sitt jobb
- Snackar skit om alla
- Försöker hålla ordning på lagret och hyenorna
- Vill inte göra bort sig men är mycket klumpig

"Han är hemsk den där Mufasa."

Drivkraft/känslor i scenen: Du behöver få gnuerna att förstå att förändring är möjlig. Du är berusad och använder smicker som taktik. Det brukar funka. "Och vet du vad jag hörde att Mufasa sa..."

Scen 5

Mufasa (Han, lejon)

Den stränge men rättvise ledaren

- Den snart pensionerade VDn
- Sträng men varm
- Har inte alltid tagit de moraliskt bästa besluten
- Har inte längre några svar men försöker dölja det, med pondus
- Doftar tobak och mysk

“Allt som solen rör vid är vårt kungarike.”

Drivkraft/känslor i scenen: Det är skönt att umgås med Simba. Vilsamt. Nu när det inte handlar om jobb. Du vill spendera tid med honom. Du känner kärlek och värme gentemot honom. Du vill honom allt gott i den här världen.

Scen 6

Zazu (Hon, näshornsfågel)

Den ständigt positive kappvändaren

- Mellanchef
- Ögontjänare
- Lätt generad
- Råkar ofta säga plumpa saker
- “Glaset är halvfyllt” (mailar ofta ut liknande bilder till sina kollegor:)



“Ah, mycket bra, anfall... Anfall?! Ånej, ers nåd, ni kan inte mena allvar! Åh, det här är så genant!”

Drivkraft/känslor i scenen: Du kommer inte att klara av att försvara makten längre. Och det kommer att kännas, dåligt samvete skaver något fruktansvärt.

Scen 7

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 8

Kent (Han, gnu)

Underdoggen

- Jobbar på kontoret - håller på att bli utbränd
- Dåligt minne
- Avhumaniserar makten
- Tycker det är skönt att slippa ansvar som kommer med makt
- Behöver hålla sig väl med makten då han vill gå ner i tid

Drivkraft/känslor i scenen: Du vill inte riktigt ta ansvar för vad ni har gjort. Du har gjort. Du vill fortsätta ha mandat att kritisera makten. I vilken skepnad den än är... Men kanske har du nu chansen att slippa göra ditt skitjobb i fortsättningen?

Scen 9

Timon (Hon, surikat)

Moralväktaren

- Lever "utanför samhället" med hjälp av föräldrars pengar
- Pluggar strökurser i sociologi och eko-filosofi
- Alla borde hitta Timons väg - om hon så måste övertala dem
- Lättprovocerad
- Bor i kollektiv med Pumba

"Gör dig inte dummare än vad du är. Jo, lämna ditt förflutna bakom dig."

Drivkraft/känslor i scenen: Du blir överraskad och kränkt! Du känner ingen förståelse för Moa och Kent. Du försöker påminna Larsson om den rätta vägen. Du känner en sorg över att Larsson och så många andra inte förstår att om de bara levde lite mer som du, så skulle världen bli en bättre plats!

Scen 10

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 11

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd
- Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Drivkraft/känslor i scenen: Du återvänder till kontoret! Du känner dig stärkt av Moa och Kent, gnuerna behöver varandra. Kanske DU skulle vara en bra VD? Du vet hur det är att faktiskt jobba och du är väldigt bra på att lyssna på olika åsikter. Hitta ett sätt som gör att du vågar göra anspråk på makten. Använd ars ordo för att utmana Scar och Simba!

Spelare 4

Scen 1

Kent (Han, gnu)

Underdogen

- Jobbar på kontoret - håller på att bli utbränd
- Dåligt minne
- Avhumaniserar makten
- Tycker det är skönt att slippa ansvar som kommer med makt
- Behöver hålla sig väl med makten då han vill gå ner i tid

Drivkraft/känslor i scenen: Du ogillar Mufasa något fruktansvärt. Men du längtar så efter en befodran. Låt honom inte se ditt hat så kanske, kanske det finns en liten chans att komma ifrån den här positionen.

