

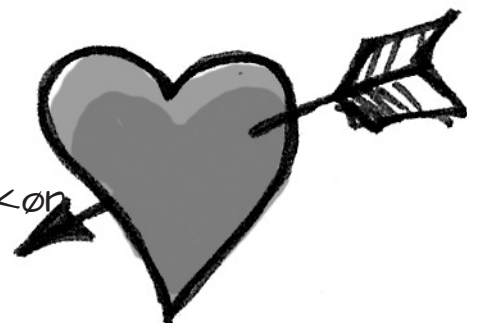


Skabt for hinanden



Et scenarie om kærlighed og køn
af Oliver Nøglebæk

Fastaval 2013



Hej, tak fordi du er spilleleder på Skabt for hinanden, mit scenarie om kærlighed. Jeg har prøvet at gøre selve spillet så lettilgængeligt som muligt, for spillerne og for dig, så I kan fokusere på at få en god oplevelse med det.

Scenariet handler om kærlighed, køn og hvordan de to står i forhold til hinanden. Spillet udforsker på skift kærligheden alene og med køn, hvordan det forandrer rollerne og deres indbyrdes forhold når de går fra at være individer til kvinder og/ eller mænd. Jeg har ikke tænkt nogen budskaber eller stillingtagen ind i scenariet, blot givet en ramme for at spillerne selv kan udforske hvordan de to temaer forholder sig til hinanden.

Det meste af udfordringen ligger hos spillerne, så din rolle som spilleleder er først og fremmest at hjælpe dem med at komme godt igang og sørge for at alt forløber rart og glat. Det som nok bliver jeres største udfordring er at spille uden køn, det kan være svært at sætte sin hjerne i de rigtige gear til den slags. Jeg har et par råd til hvordan du kan håndtere det i teksten, men meget af det bygger på at du selv mærker hvad der er brug for i din spilgruppe.

Der er nemlig ikke nogen rigtig eller forkert måde at køre scenariet på, det vigtigste er at der kommer en god oplevelse ud af spillokalet, du har helt frie hænder til at lave om og remixe når først I går igang. Det eneste jeg beder om er at vi sammen, dig, mig og spillerne prøver at lave et par søde fortællinger om kærlighed og måske får overvejet hvad det der med køn egentlig betyder.

Igen tak fordi du kører scenariet, kig ned i caféen når I har spillet det så vil jeg vældig gerne høre hvordan det gik. Jeg er sikker på at I får lavet en god oplevelse sammen i spillokalet.

Kærlig hilsen
- Oliver

Scenariet

Fortællingen i Skabt for hinanden er en lille fortælling om et par der går fra hinanden og hvordan de to hver især finder muligheden for ny kærlighed. Det er en historie de fleste af os kan relatere til. De fire hovedpersoner i historien er unge mennesker med håb og drømme, men også tvivl og dårlige vaner de er nødt til at bryde med for at komme videre.

Scenariet består af en række hovedscener med to spillere i hver, bygget over to modeller. På den store skala har vi berettermodellen, med setup, konflikt og forløsning. Undervejs roterer scenerne mellem spillerne i par, så vi får udforsket tre sideløbende fortællinger. Se diagrammet på næste side nu hvor jeg har forvirret dig.

Totrediedele inde i scenariet får hver af rollerne køn, helt tilfældigt fordelt, og den sidste del af scenariet bliver de spillet som sædvanligt kønnet rollespil. Det kommer også til at indikere hvilke seksuelle orienteringer der er i spil som et ekstra lag til oplevelsen.

Semi-live

Scenariet er tænkt til at køre semilive, altså at folk spiller deres roller væk fra bordet og med hele kroppen. Det kan også sagtens spilles rundt om bordet hvis ingen er trykke ved semilive. Så går der i mine øjne en dimension af spillet, men hellere at alle har det godt med spillet.

Der gælder helt almindelige regler for opførsel, lad være med at gøre noget du ikke ville gøre overfor en god ven eller en fra din familie. Når det kommer til at røre ved hinanden så er det okay at røre: Hænder, arme, skuldre, nakke og kinder. Man kan sige alt det der er brug for på de steder. Men selvfølgelig kun i en grad som spillerne er komfortable med.

Kys

Skabt for hinanden er et scenarie om kærlighed og den slags kommunikerer ofte bedst gennem kærtegn. Kys simuleres ved at man kigger den man vil kysse i øjnene, holder en sund afstand til deres ansigt og aer deres kind som man ville røre deres læber med sine egne.

Det er i øvrigt et godt sted at klippe en scene, hvis et kys bliver godt modtaget og tydeligvis fører på vej imod noget mere. Klip inden scenariets eller spillernes grænser bliver nået.

