

Historier fra virkeligheten

Lynhistorier ble skapt for å lokke frem historier fra det virkelige liv. Vi har alle masse historier på lager, noen ganger trenger de bare litt hjelp for å komme frem.

Hvordan spiller man?

Plasser fortellerkortene, hjelpekortene og timeglasset mellom dere.

Fordel trebrikkene "!" og "?" slik at alle har en av hver.



Velg en tidtaker

Den første spilleren trekker et fortellerkort – og setter i gang med å fortelle det første som dukker opp i hodet! La kortet inspirere deg til å fortelle en historie fra ditt eget liv.





Tidakeren snur timeglasset når fortelleren begynner sin historie.



Fortellingen kan vare maks. 3 minutter, **3 minutter** men de kan være kortere om man vil.

Fortelleren kan når som helst trekke et Hjelpekort. Disse kortene er gode for å sparke i gang hukommelsen eller åpne nye veier for historien.

Lytterne lytter!

Len deg tilbake og nyt historien!

Ikke kommenter – du er lytter nå, bruk heller det du kommer på i din egen historie...



Spill brikken “!” når noen er ferdig med sin fortelling og den har gitt deg inspirasjon til din egen historie!

Du kan bare bruke denne brikken én

Det minner meg om...

gang i løpet av spillet (og husk, du har bare tre minutter!).



Spill brikken “?” når noen er ferdig med sin fortelling og du vil høre mer!

Kanskje du lurer på hva de fikk til middag, eller hvordan en av personene var kledd?



Fortell meg mer om...

Denne brikken lar deg spørre om detaljer i historien – og du kan bruke den én gang i løpet av spillet.

Før dere starter, finn ut hvor mange runder dere skal spille eller hvor lenge spillet skal vare. Det er opp til dere! Hvis dere er flere lag som spiller, bryt opp lagene underveis og dann nye. Da får dere høre flere historier!



- ★ Ikke tenk at historiene skal være kjempeoriginale, eller fortellingene litterære mesterverk.
- ★ Kanskje har du aldri fortalt historiene dine før, så bare sett i gang og fortell – hvem vet hva som kommer til å dukke opp?
- ★ Prøv å bruke sansene dine når du forteller: Hvordan lukter det i din historie? Hva smaker det, hvordan føles det, hva høres det ut som?
- ★ Husk: God stemning. Glem: Utenforsnakk.



Forfatter: Klodshans for viderekomne, www.klods-hans.dk

Grafisk design: Rikke Cilja & zakornu.dk

Redaksjon: Lauge Luchau, www.at-games.dk

Norsk oversettelse: Astri Mari Nyborg

