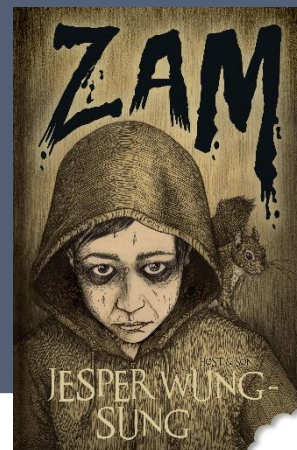


Zam



Indledning

Tag dine elever med på en lærerig og tankevækkende rejse til en grusom verden, hvor zombierne kæmper for deres plads og overlevelse i samfundet. Med afsæt i en sansebaseret og kreativ tilgang til litteraturundervisningen viser guiden her dig en vej gennem Jesper Wung-Sungs meget omtalte og udbredte børne- og ungdomsroman *Zam*, så du kan støtte elevernes fordybelse og indlevelse i værkets fantastiske univers. Illustration på omslaget: John Kenn Mortensen.

Målgruppe

6.-7. klasse

Forfatter

Anja Christina Houllind Simonsen og Janne Terese Jakobsen

Om værket

"Han kan næsten ikke trække vejret, så overvældet er han af den følelse, det ville være: at høre til i en familie. At høre til i verden." side 157

Drengen Zam er ikke en helt almindelig dreng; han er nemlig en zombie. Zams store ønske er at blive og opføre sig som et helt normalt menneske, men det er ret vanskeligt, når man er en zombie uagtet, at man ligner en almindelig dreng med lyst hår, blå øjne og lige hvide tænder. En dag går det helt galt, og han mister kontrollen og bider klassekammeraten Oscar, hvilket får alvorlige konsekvenser. Zam har altid elsket at gå i skole, men nu bliver han bortvist, og må nu finde ud af, hvad han kan gøre for at undgå at ende som sin kødædende zombiefamilie. Heldigvis har han venskabet med Sofie, som ser alt det gode i ham og forsøger at hjælpe ham på rette spor. Dog er der en forhindring, da Sofies far er en indflydelsesrig politiker, der ikke kan fordrage zombier. Sofies far plæderer for et opdelt samfund, hvor mennesker og zombier lever i fred og fordragelighed adskilt fra hinanden. Derudover må Zam konstant se sig over skulderen af frygt for den hemmelige



zombieudryddelsesbande *Blå Himmel*. Sammen med sin ven, egernet Emil, går Zam på jagt efter et 'rigtigt' job, og lige præcis da det hele begynder at lysne for ham, beslutter Sofies far, at alle zombier skal sendes væk fra byen og isoleres fra andre i en lejr. Romanen refererer dermed til nogle af verdenshistoriens mest grufulde og tabubelagte historier om forskelsbehandling og menneskejagt, og med de mange intertekstuelle referencer sætter Jesper Wung-Sung således skub i vores forestilling om, hvad der er *normalt*, og ikke mindst *hvem* der er *normale*. Har vi overhovedet lært noget af de skrækkelige og umenneskelige behandlinger af mennesker, som har fundet sted i historiens løb?

Selvom handlingen finder sted i en opdigtet zombieverden, tager romanen i den grad fat i centrale problematikker, som alle elever i større eller mindre grad vil kunne relatere sig til. At høre til, at føle sig udenfor, kærlighed, accept, familie og venskaber, mønsterbryder, sammenhold, hjælpsomhed, medmenneskelighed, magt og ansvar er nogle af de temaer, som bogen berører, og som giver litteraturarbejdet rig mulighed for at medtænke elevernes egne oplevelser og erfaringer.

Om forfatteren

Hvad får mon en forfatter til at skrive om sådan et tabubelagt emne i et fantasyunivers? Vi har spurgt Jesper Wung-Sung, der i et skriftligt interview 18.11.20 fortalte os om sine tanker bag værket.

Outsidere i et zombieunivers

*For mig ligger Zam i naturlig forlængelse af de andre outsidere i mit forfatterskab [...]. Mange af disse er outsidere af sociale eller mentale årsager. På den måde er Zam mest beslægtet med en karakter som Jonas [i romanen *Kopierne*], fordi han er anderledes gennem selve sin eksistens.*

Zombien er et interessant kulturelt fænomen. I gysere spilles der altid på vores frygt for, at noget eller nogen vil os ondt. Derved minder zombien som figur om alle andre gysere, men hvor en alien eller en varulv er en udefinerlig frygt, så er zombien frygten for næsten. Der ligger en slet skjult etnocentrisme i skildringen af zombier. Zombier er dumme. Vi rigtige mennesker er tusinde gange klogere og smartere end dem. Zombier udgør kun en trussel, fordi de er så mange. "Zombien" handler altså om frygten for, at store horder af primitive fremmede skal komme og tage alt, hvad vi har. Ødelægge verden, som vi kender den. Sådan en slags fremmed er Zam.

Så er der den individuelle vinkel og psykologi. En zombie befinder sig i en slags permanent identitetskrise. Den er et menneske og alligevel ikke et menneske. Den kan se ned ad sig selv,



men aner ikke, hvem den er. Zam er altså outsider, fordi han er zombie. Men han er også dobbelt-outsider, fordi han ikke er et menneske, men samtidig er han for velfungerende en zombie til, at andre zombier forstår ham. Der er så megen smerte og energi i det eksistentielle udgangspunkt.