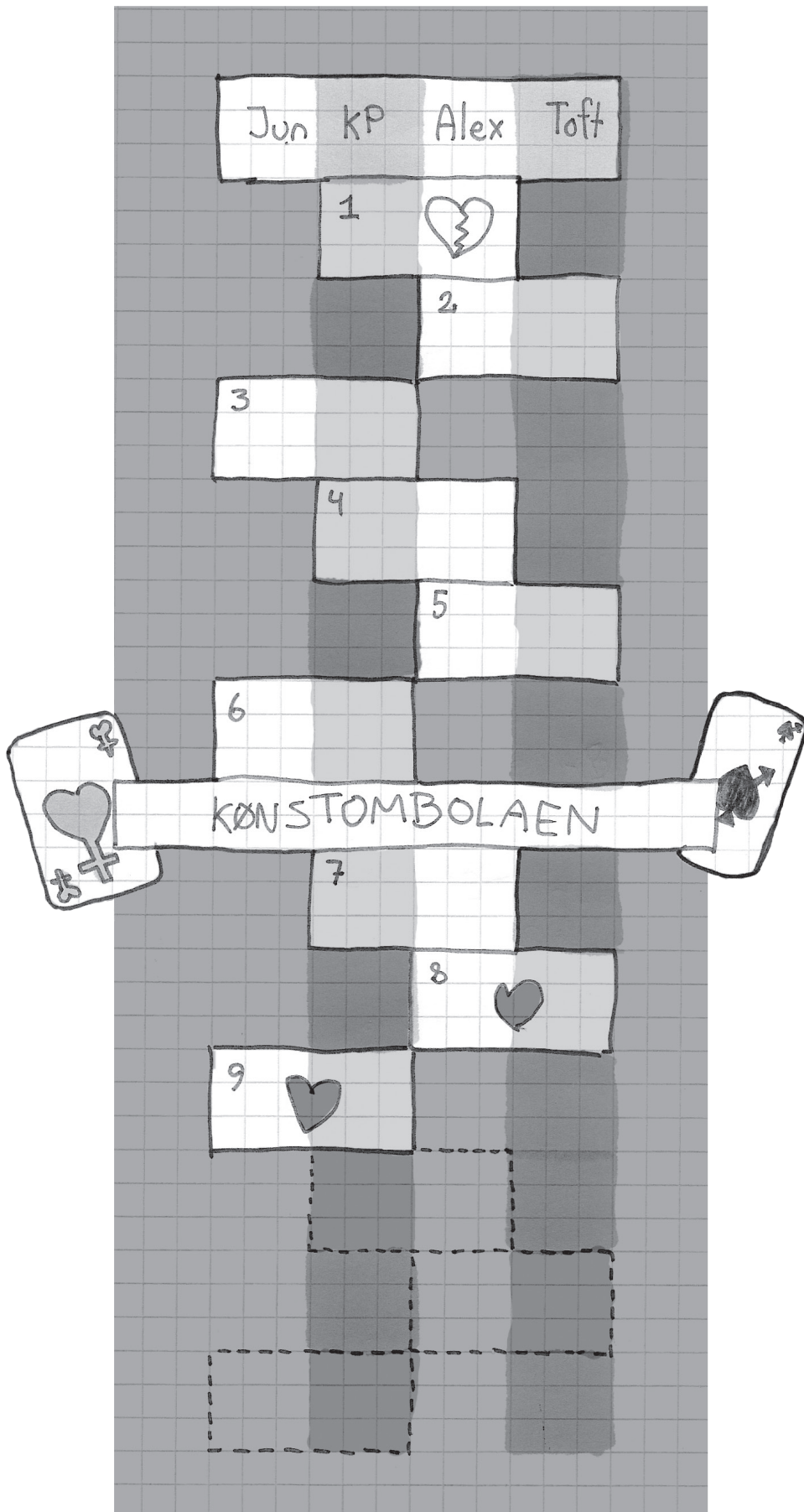


Desuden er der mulighed for at spillerne kan vende deres spillerepersoners indre forvirring og tvivl via korte scener med bipersoner imellem hovedscenerne. Bipersonerne kan spilles af hvem som helst efter behov, spillere eller spilleleder.

Scenariet er sat til tolv scener, men det er ikke en fast grænse. Hvis spillerne har brug for flere eller det på anden måde giver mening, så tag de ekstra der er brug for, men prøv at holde strukturen. To af rollerne (Toft og Jun) er kun med i halvt så mange scener som de to andre, så lad dem have rigeligt med bipersonsspil ind imellem.

Spillet slutter når historierne er fortalt, når spillerne har fundet sig til rette med (eller uden) hinanden og har taget et valg om hvem de selv er og vil hvem de vil være sammen med. Det er op til dig som spilleleder at hjælpe spillerne med at få bundet sløjfe på scenariet. Det må gerne være kort og skarpt, hvis det er det som spillerne vil have ud af det.