Scen 2

Zazu (Hon, näshorns fågel)

Den ständigt positive kappvändaren

- Mellanchef
- Ögontjänare
- Lätt generad
- Råkar ofta säga plumpa saker
- "Glaset är halvfyllt" (mailar ofta ut liknande bilder till sina kollegor:)



"Ah, mycket bra, anfall... Anfall?! Ånej, ers nåd, ni kan inte mena allvar! Åh, det här är så genant!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du skulle aldrig bli vald till ny VD. Men vad gör det? Du har det ju så bra. Och Mufasa har troligtvis varit klok och vis och valt bäst. Som han alltid gör! Vilken

spännande dag! Det är dock lite märkligt att han inte berättat något för dig om den tilltänkta VDn... Han har säkert sina skäl!

Scen 3

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 4

Scar (Hon, lejon)

Den raljanta idealisten

- HR-ansvarig på företaget
- Idealist
- Inte rädd för att säga vad hon tycker
- Ironisk
- Känner sig försummad

"Livet är så orättvist. För jag... jag blir ju aldrig kung."

Drivkraft/känslor i scenen: Du är riktigt full. Och vill nätverka, få folk att prata ihop sig om viktiga saker! Efterfesten känns som off the record och du tar din chans att berätta hur du känner, du blir personlig, nästan privat. Du håller tal! Jämlikhet och maktomfördelning!

Scen 5

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 6

Simba (Han, lejon)

Den drivna arvingen

- Blivande VD i företaget
- Privilegerad - född in i lyx
- Berättar för andra hur saker "är"
- Har svårt att ta kritik
- Vill göra pappa stolt

"Snart är det jag som är kung!"

Drivkraft/känslor i scenen: När det blir för jobbigt kommer du att fly. Som att inte orka stå upp för en vän. Risker är för stora att du själv blir drabbad/skadad, priset är för högt.

Scen 7

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd
- Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Drivkraft/känslor i scenen: Ditt samvete skaver. Det som hände Mufasa känns fruktansvärt. Du försöker stilla det dåliga samvetet genom att leva "rätt", hitta frid. "Hur ska jag kunna klara av att ändra mitt liv?"

Scen 8

Banzai (Han, hyena)

Ögontjänaren

- Jobbar på lagret
- Skyller misslyckanden i livet på sitt jobb
- Snackar skit om alla
- Försöker hålla ordning på lagret och hyenorna
- Vill inte göra bort sig men är mycket klumpig

"Han är hemsk den där Mufasa."

Drivkraft/känslor i scenen: Förhoppningsfull, nu ska det nog bli bättre! Scar kommer säkert att prioritera rätt. Du hoppas i alla fall på det. Hoppas verkligen inte att hon gör dig besviken...

Scen 9

Moa (Hon, gnu)

Fan-girl

- Jobbar på kontoret
- Ser upp till Scar och vill bli hennes närmaste
- Mycket ensam, längtar efter ett sammanhang
- Jobbet är trevligare än den kala ettan hon bor i
- Söker alltid närhet men försöker vara diskret

Drivkraft/känslor i scenen: “Nu räcker det. Vi gnuer behöver varandra!”

Scen 10

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga “Nu vill jag veta vad du tänker.”. Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 11

Nala (Han, lejon)

Den fåfänge

- PR-ansvarig på företaget
- Nedlåtande utan att märka det själv
- Läger stor vikt vid hälsa, det yttre
- Intresserad av sociala medier
- Ser ej sina privilegium

“Förstår du inte? Du är vårt enda hopp!”

Drivkraft/känslor i scenen: Du behöver att Simba vinner! För din och särskilt för hans skull. Du vet hur dåligt han har mått sista tiden.

Spelare 5

Scen 1

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd

Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Drivkraft/känslor i scenen: Få Mufasa att förstå att du är trött och utarbetad. Utan att trampa någon på tårna förstås.

Scen 2

Mufasa (Han, lejon)

Den stränge men rättvise ledaren

- Den snart pensionerade VDn
- Sträng men varm
- Har inte alltid tagit de moraliskt bästa besluten
- Har inte längre några svar men försöker dölja det, med pondus
- Doftar tobak och mysk

“Allt som solen rör vid är vårt kungarrike.”