I forlængelse heraf tilføjer Jesper Wung-Sung: *Min oldefar, San Wung Sung, der blev udstillet i Tivoli i 1902, var om nogen en outsider i det danske samfund, men alligevel er det en inspiration, der hver gang kommer bag på mig. For eksempel var det først efter, at jeg havde skrevet Zam, at jeg kunne se parallellen mellem zombien og min kinesiske oldefar – hvordan de begge oplevede, at der blev peget fingre ad dem, når de gik hen ad vejen. En inspiration der endda fremkaldte denne navnelighed mellem Zam og San.*

Grusomme historiske referencer

Jesper Wung-Sung er overbevist om, at man gennem skønlitteratur kan diskutere nogle ting og på en måde, som man ikke kan ad anden vej. Han håber og tror på, at man gennem *Zam* kan få en anden indfaldsvinkel til for eksempel at tale om koncentrationslejre under 2. verdenskrig eller flygtningelejre i dag. Ifølge forfatteren er det noget af det, der er enestående ved litteraturen: En roman skaber et rum, som tillader læseren at forholde sig til verden på en anderledes åben måde.

En vigtig bid, læseren kan tage med sig

I interviewet fortæller Jesper Wung-Sung, at han håber, at læseren med de to romaner *Zam* (2015) og opfølgeren *Zam bider igen* (2020) reflekterer over, hvad det vil sige at være henholdsvis 'normal' og 'anderledes', og med afsæt i det forholder sig til den måde, som vi indretter både samfundet, fællesskaber og vores eget privatliv på.

Læseprocessen

For at støtte eleverne i deres indlevelse i romanens fortælling lægges der op til, at den ikke læses på én gang, men derimod i mindre 'bidder', der undervejs kobles sammen med udvalgte aktiviteter. Det følgende er forslag til, hvordan du kan læse og inddele bogen sammen med eleverne, og hvilke opgaver der kan arbejdes med. Derudover er der ved hver "læsebid" forslag til enkelte støttespørgsmål, du kan bruge til at sætte en litteratursamtale i gang, der kan understøtte elevernes forståelse.



Gang i tankerne! Inden vi læser

Aktivitet: Den grimme Ælling

Bogen begynder med et citat fra H.C. Andersens "Den grimme Ælling". Eventyret spiller en central rolle for bogens tema. Du kan derfor starte med at læse eventyret højt for klassen, og bagefter lade eleverne fortælle om deres oplevelse af den: Hvordan er stemningen? Er det et lykkeligt eventyr? Hvad drejer det sig egentligt om? Kunne eventyret være skrevet om mennesker i stedet for dyr? Kunne det finde sted i dag?

Læs derefter citatet fra eventyret højt.

Aktivitet: Zombier og bogens layout

Tal også sammen om følgende: Hvad er en zombie? Hvad kendetegner en zombie? Hvor møder vi zombier henne – i hvilken genre? Hvordan er man, hvis man bliver sammenlignet med en zombie? Kan vi lide zombier generelt?

Udlever bagefter bogen til eleverne, og lad dem 'sans' den:

- Hvad lægger I særligt mærke til på omslaget?
- Mærk på omslaget. Føles bogen rar at røre ved?
- Hvorfor er der taget en bid af bogen?
- Hvorfor er siderne helt sorte i kanten, og hvilken effekt giver det?
- Se nærmere på titlen. Hvordan er den anderledes i forhold til resten af forsiden?
- Hvordan ser personen på forsiden ud? Hvordan tror I, han har det?
- Hvorfor sidder der et egern på hans skulder?
- Hvorfor er der en svane på bagsiden?

