

Marie's Room – Arbeidsark

Del 1: Under og rett etter spilling

Disse oppgavene handler om å forstå hva som skjer i fortellingen. Jobb med dem mens du spiller eller like etterpå, mens opplevelsen er fersk.

Fortellingen

Gjenfortell historien om Marie og Kelsey i kronologisk rekkefølge – altså slik hendelsene faktisk skjedde, ikke slik du oppdaget dem i spillet. Begynn med hvordan de ble venner, og avslutt med det siste du får vite.

Hvem er Trevor, og hvilken rolle spiller han i fortellingen? Beskriv hvorfor han er viktig for det som skjer mellom Marie og Kelsey.

Appelsinene dukker opp flere ganger i spillet. Hva tror du de betyr? Skriv noen setninger om hvilken rolle de spiller i historien.

Beskriv Kelseys hjemmesituasjon slik du forstår den ut fra det du finner i spillet. Hvilke gjenstander eller tekstutdrag gir deg denne informasjonen?

Hva skjedde den kvelden ved bassenget? Fortell med dine egne ord.

Hva skjedde til slutt med Marie? Hvordan finner du ut av det?

Språk (engelsk)

Velg tre gjenstander du plukket opp i spillet. For hver gjenstand: Skriv ned hva gjenstanden heter på engelsk, hva Kelsey sier eller tenker om den (på engelsk), og forklar med dine egne ord (på norsk eller engelsk) hva gjenstanden forteller deg om historien.

Var det noen ord eller uttrykk i spillet du ikke forsto? Skriv dem ned. Klarte du likevel å forstå hva som ble sagt, og i så fall – hva hjalp deg? Tenk på bilder, gjenstander og stemning.

Del 2: Spillnovelle vs. novelle

Disse oppgavene handler om å sammenligne spillnovellen Marie's Room med en vanlig novelle. Her skal du tenke over hvordan historien fortelles, ikke bare hva som fortelles.

Fortellerstemme og perspektiv

I en vanlig novelle er det en forteller som bestemmer hva du får vite og når. Hvordan fungerer det i Marie's Room? Hvem "forteller" historien, og hvem bestemmer hva du får vite?

Tenk deg at historien om Marie og Kelsey var skrevet som en vanlig novelle med en jeg-forteller. Hva ville vært annerledes? Skriv noen setninger om hva du tror du ville fått vite mer om, og hva du ville mistet.

Kronologi og struktur

Da du spilte, fikk du vite ting i en bestemt rekkefølge. Var den rekkefølgen den samme som den kronologiske rekkefølgen hendelsene skjedde i? Gi et eksempel på noe du fant ut "for tidlig" eller "for sent" i forhold til den egentlige tidslinjen.

Hva gjør det med opplevelsen at du selv bestemmer rekkefølgen du oppdager historien i? Sammenlign med en novelle, der forfatteren har bestemt rekkefølgen for deg.

Miljøfortelling

Velg en gjenstand i spillet som fortalte deg noe viktig om historien, uten at noen sa det direkte. Beskriv gjenstanden og forklar hva den fortalte deg. Forsøk deretter å skrive den samme informasjonen som en setning i en novelle. Hva fungerer best – gjenstanden eller setningen? Hvorfor?

Beskriv rommet til Marie med ord, som om du skrev en novelle. Sammenlign beskrivelsen din med opplevelsen av å faktisk gå rundt i rommet i spillet. Hva klarte du å fange, og hva gikk tapt?

Oppsummering om sjanger

Forklar med dine egne ord hva du mener kjennetegner en "spillnovelle" som sjanger. Bruk eksempler fra Marie's Room. Hva har den til felles med en vanlig novelle, og hva er annerledes?

Del 3: Etisk refleksjon (KRLE)

Disse oppgavene handler om de etiske temaene i spillet – vennskap, tillit, svik og tilgivelse.

Vennskap og tillit

Beskriv vennskapet mellom Marie og Kelsey. Hva er det som gjør dem til nære venner? Bruk eksempler fra spillet.

Hva skjer med tilliten mellom dem? Pek på det du mener er det avgjørende øyeblikket der noe går galt, og forklar hvorfor det er så alvorlig.

Svik og tilgivelse

Kan vi si at Kelsey svikter Marie? Begrunn svaret ditt. Prøv å se det fra begge sider – både fra Maries og Kelseys perspektiv.

Mot slutten av spillet ser vi tegn på at Marie og Kelsey har gjort opp igjen, til tross for at dagboken peker mot at Marie ikke ville være venner med Kelsey lenger. Hva tror du skjedde for at de ble venner igjen? Skriv en tekst der du forestiller deg hvordan dette gikk til.

Hva betyr det å tilgi noen? Er det alltid riktig å tilgi, selv om noen har brutt tilliten din? Skriv en refleksjonstekst der du bruker eksempler fra spillet, men også fra ditt eget liv eller andre ting du har lest eller sett.

Form og innlevelse

Tenk tilbake på øyeblikket der du forsto hva som egentlig hadde skjedd mellom Marie og Kelsey. Hadde det føltes annerledes å bare lese om det i en bok? Skriv noen setninger om hvordan det å spille seg gjennom historien påvirket måten du opplevde de etiske temaene i fortellingen.

Del 4: Kreativ skriving (valgfri fordypning)

Velg én av oppgavene under.

Skriv en novelle basert på historien i *Marie's Room*. Du velger selv fortellerperspektiv (Marie, Kelsey, eller en tredjepersonsforteller). Novellen skal følge kjennetegnene ved novellesjangeren.

Skriv en dagboktekst på engelsk der du later som du er Marie eller Kelsey. Teksten skal handle om en hendelse fra spillet som du synes er viktig. Bruk et språk som passer til figuren du skriver som. Skriv en alternativ slutt på historien. Hva om Marie og Kelsey ikke hadde blitt venner igjen? Hvordan ville historien sett ut da?