Drivkraft/känslor i scenen: Det är skönt men lite vemodigt att lämna över rodret. Du behöver inte ha dåligt samvete för att du slutar. Du vet att du lämnar över till en kompetent och driven person, din son. Du orkar inte riktigt ta dem nya frågorna dina anställda kommer med, bolla tillbaka “Vad/hur skulle du vilja göra?” eller dra till med något av dina bäst visdomsord.

Scen 3

Moa (Hon, gnu)

Fan-girl

- Jobbar på kontoret
- Ser upp till Scar och vill bli hennes närmaste
- Mycket ensam, längtar efter ett sammanhang
- Jobbet är trevligare än den kala ettan hon bor i
- Söker alltid närhet men försöker vara diskret

Drivkrafter/känslor i scenen: Du blir uppriktigt ledsen över att Kent glömt frukosten! Betyder inte det här någonting för honom!? Du är också orolig över förändringen på företaget. Det känns otryggt med förändring, och Scar verkar inte nöjd!

Scen 4

Flin (Hon, hyena)

Trollet

- Förman på lagret
- Älskar att provocera
- Låg moral men menar att företaget har lägre
- Tycker inte om "offer"
- "Jag säger bara vad alla tänker"

"Moahhahaha... Bwahaha!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du längtar efter att få göra något galet! Särskilt ihop med de här stela personerna. Skitkul ju! Du är full, högljud och pepp! Nu kör vi!

Scen 5

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 6

Kent (Han, gnu)

Underdoggen

- Jobbar på kontoret - håller på att bli utbränd
- Dåligt minne
- Avhumaniserar makten
- Tycker det är skönt att slippa ansvar som kommer med makt
- Behöver hålla sig väl med makten då han vill gå ner i tid

Drivkraft/känslor i scenen: Nu får du chansen att sätta dit chefen! Du avhumaniserar Mufasa till att bara vara "makten". Om det här inte funkar kommer du aldrig att bli befördrad...

Scen 7

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 8

Scar (Hon, lejon)

Den raljanta idealisten

- HR-ansvarig på företaget
- Idealist
- Inte rädd för att säga vad hon tycker
- Ironisk
- Känner sig försummad

"Livet är så orättvist. För jag... jag blir ju aldrig kung."

Drivkraft/känslor i scenen: Du känner dig glad och nervös! Hur gör man det här egentligen? Och hur ska alla bli nöjda? Du vill att alla ska vara delaktiga, kanske konsensusbeslut? Prestationsångest kommer krypande.

Scen 9

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 10

Nala (Han, lejon)

Den fåfänge

- PR-ansvarig på företaget
- Nedlåtande utan att märka det själv
- Läger stor vikt vid hälsa, det yttre
- Intresserad av sociala medier
- Ser ej sina privilegium

"Förstår du inte? Du är vårt enda hopp!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du klarar inte av att jobba för Scar längre. Det går inte. Det finns inget tydligt ledarskap och det gör dig galen. Och du saknar Simba. Du hatar att se honom såhär nedgången. Han är den du bryr dig om mest i världen. Du måste få honom att komma tillbaka!

Scen 11

Simba (Han, lejon)

Den drivna arvingen

- Blivande VD i företaget
- Priviligerad - född in i lyx
- Berättar för andra hur saker "är"
- Har svårt att ta kritik
- Vill göra pappa stolt

"Snart är det jag som är kung!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du är ung och oerfaren men den här platsen är din! Du har blivit lovad något som du inte fått och nu tar du det tillbaka! Du kan det här även om ingen tror det. Genom ars ordo ska du utmana Scar.

Spelare 6

Scen 1

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 2

Nala (Han, lejon)

Den fåfänge

- PR-ansvarig på företaget
- Nedlåtande utan att märka det själv
- Läger stor vikt vid hälsa, det yttre
- Intresserad av sociala medier
- Ser ej sina privilegium

"Förstår du inte? Du är vårt enda hopp!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du hoppas verkligen på att Simba ska få ta över företaget! Det vore perfekt, för alla. Och särskilt för dig! Ni är nära varandra och tänker ganska lika. Du känner dig förväntansfull och på bra humör.