Aktivitet: Vores forudsigelser

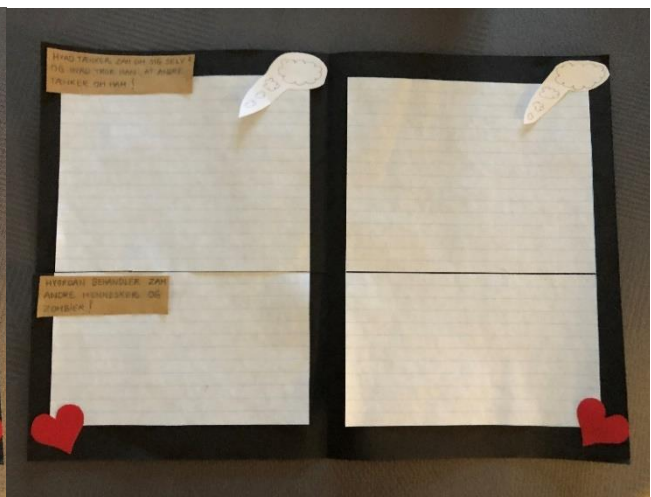
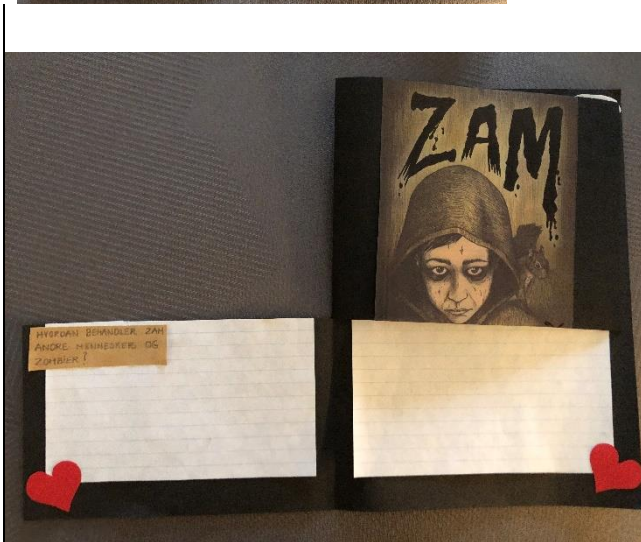
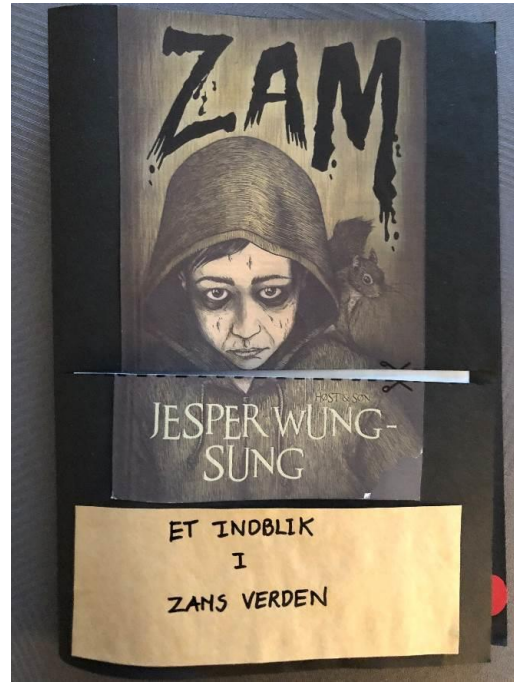
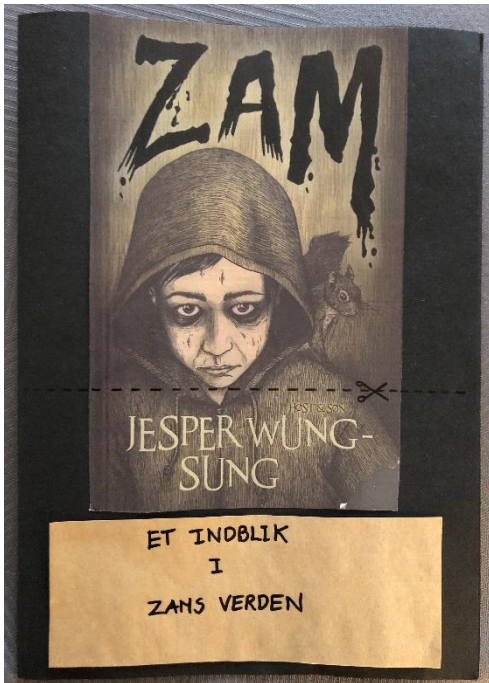
Læs også bagsideteksten højt for eleverne. Hvad får vi at vide her? Hvad tror I nu, at Zam kommer til at handle om? Læg op til en fælles snak, og skriv elevernes tanker på tavlen.

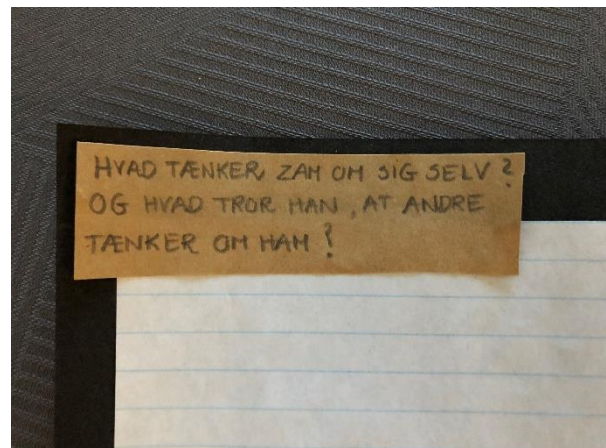
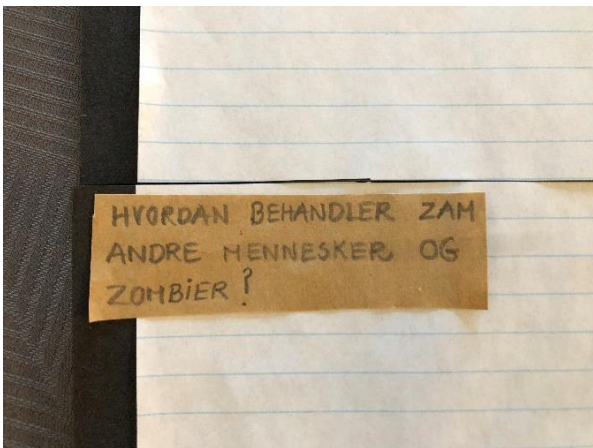
Aktivitet: Fold Zam ud

Inden eleverne åbner bogen og går i gang med at læse, kan de hver især udarbejde en *Zam-foldebog*, som de kan bruge til at skygge Zam under læsningen. Foldebogen har til formål at sætte Zams følelse af at være anderledes under luppen. På forsiden indsættes illustrationen af Zam. Herefter klippes han over i to dele: Hovedet og kroppen. Bagved "hoved-lågen" noterer eleverne, hvad Zam tænker om sig selv, mens de bag kroppen (hjertet) noterer, hvordan Zam handler og behandler folk omkring ham. Aktiviteten har



fokus på at støtte eleverne i den tekstnære og infererende læsning, hvor de begrundet deres observationer med konkrete eksempler.





