Bæstologi v. Professor Blomgreen

**Om Bæstologi**  
*Den magiske veden er fyldt med magiske væsener og bæster. Nogle mere farlige end andre. Derfor er det vigtigt at man forstår dem, og ved hvordan man håndterer dem hvis man pludselig skulle støde på dem. Fra den vrede minotaur til den ”fredelige” fe, er det et spørgsmål om liv eller død at kunne analysere deres kropssprog og nogle gange kultur ordenligt – for hvem gider ende som menneskekebab for en vred kyklop? Bæstologer bliver brugt på mange forskellige måder. Nogle passer på væsener i et reservat. Nogle jager dem. Andre analyserer dem for at blive klogere på dem. En ting er sikkert: bæstologi er et fag i evig udvikling, og der kan altid bruges flere bæstologer*

1. **del af undervisningen**

* Introducer faget og hvad bæstologi går ud på. Snak om de forskellige slags bæstologer.
* Spørg eleverne om eventuelle sammenstød med magiske væsener eller bæster
* Forklar dem om forskellen på et væsen og et bæst (se **Væsen eller bæst?**)
* Introducer dem til 5-trinsskalaen (se **5-trinsskalaen**)
* Snak om nogle forskellige væsener på skalaen.

1. **del af undervisningen**

* Snak velfærd og behandling af magiske væsener og bæster. Folk kan tage det her seriøst.
* Snak om trolde og hvad de er for nogle væsener. Fordele og ulemper.
* Øv håndtering af trolde (se **Håndtering af trolde**)

1. **del af undervisningen**

* Få en trold ind i klasselokalet. (Hvis lettere kan i også finde trolden et andet sted)
* Få eleverne til at håndtere problemet. Snak dem igennem det. (Brug gerne en del tid på det)
* Hvis tid, snak om hvad man kunne have gjort anderledes.

**Væsen eller bæst?**

Forskellen på et væsen og et bæst er relativt simpel, men stadigvæk en ting der er stærkt diskuteret i den magiske verden. En af hovedgrundende er at væsener har væsentligt flere rettigheder end et bæst har.

Helt basalt set er forskellen på et væsen og et bæst at væsenet er selvbevidst og det er væsenet ikke.

Eksempler på væsener  
*Fe, Leprechauns, Trolde, Kentaurer, Nymfer*

Eksempler på bæster  
*Griffe, Drager, Enhjørninge, Nisser, Basilisker, Troglodyter, Minotaur*

Dog kan det skabe en del etiske dilemmaer da der er en del debat om f.eks. en minotaur er et væsen eller et bæst, da det er et relativt intelligent bæst.

Ånder og udøde hører ikke til under bæstologi.

**5-trinsskalaen**

5 trinsskalaen er meget simpel og er en måde at vurdere hvor farligt et bæst eller væsen er. 1 er fredeligst hvor 5 er mest farligt. Spilmæssigt er det op til dig som lærer selv at give væsener et nummer på skalaen. Her er noget inspiration:

1. Fredeligt og ikke til harm for noget eller nogen

* *Enhjørninger, Silkemus, Træduer*

1. Umiddelbart fredelige, men kan bide fra sige

* Husalfer, Feer, Pegasus, Phoenix

1. Farlige uden den rigtige erfaren. Forsigtighed er opfordret.

* Kentaur, Sirener, Havfruer, trolde

1. Hold dig helt væk uden professionel hjælp

* Basilisk, sydlige drager, minotaur, Sphinxer

1. De farligste af dem alle. Selv de stærkeste magikere har problemer

* Leviathans, Hydraer, Chimera, Østlige drager.

**Håndtering af Trolde**

Trolde er ikke så farlige hvis håndteret rigtigt. De er typisk grådige, sultne, og lette at narre. Dog bliver de let ophidsede og vil hellere bruge deres muskler frem for deres hjerne. Ved et sammenstød med en trold, gør følgende:

1. Overbevis den at du ikke er farlig eller overbevis den at du er farligere end den.
2. Find ud af hvad den vil (trolde har altid et mål – typisk noget det vil have)
3. Kan du løse problemet uden magi ville det være optimalt. Hvis ikke, så gør følgende.
4. Gør trolden træt via fysisk aktivitet. Få den til at løbe lidt rundt og slå efter jer.
5. Kast herefter samlet en Confusius på den. Dette forvirrer den.
6. Til sidst kast alle sammen på samme tid en Snorkus Maximus på den, for at få den til at falde i søvn.

Trolde er ret hårdfør overfor magi, så det er vigtigt at den bliver træt så den glemmer at holde sin psykiske barriere oppe. Hvad i gør med trolden bagefter er op til jer – men har hørt at troldehud er ret værdifuldt 😉