



Morðingi 10-15 mín.

Ljúfur dauðdagi.

Yfirlit:

Óþekktur morðingi blandar sér í hópinn og “drepur” fólk með því að nikka til þess svo lítið beri á. Aðrir heilsa hvor öðrum og reyna að komast að því hver er ábyrgur.

Hvað þarftu:

Opið svæði, a.m.k. 10 manns, 10-20 mín.

Hvað á að gera:

Kallið hópinn saman og hvíslið að þeim að það sé morðingi í hópnum. Þegar allir eru búnir að ná sér þá skal segja þeim að jafnvel morðinginn viti ekki að hann/hún sé morðingi... enþá.

Það má nota hvaða aðferð sem er til að velja morðingjan leynt en það er aðferð sem má prófa. Allir standa í hring. Látið alla teygja handlegg inn í miðju hringsins með þumalinn upp. Allir loka augunum eða horfi úr úr hringnum. Leiðbeinandinn tekur um einn þumal og kreistir létt og sá finnur annan þumal og kreistir tvisvar. Sá er morðinginn sem er með þumalinn sem var kreistur tvisvar. Á þennan hátt getur leiðbeinandinn orðið morðingi sjálfur.

Til að “drepa” þarf að nikka til einhvers. Ekki blikka eða með kipp heldur nikka greinilega, hvernig-hefur-þú-það-nikk. Allir blanda geði á svæðinu og heilsa hvor öðrum með brosi og horfa í augun á hvor öðrum eins oft og mögulegt er.

Tveir hlutir eru nú að gerast, eitt er að morðinginn er á fullu við iðju sína, annað er að allir er að vonast til að gípa morðinginn glóðvolgann við iðju sína og ásaka hann/hana við sín ljótu verk.

Komum nokkurri reglu á óregluna.

- Sá sem er nikkað til (drepinn) ætti að bíða í a.m.k. fimm sekúndur með að deyja á leikrænan hátt. Dauður mega liggja þar sem þeir eru eða fara á hliðalínuna.
- Morðinginn þarf ekki að nikka til allra sem hann heilsar. Góð leikflétta til að koma öðrum af sporinu.
- Ef einn hina lifandi grunar hver morðingin er þá má hann/hún lyfta upp hönd og og segja “ég ákæri.” Leiðbeinandi stöðvar leikinn og spyr hópinn hvort einhver styðji. Ef ekki heldur leikurinn áfram (kannski ekki mikið lengur fyrir þann sem ákærði!)
- Ef einhver styður ákæranda þá telur leiðbeinandinn upp að þremur og á þremur verður ákærandinn og sá sem styður að benda á þann sem þau telja að sé morðinginn. Ef þau benda á sitthvora manneskjuna eru þau bæði “dauð” burtséð frá því hvort annað þeirra hafði rétt fyrir sér. Ef þau benda bæði á ranga manneskjur bíða þeirra sömu örlög. Leikurinn endar ef bæði ákærandi og styðjandi benda á morðingjann.
- Enginn má eiga samskipti eða á annan hátt gefa til kynna um hver þau telja að sé morðinginn.



Leikur vikunnar.

- Leikurinn heldur áfram þar til allir “deyja” eða tveir ná réttri ákæru. Leikið nokkra leiki og veljið nýjan morðingja í hvert skipti með slembilukku.

Tilbrigði:

- Sömu reglur nema allir verða að heilsast eins oft og mögulegt er með því að takast í hendur. Morðinginn drepur með því að kitla lófa fórnarlambins með baugfingri. Morðinginn ræður því að sjálfsgöðu hvort og hvenær hann heilsar með handtaki dauðans.
- Morðinginn sendir “dauðakossa” til fórnalamba sinna. Kossarnir eru smáir og eins og að senda fingurkoss. Fórnarlömbin deyja með tilprifum þar sem þau falla ómegin með miklum andvörpum.
- Kynnum til sögunnar pláguna. Þegar einhver deyr þá getur hann/hún snert eins marga og mögulegt er í kringum sig sem þá fá pláguna og deyja einnig. Þátttakendur ættu að varast að senda pláguna á sjálfan morðingjan því þá verður leikurinn mjög, mjög langur.