Du kan introducere opgaven for eleverne ved at fortælle dem, at vi i fortællingen får meget at vide om Zams tanker, følelser og handlinger, som har stor betydning for historiens temaer og dilemmaer. Når foldebogen laves, kan du give dem disse støttespørgsmål:

1. Bag Zams hoved: Hvad tænker Zam om sig selv? Og hvad tænker han, at andre tænker om ham?
2. Bag Zams krop/hjerte: Hvordan behandler Zam andre mennesker og zombier?

Efter hvert læsestop samler du op på klassen: Hvad har eleverne skrevet? Er der noget, der skal tilføjes?

Undervisningsfokus/undervisningsideer

Kapitel 1-5: Et helt almindelig rigtig dreng

Saml op på foldebogen ved at tage udgangspunkt i disse spørgsmål:

- Hvad er et normalt menneske ifølge Zam?
- Hvad gør Zam for at virke normal?
- Hvad betyder normal?
- Hvorfor har Zam dårlig samvittighed?
- Hvordan reagerer folk, når de ser Zam på gaden?
- Hvem eller hvad er *Blå Himmel*?
- Hvem er Sofie og Sofies far?
- Beskriv Zams familie. Hvordan er de sammenlignet med Zam?

Kapitel 6: Hvis jeg var en anden

Læs først kapitlet højt for klassen, og tal derefter sammen om:

- Hvorfor forestiller Zam sig, at han har været god til en masse ting, inden han blev til en zombie?
- Hvorfor går Zam så højt op i, hvad de allesammen har været, inden de blev zombier?

Aktivitet: Vores drømme

Brug også kapitel 6 som afsæt for en fælles samtale om, hvorfor man som Zam nogle gange drømmer om at være en anden. Aktiviteten sætter fokus på at drage litteraturens dilemmaer med ind i elevernes egen verden. Bed klassen om at tænke over, hvad de drømmer om at være. Hvem kunne de godt tænke sig at være? Hvordan ønsker de sig, at deres liv bliver? Hvilke drømme har de generelt om deres liv, og hvad vil de gøre for at opnå dem? Du kan fx bede eleverne skrive deres ønsker og drømme ned på en "sky-skabelon", som hænges op i klassen - fx på en troldegren. Du kan også lægge op til, at eleverne samler deres drømme digitalt. Det kunne eksempelvis gøres i en Padlet-opslagstavle, eller I kunne lave en klasse-blog, hvor I udarbejder et indlæg kaldet "Vores drømme". Begge programmer kan du finde på Skole-Tube. Du kan også bruge Google-Sites til at lave en blog.

Kapitel 7-11: Sofie og Zam

Saml op på foldebogen: Hvad har eleverne skrevet? Er der noget, der skal tilføjes?

Forslag til spørgsmål til litteratursamtalen:

- Hvad er det for en historie, som Zam har læst om en lille lyshåret dreng, der laver ballade og bliver sendt ud i værkstedet?
- Hvorfor vil Zam spærre sin familie inde?
- Hvilken slags familie har Zam lavet ud af træ?
- Hvorfor siger Zam, at man skal huske på, hvor heldig man er, fordi der er mange, som det går dårligt for?

Aktivitet: Word Cloud om Sofie

Opret en Word Cloud på mentimeter.com. Her kan du vælge, hvor mange ord eleverne skal skrive om Sofie. Eleverne kan løbende følge med i, hvilke ord der beskriver Sofie, idet ordskyen visualiseres på tavlen/skærmen. Derefter kan I fælles eller gruppevis tale om, hvilke ord der karakteriserer Sofie, og hvordan/hvor det kommer til udtryk i romanen.



Kapitel 12-17: På jagt efter et job

Saml op på foldebogen: Hvad har eleverne skrevet? Er der noget, der skal tilføjes?

Forslag til spørgsmål til litteratursamtalen:

- Hvad bliver zombierne brugt til i centeret?
- Hvad laver "ministeren for integration af zombier" mon? Hvad betyder integration?
- Hvorfor er Zam sikker på, at han ikke får jobbet som flaskedreng?
- Hvorfor elsker Zam at se på reklamer?
- Hvorfor kaster Zam hulahopringen hen foran kiosken?
- Hvad skal Zam arbejde som, og hvordan klarer han det?

Aktivitet: Leg litteraturen

Med inspiration fra spillet Werewolf skal eleverne spille rollespillet. Her skal eleverne leve sig ind i romanens univers og de personer, der optræder deri. Spillets formål er at give eleverne en fornemmelse af det utrygge og den mystiske spænding i fortællingen: At de konstant bliver jagtet og udstødt med tvivlen om, hvem der er på deres side, og hvem de kan stole på, samtidig med at man må tage ansvar for sit eget liv. I spillet er der to missioner, som indbyrdes modarbejder hinanden:

1. At udrydde alle zombierne og dem, der støtter zombierne.
2. At udpege Blå Himmel-medlemmer og de mennesker, der støtter dem.

Eleverne får hver udleveret et rollekort, hvor der står, hvem de er, hvad deres rolle er, og hvilken funktion de har. Hver rolle har forskellige evner og holdninger, som eleverne skal agere ud fra. Hvis zombierne udryddes, vinder Blå Himmel og deres tilhængere. Bliver alle medlemmerne af Blå Himmel afsløret, vinder zombierne og deres tilhængere. **Find uddybende fremgangsmåde, rolleoversigt og rollekort til sidst i guiden.**

Kapitel 18-22: Lejren

Saml op på foldebogen: Hvad har eleverne skrevet? Er der noget, der skal tilføjes?