Scen 3

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 4

Kent (Han, gnu)

Underdoggen

- Jobbar på kontoret - håller på att bli utbränd
- Dåligt minne
- Avhumaniserar makten
- Tycker det är skönt att slippa ansvar som kommer med makt
- Behöver hålla sig väl med makten då han vill gå ner i tid

Drivkraft/känslor i scenen: Du är trött men ganska berusad och lättprovocerad. Du kastar dig in i diskussionen även om du vet att alla redan bestämt sig för sina åsikter. Du vill visa att du vet vad som är rätt.

Scen 5

Simba (Han, lejon)

Den drivna arvingen

- Blivande VD i företaget
- Priviligerad - född in i lyx
- Berättar för andra hur saker "är"
- Har svårt att ta kritik
- Vill göra pappa stolt

"Snart är det jag som är kung!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du älskar den här tiden med din pappa. Men du är också stressad. Det är så mycket du måste göra och du har så lite tid. Men en resa i sommar är väl perfekt. Det skulle vara underbart och också stilla det dåliga samvetet du har, för att du aldrig har tid. Det är viktigt att ta vara på tiden man har tillsammans.

Scen 6

Moa (Hon, gnu)

Fan-girl

- Jobbar på kontoret
- Ser upp till Scar och vill bli hennes närmaste
- Mycket ensam, längtar efter ett sammanhang
- Jobbet är trevligare än den kala ettan hon bor i
- Söker alltid närhet men försöker vara diskret

Drivkraft/känslor i scenen: Vi tillsammans! Du och Scar är på samma sida och det känns underbart. Du stöttar henne till 100 %. Våra inbördes hierarkier löses upp. Alla är lika viktiga. Vi mot dem med makt!

Scen 7

Pumba (Han, vårtsvin)

Strävaren

- Jobbar extra i hemtjänsten
- Bor i kollektiv med Timon - som han älskar
- Kämpar hårt för att verka avslappnad
- Tycker det är skitjobbigt med källsortering, egenodling, dumpstring osv.
- Har stressmage

“Han är så söt och alldeles ensam. Ska vi behålla honom?”

Drivkraft/känslor i scenen: Du vet vad som är moraliskt och etiskt “rätt” men du orkar inte riktigt upprätthålla alla regler. Du är trött på livet med alla ideal men du håller uppe fasaden för gästens skull. Ansvaret känns betungande.

Scen 8

Flin (Hon, hyena)

Trollet

- Förman på lagret
- Älskar att provocera
- Låg moral men menar att företaget har lägre
- Tycker inte om “offer”
- “Jag säger bara vad alla tänker”

“Moahhahaha... Bwahaha!”

Drivkraft/känslor i scenen: Nu ska du få vad du vill. Du kan också tänka dig att använda hot för att få det du vill ha. Du kan alltid byta jobb eller nått om Scar inte håller vad hon lovar...

Scen 9

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd
- Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Drivkraft/känslor i scenen: Du skäms när din gamla värld möter den nya. De krockar på ett dåligt sätt. Du kan se båda sidorna och det är lite pinsamt. Du har dåligt samvete för att du övergav dina kollegor men blir också hedrad över att de är här. Lite stolt till och med...

Scen 10

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 11

Scar (Hon, lejon)

Den raljanta idealisten

- HR-ansvarig på företaget
- Idealist
- Inte rädd för att säga vad hon tycker
- Ironisk
- Känner sig försummad

“Livet är så orättvist. För jag... jag blir ju aldrig kung.”

Drivkraft/känslor i scenen: Nu får du äntligen följa din övertygelse. Du tar ut alla dina negativa känslor på den här mannen. Du är erfaren och ska ha den här platsen.

Genom ars ordo ska du utmana Simba.

Spelare 7

Scen 1

Scar (Hon, lejon)

Den raljanta idealisten

- HR-ansvarig på företaget
- Idealist
- Inte rädd för att säga vad hon tycker
- Ironisk
- Känner sig försummad

“Livet är så orättvist. För jag... jag blir ju aldrig kung.”

Drivkraft/känslor i scenen: Du är trött på att aldrig bli befördrad. Att smöra för Mufasa har verkligen inte hjälpt. Och han måste sluta behandla sina anställda så här. Nu ska du säga honom ett sanningens ord och stå på dig!