Forslag til spørgsmål til litteratursamtalen:

- Hvad minder lejren jer om? Har I hørt, læst eller set noget, som I kommer til at tænke på, når I har læst disse kapitler?
- Under 2. verdenskrig sendte man også nogle mennesker i lejre. Hvem var det, der skulle bære tegn og sendes i lejr?
- Hvorfor skulle de sendes i lejre under 2. verdenskrig? Var de farlige for andre mennesker?
- Hvorfor bliver zombierne sendt i lejren? Og hvorfor tror Zam, at han er skyld i det?



Aktivitet: Litterært talkshow part 1

Eleverne skal nu leve sig ind i de litterære karakterer (Zam, lejrens leder og en journalist, der er interesseret i, hvordan det er at bo i lejren). Du kan eksempelvis give dine elever dette oplæg til aktiviteten:

Omverdenen er interesseret i at få et indblik i, hvordan det er at bo i lejren. De har derfor sendt et nyheds-hold på besøg i lejren, så de kan samle viden til deres talkshow.

Med afsæt i deres undren og viden om karakterernes oplevelsesverdener, starter eleverne med at udforme spørgsmål, som de kan stille Zam og lejrens leder. Du kan med fordel afsætte lidt tid til at tale med eleverne om, hvordan man udformer gode og åbne spørgsmål, så man som interviewer får et bredt billede af personernes tanker og følelser.

Eleverne skal nu læse de næste fire kapitler (kapitel 23-26). Bed dem om at tilføje flere relevante spørgsmål under læsningen af kapitlerne. På denne måde klæder du dem på til at udarbejde det egentlige litterære talkshow, som du kan finde beskrivelsen af i næste aktivitet.

Kapitel 23-26: Buret inde i lejren

Saml op på foldebogen: Hvad har eleverne skrevet? Er der noget, der skal tilføjes?

Aktivitet: Litterært talkshow part 2

Eleverne skal nu fremføre talkshowet. Det kan de/l vælge at gøre på to forskellige måder:

Lav talkshowet fælles på klassen

Vælg tre elever. En der vil spille Zam, en der vil spille lederen af lejren og en der vil spille studievært. Resten af klassen spiller journalister fra forskellige nyhedsbureauer, aviser og ugeblade. Journalisterne får på skift lov til at stille spørgsmål til Zam og lederen. Det er således Zam og lederes opgave at besvare spørgsmålene ud fra deres perspektiv.

Studieværten fungerer som ordstyrer og kan stille uddybende spørgsmål. Du kan evt. vælge, at du som lærer agerer studievært. Talkshowet kunne fx lyde sådan:



Studievært: "Ja, du har et spørgsmål. Hvad vil du gerne spørge om?"

Journalist: "Ja, goddag, jeg kommer fra ugebladet "Alt for Zombierne". Jeg har et spørgsmål til Zam. Zam, hvordan er det bo i lejren?"

Zam: "Joeh. Det er lidt en blandet fornøjelse ..."

Talkshowet i mindre grupper

Talkshowet optages ved hjælp af mobiltelefoner og vises efterfølgende i klassen. Efterfølgende kan I diskutere, hvilke spørgsmål og svar der gav de bedste indblik i karakterernes meninger og oplevelser.

Kapitel 27-34: Oprør

Saml op på foldebogen: Hvad har eleverne skrevet? Er der noget, der skal tilføjes? Forslag til spørgsmål til litteratursamtalen:

- Hvad sker der i lejren?
- Hvorfor vender Zam tilbage til lejren, selvom han er kommet i sikkerhed i skoven?
- Hvordan lykkedes det Zam og Oscar at flygte?
- Hvorfor digter Zam en sidste historie om hvert familiemedlem?

Aktivitet: Ordjagt

Zams navn er ikke tilfældigt valgt. Om valget af navn har Jesper Wung-Sung fortalt os: *Altså ud over det ubevidste slægtskab med min oldefars navn – San – er der adskillige små symbolske pile i navnet. Sammen. Samfund. Samvittighed. Samvær. Sameksistens.*

Lad fx eleverne finde alle de ord, der starter med sam-, og som kan forbindes med tekstens tema. Det kunne fx være: Samvittighed, sammenhold, sammen, samhørighed, sammenligne, sammenbragt, samtidig. Disse ord skrives på forsiden af deres Zam-foldebog. Lad eleverne i makkerpar eller gruppevis argumentere mundtligt for, hvordan de valgte ord hænger sammen med romanen.

Aktivitet: Brev til Sofie

Zam, Emil og Oscar er startet på deres rejse. Men hvordan går det dem? Har de fundet et sikkert sted? Er de blevet fanget af Blå Himmel? Hvad er deres plan?



Lad eleverne ud fra ovenstående oplæg skrive et brev fra Zam til Sofie, hvori han fortæller hende om deres oplevelser og udfordringer.

Aktivitet: Vignetter

Lad eleverne kigge på romanens kapitel-vignetter. Hvorfor ser de ud, som de gør? Hvad er deres bud på vignetternes betydning? Hvorfor er det egernet Emil, som går igen? Og hvorfor er han afbildet som et skelet i hvert andet kapitel?

Aktivitet: Tematræ

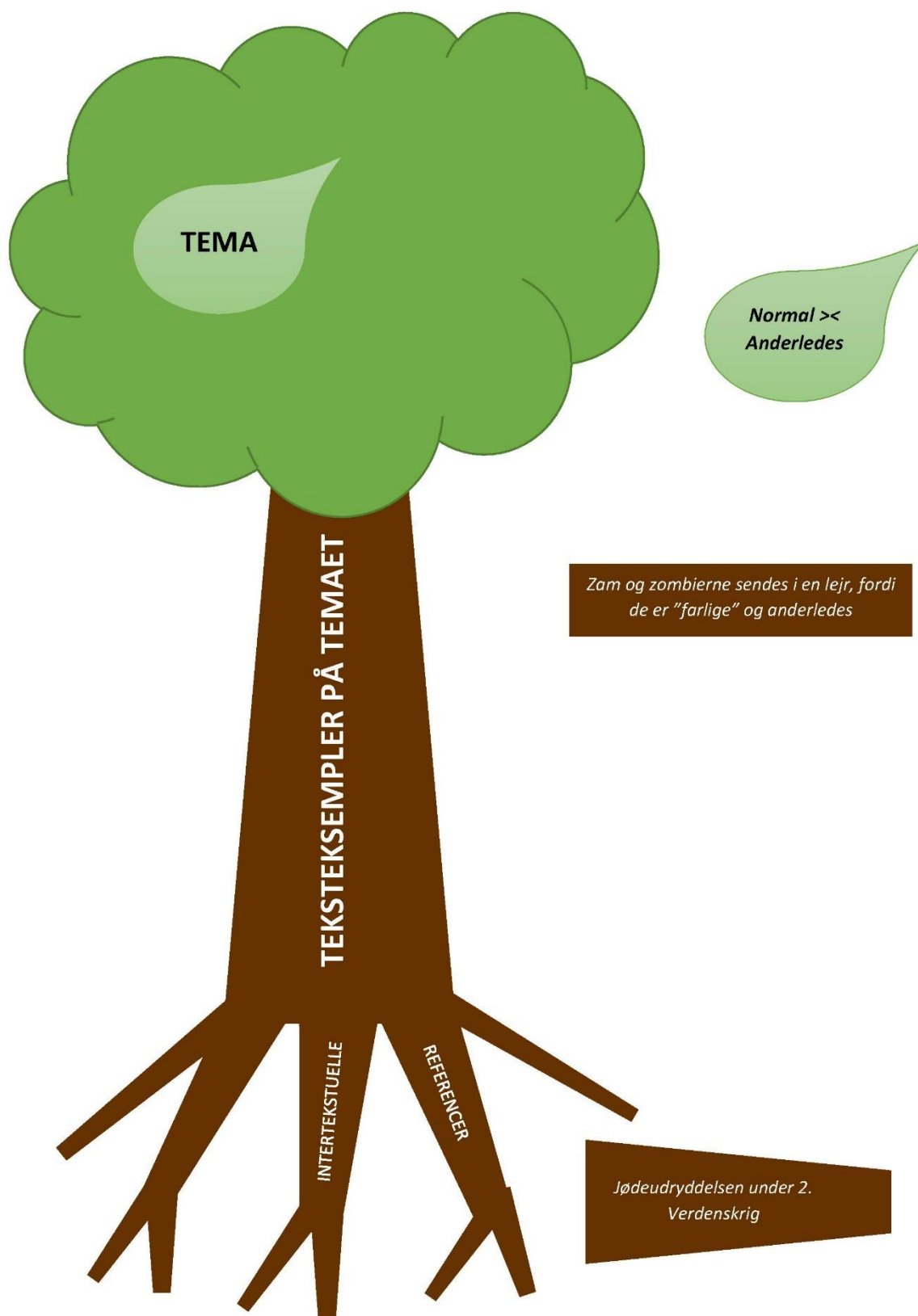
For at samle op på, hvad Zam egentligt *drejer sig om* (og hvordan forfatteren har udtrykt det i fortællingen) kan klassen fx sammen lave et tematræ på væggen eller tavlen.

Kronen illustrerer romanens temaer. Hver elev får udleveret blade, hvorpå de skriver, hvad temaet/temaerne kunne være. Bladene sættes op på kronen, og eleverne forklarer, hvorfor de har valgt netop disse temaer.

Stammen illustrerer, hvordan temaet kommer til udtryk i fortællingen. Eleverne skriver teksteksempler ned på rektangulære brune stykker, der sættes på stammen.

Rødderne illustrerer fortællingens intertekstuelle næring. Her noterer klassen i fællesskab, hvordan forfatteren ved hjælp af kendte referencer har bygget historien om Zam op.





Perspektivering

Det er oplagt at arbejde tværfagligt med historiefaget for at sætte romanen ind i et større perspektiv. Endvidere kan I perspektivere til Emil fra Lønneberg med henblik på at snakke om, hvorfor Zam (og forfatteren) har valgt at sammenligne sig med Emil. Hvad kendetegner Emil som person? Hvilke ligheder og forskelle er der mellem Emil og Zam? Kan Emils historie give os et praj om, hvordan det mon kommer til at gå med Zam?

Derudover kan eleverne opfordres til selvstændigt at læse videre i *fortsættelsen Zam bider igen* (2020), eller den kan inddrages i klassens videre fælles litteraturarbejde. Til *Zam bider igen* findes også en litteraturguide på dansk3-6.gyldendal.dk

Aktivitet: Litterær aktivisme

For at sætte temaet i forhold til elevernes egen livsverden, kan du fx lægge op til, at de nu overvejer deres egne handlemuligheder/-perspektiver i forhold til teksten. Du kan hjælpe eleverne i processen ved at stille følgende spørgsmål:

- Kender I denne problemstilling fra jeres egen hverdag?
- Hvem kunne have brug for hjælp?
- Rummer romanen et tema/budskab, som vi kan være med til at ændre på eller synliggøre?
- Hvordan kan vi selv være med til at gøre en forskel i verden?