Scen 2

Shenzi (Hon, hyena)

Aktivisten

- Jobbar på lagret - tar sitt arbete på stort allvar
- Idealist - nu är det hyenornas tur att ta plats!
- Scar är den stora idolen
- Teoretiserar känslor och system
- Talar innan hon tänker

“Titta på er två! Inte konstigt att vi dinglar längst ner i näringskedjan.”

Drivkraft/känslor i scenen: Scar är din förebild och du står upp för Scar. Spela upp Scar. Du känner dig också maktlös och arg, “Allt bestäms över våra huvuden!”. Du vill ha något att säga till om!

Scen 3

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd
- Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Drivkrafter/känslor i scenen: Du vill verkligen inte att det ska bli gräl! Du känner i hela kroppen hur du vill fly när folk bråkar. Bäst att avleda och prata om annat än frukosten..?

Scen 4

Moa (Hon, gnu)

Fan-girl

- Jobbar på kontoret
- Ser upp till Scar och vill bli hennes närmaste
- Mycket ensam, längtar efter ett sammanhang
- Jobbet är trevligare än den kala ettan hon bor i
- Söker alltid närhet men försöker vara diskret

Drivkraft/känslor i scenen: Hyenorna och deras mod fascinerar dig. Du vill aldrig gå hem. Allt är möjligt i natt!

Scen 5

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 6

Larsson (Han, gnu)

Den osäkra

- Jobbar på kontoret - med ont i magen varje dag
- Paralyserande osäkerhet
- Vill ha förändring - men tänk om det inte blir bättre?
- Vill höra allas åsikt innan han bestämmer sig och konflikträdd
- Råkar ibland prata högt för sig själv när han samlar mod

Drivkraft/känslor i scenen: Du tycker att det är skönt när flera visar missnöje. Du vet att du håller med den här gången och det är skönt att stå för vad man tycker! Det är ni mot makten!

Scen 7

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 8

Zazu (Hon, näshornsfågel)

Den ständigt positive kappvändaren

- Mellanchef
- Ögontjänare
- Lätt generad
- Råkar ofta säga plumpa saker
- "Glaset är halvt fullt" (mailar ofta ut liknande bilder till sina kollegor:)



"Ah, mycket bra, anfall... Anfall?! Ånej, ers nåd, ni kan inte mena allvar! Åh, det här är så genant!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du vet att Scar inte tycker om dig men du försöker ändå hänga på hennes idéer. Du vill verkligen inte vara obekvämt eller i vägen. Kanske kan du få en bra position i framtiden om du spelar korten rätt?

Scen 9

Åskådare

I den här scenen är du åskådare. Det betyder att du sitter bredvid och iakttar vad som händer i scenen. Du kan när du vill (om det passar) gå in i scenen för att starta en metateknik. Använd monologtekniken genom att lägga handen på någons axel och säga "Nu vill jag veta vad du tänker.". Tänk på att lyssna in och bejaka scenen och det som händer i den. Spelarna måste inte bejaka det förslag på teknik som du ger dem.

Scen 10

Simba (Han, lejon)

Den drivna arvingen

- Blivande VD i företaget
- Priviligerad - född in i lyx
- Berättar för andra hur saker "är"
- Har svårt att ta kritik
- Vill göra pappa stolt

"Snart är det jag som är kung!"

Drivkraft/känslor i scenen: Du ser inget ljus i den här tunneln. Du kan inte sluta tänka på din pappa och på det där förbannade företaget. Ilskan gör åtminstone att du känner motivation. Nala är din enda vän just nu. Kanske, kanske kan han övertyga dig att orka. Om han lovar att vara där med dig.

Scen 11

Kent (Han, gnu)

Underdogen

- Jobbar på kontoret - håller på att bli utbränd
- Dåligt minne
- Avhumaniserar makten
- Tycker det är skönt att slippa ansvar som kommer med makt
- Behöver hålla sig väl med makten då han vill gå ner i tid

Drivkraft/känslor i scenen: Vad tycker du egentligen? Är du bara en underdog?