Eleverne skal afslutningsvis færdiggøre sætningen: "Jeg har læst Zam, derfor vil jeg ...".

Se også arket, som er placeret bagerst i guiden.

Grebet er hentet fra håndbogen *Grib Litteraturen*, Gyldendal 2020



Bilag: Busted

- Zombierne - og dem, der stemmer for zombiernes tilstedeværelse i samfundet.
 - Mission: At udpege Blå Himmel-medlemmer og de mennesker, der støtter dem.
- Blå Himmel - og dem, der ikke ønsker zombiernes tilstedeværelse i samfundet.
 - Mission: At udrydde alle zombierne og dem, der støtter zombierne.

Sådan vindes spillet

Hvis zombierne udryddes, vinder Blå Himmel og deres tilhængere. Bliver alle medlemmerne af Blå Himmel afsløret, vinder zombierne og deres tilhængere.

Fremgangsmåde

Spillet foregår både om dagen og om natten. Om natten dræber Blå Himmel mulige zombier, og om dagen forsøger zombierne at udpege Blå Himmel-medlemmer. Læreren er spilstyrer. Det er altså læreren, der fortæller, hvornår det er nat og dag, og hvem der skal gøre hvad, og hvornår dette må gøres.

Hver elev får udleveret et rollekort, hvor der står, hvem de er, hvad deres rolle er, og hvilken funktion de har. Hver rolle har forskellige evner og holdninger, som eleverne skal agere ud fra.

Roller og rollefordeling

Eleverne skal hele tiden holde sig til deres rollekort og de informationer, der står herpå. Inden spillet går i gang, starter spilstyreren med at bruge rolleoversigten (se nedenfor) til at notere, hvilke roller eleverne har. På denne måde har spilstyreren hele tiden overblik over, hvem der er med i spillet, og hvem der skal gøre hvad. For at finde ud af, hvilke roller, eleverne har, beder spilstyreren dem om at "lægge sig til at sove". Alle lægger sig hen over bordet med lukkede øjne. Spilstyreren kalder dernæst rollerne op i følgende rækkefølge. Når éns rolle nævnes, kigger man op, så spilstyreren kan notere navnet på rolleoversigten:

1. Klasselærer (seer for zombierne - leder efter Blå Himmel-medlemmer).
2. Oliver Wright, formand for Blå Himmel (seer for Blå Himmel - leder efter zombier).
3. Zombier (alle zombier kigger op, så de ved, hvem hinanden er).
4. Blå Himmel-medlemmer (alle kigger op, så de ved, hvem hinanden er).
5. Sofie (er på Zombiernes side, og fungerer som deres bodyguard - må hver nat vælge en, som hun tror er zombie og gerne vil beskytte).
6. Djævelkvinden (er på Zombiernes side og kan når Blå Himmel har dræbt en person, vælge om denne skal dø eller ej - man kan kun helbrede en gang).



7. Købmand (ved ikke helt, hvilken side han er på, så han skifter hele tiden mening, når nogen nomineres)
8. Resten er mennesker og må IKKE kigge op. Du ved som spilstyrer blot, at de navne, der ikke står på oversigten, er "almindelige" mennesker. Dog ved du ikke, om de er for eller imod zombier/Blå Himmel.

Afhængig af antal elever i klassen, kan du overveje, hvor mange zombier og hvor mange Blå Himmel-medlemmer der skal være. Dog er det vigtigt, at der er lige mange af hver. De vedlagte rollekort er lavet til en klasse på 25 elever. Nedenfor ses forslag til fordelingen:

15 elever	3 Zombier 3 Blå Himmel-medlemmer
25 elever	5 Zombier 5 Blå Himmel-medlemmer
30 elever	6 Zombier 6 Blå Himmel-medlemmer

Sæt scenen

Spilstyreren starter med at sætte scenen. Fortæl for eksempel dette: *Vi befinder os i en helt almindelig by i en helt almindelig verden. Eller faktisk er den slet ikke så almindelig endda. I hvert fald ikke, hvis man spørger borgmesteren og den hemmelige gruppe Blå Himmel. Det er nemlig sådan, at det ikke kun er mennesker, der bor her. Der bor nemlig også en masse zombier. Zombier, som bider. Zombier, som mange frygter. Men ikke alle zombier er onde. Det tror Blå Himmel bare. Der er nemlig mange zombier, som bare har lyst til at være en del af samfundet, og de gør alt for at få det til at lykkes. Der sker pludselig en masse mystiske ting i byen. Mennesker forsvinder og vender ikke tilbage - i hvert fald ikke som mennesker. Zombier jages og lemlæstes til døden. Alle lever i frygt. Hvem får overtaget og får nedkæmpet modstanderen?*

Spillet går i gang – Nat

1.

Spilstyreren meddeler, at det er nat, og alle skal sove (sluk eventuelt lyset for at underbygge stemningen). Spilstyreren beder nu rollen "Klasselæreren" om at vågne op og pege på en person, som han/hun gerne vil vide, om er Blå Himmel eller ej. Spilstyreren giver tegn: Thumbs up betyder Blå Himmel, thumbs down betyder menneske eller zombie. Herefter er det Oliver Wrights tur. Han vil gerne lede efter zombier: Thumbs up betyder zombie, thumbs down betyder menneske eller Blå himmel.



2.

Derefter beder spilstyreren Sofie om at vågne. Sofie peger på en person, som hun vil beskytte mod Blå Himmel.

3.

Nu skal Blå Himmel vågne. De bliver enige om, hvem de vil dræbe (dette gøres ved at pege på en person). Som spilstyrer må du ikke afsløre, hvem der blev beskyttet om natten. Hvis personen er den, som Sofie har valgt at beskytte, dør vedkommende ikke.

4.

Djævlekviden vågner. Spilstyreren peger på den dræbte og siger: "Denne person er blevet dræbt af Blå Himmel. Skal denne person helbredes eller dø?" Djævlekviden viser tegn: Thumbs up betyder helbrede, Thumbs down betyder dø. Djævlekviden må kun helbrede én gang i løbet af hele spillet - så når denne evne er brugt, behøver spilstyreren ikke at vække hende de kommende nætter.

Spillet fortsætter - Dag

5.

Spilstyreren annoncerer nu, at det er dag, og alle skal vågne. Samtidig fortælles der, at en person i løbet af natten er blevet dræbt af Blå Himmel, da denne var mistænkt for at være zombie. Personen er nu ude af spillet, og eleven afslører, hvilken rolle han/hun havde. Hvis personen blev beskyttet, fortælles der, at ingen blev dræbt, da Sofie havde valgt at beskytte den person, Blå Himmel ønskede at dræbe. Blev vedkommende helbredt, fortælles dette i stedet for: "Blå Himmel forsøgte at dræbe én i nat, men Djævlekviden valgte at helbrede vedkommende."

6.

Det er nu tid til at nominere nogen, som man tror, kunne være Blå Himmel. Det er altså her, zombierne og deres tilhængere har mulighed for at udrydde deres modstandere.

Det er vigtigt, at man overvejer, hvordan man her om dagen kan være nødt til "at spille med" og lade som om, man er en anden, for ikke at blive afsløret som zombie/Blå Himmel.

Hvis der er to, der nominerer en, skal man forsvare sig selv ved at fortælle, hvorfor man ikke er Blå Himmel og dermed ikke burde fanges. Alle andre stemmer herefter: Thumbs down betyder "fanges", Thumbs up betyder "overleve". Bliver man fanget/stemt ud, er man ude af spillet, og rollen afsløres.



7.

Efter nomineringen, meddeler spilstyreren, at det igen er nat, og proceduren starter forfra. Begyndt igen fra punkt 1 og frem.

Man kan med fordel bede de elever, der ude af spillet, om fortsat at sove om natten, så de ikke fristes til at afsløre noget.

Fortsæt, indtil enten zombier eller Blå Himmel har "udryddet" alle modstanderne. Hvis alle zombier er udryddet, men der stadig er zombie-tilhængere tilbage, har zombierne stadig tabt - det samme gælder i modsatte situation for Blå Himmel. Det er udelukkende "ægte" zombier og "ægte" Blå Himmel-medlemmer, der skal udryddes.

Spillet er inspireret af spillet *Ultimate Werewolf* (udgivet af Pegasus Spiele)



Bilag: Rollekort



KLASSELÆRER

Du er zombiernes seer. Hver nat skal du lede efter Blå Himmel-medlemmer.

OLIVER WRIGHT *FORMAND FOR BLÅ HIMMEL*

Du er Blå Himmels seer. Hver nat skal du lede efter zombier.

ZOMBIE

Du ønsker at afsløre alle Blå Himmel-medlemmer

ZOMBIE

Du ønsker at afsløre alle Blå Himmel-medlemmer





ZOMBIE

Du ønsker at afsløre alle Blå
Himmel-medlemmer

BLÅ HIMMEL- MEDLEM

Du ønsker at udrydde alle
zombierne.

ZOMBIE

Du ønsker at afsløre alle Blå
Himmel-medlemmer

ZOMBIE

Du ønsker at afsløre alle Blå
Himmel-medlemmer





BLÅ HIMMEL- MEDLEM

Du ønsker at udrydde alle
zombierne.

BLÅ HIMMEL- MEDLEM

Du ønsker at udrydde alle
zombierne.

POLITIKER

Du er et menneske, men du
holder med Blå Himmel.

MINISTER FOR INTEGRATION

Du er et menneske, men du
holder med Blå Himmel.





SOFIE

Du er på zombiernes side og fungerer som deres bodyguard. Hver nat må du vælge en, du vil beskytte mod Blå Himmel.

DJÆVLEKVINDEN

Du er på zombiernes side. Når Blå Himmel har dræbt en person (som de tror er zombie) om natten, må du vælge, om denne skal dø eller ej. Du kan kun helbrede én gang.

OSCAR

Du er et menneske, men du holder med zombierne.

KØBMANDEN KENT

Du ved ikke helt, om du er på zombiernes eller Blå Himmels side. Du skifter derfor hele tiden mening, når nogen nomineres.





SOFIES FAR

Du er et menneske, men du holder med Blå Himmel.

KIOSKEJEREN

Du er et menneske, men du holder med zombierne.

EMIL

Du holder med zombierne.

POLITIKER

Du er et menneske, men du holder med Blå Himmel.





BONDEMAND

Du er et menneske, men du holder med Zombierne.

HARRY

Du er et menneske, men du holder med Blå Himmel.



Bilag: Rolleoversigt

Rolle	Elevnavn
Klasselæreren	
Oliver Wright	
Sofie	
Blå Himmel	
Blå Himmel	
Blå Himmel	
Blå Himmel	
Blå Himmel	
Zombie	
Zombie	
Zombie	
Zombie	
Zombie	
Djævelkvinden	
Købmanden Kent	