Struktur



Setting og stemning

Scenariet har med vilje ikke en konkret setting, det er skrevet ud fra den arketyriske universitetstid. Unge mennesker i en ny hverdag som har rystet op i deres forhold til verden og hinanden.

Herfra er det op til dig som spilleleder at folde omgivelserne ud og gøre dem levende, brug detaljer fra de liv du selv kender. Det er vigtigt at spillet foregår velkendte og hverdagsagtige steder, spillet er uden køn, men verden er den vi kender med alt hvad det indebærer.



Et liv med ikea møbler man har hentet med mor og far, gamle ubekvemme auditorier og fancy men ikke alt for dyre caféer. Brug dine egne erfaringer og lad spillerne komme med deres. Spil på det kendte, små detaljer siger ofte utroligt meget. Stablen med utroligt dyre, men ulæste lærebøger, poser med pant fra sidste fest i køkkenet, sengen der ikke har været redt siden sidste gang mor var forbi, den obskure biografplakat ved siden af Dalis smeltede ure.

Du må gerne sætte tid og sted mere specifikt, hvis det hjælper dig. Jeg har selv tænkt mig at trække på min korte tid på Århus Universitet for ti år siden, trække detaljer ud af de auditorier hvor jeg selv er faldet i søvn utallige gange og nætter på diskoteker jeg egentlig ikke gad være på, men var for fuld til at forlade. Brug lidt tid inden du kører scenariet på at finde billederne frem igen.

Mit håb er at scenariet får en tone af hverdags-optimisme til sidst. Der er masser af genvordigheder og forskelle mellem spilpersonerne, men de burde være til at overkomme og føre til en eller flere lykkelige slutninger. I sidste ende er det dog op til spillerne selv hvor de ender.



Opvarmning

For at komme godt i gang og gøre alle trygge ved hinanden, så er her lidt opvarmning I tager inden selve spillet.

Start med at få dig selv og spillerne introduceret for hinanden, lige kort hvad man hedder, hvem man er og hvad man har af erfaring med studielivet.

Forklar spillerne pointen og metoderne til at spille kønsløst. Få dem til at øve det ved at beskrive en person de holder af, uden at nævne dennes køn - eller komme med en lille fortælling om en anden. De kan enten bruge en person fra deres eget liv eller improvisere. Du starter med gøre det selv.

Tag en snak om scenariets grænser for fysisk kontakt og giv spillerne en chance for at sætte dem lavere, hvis noget af det er utrygt for dem. Det er ikke altid at folk er trygge med at sige fra overfor hele gruppen, så giv dem chancen for at gøre det med dig alene inden i går rigtigt i gang.*

Den store opvarmning er at få gang i kroppen. Op fra bordet og varm op med at ryste kroppen og hoppe lidt. Når folk har fået energien ud i lemmerne, så instruerer og demonstrerer du dem i at lege med de kønstypiske måder at bevæge sig på:

* At stå på en feminin versus maskulin måde og finde et sted imellem de to.

* At gå på en maskulin versus feminin måde.

* At sidde feminint versus maskulint.

Det må gerne være overdrevet eller fjollet, men træk det imod naturlig kropsbrug. Få dem til at blive opmærksomme på deres egne vaner og træk.

Forklar de tilladte områder for berøring mens du demonstrerer på en frivillig spiller, få dem til at kramme først og så røre ved hinanden, så det sædvanlige tabu bliver overvundet.

Til sidst skal du fortælle om og demonstrere kysseteknikken: Man kigger den anden i øjnene og kæler for deres kind, mens man holder øjenkontakt og en tryk afstand mellem ansigterne. Så får du spillerne til at prøve det med alle de andre spillere, for at afprøve hvordan det virker og hvad man kan med teknikken.

Mens I varmer op, er det en god lejlighed til at se spillerne an og overveje hvem der skal spille hvem. Kig på hvordan de går til øvelserne og om der er personlig kemi der kan støtte op om - eller være i vejen for - spilpersonernes forhold.

Efter opvarmningen præsenterer og fordeler du rollerne - og kommer med en opfordring til at de hver især finder et kropssprog til deres rolle, efter de har læst den. Mens folk læser og forbereder deres roller, er der altid en naturlig pause til de sidste toiletbesøg og proviantering, inden spillet går i gang.

Når spillerne har læst rollerne er der en serie spørgsmål, de stiller hinanden, til at udvikle rollerne og deres interne forhold. Spillerne finder selv på svarene, det skal bare være korte svar fra maven, du skal bare hjælpe dem med at improvisere og komme videre i teksten, hvis der er behov for det. Efter spørgsmålene er det bare at gå i gang med at spille.

* Vi går også over det i tombolaen og laver hold med dem der helst vil spille scenariet om bordet eller uden berøring, hvis det er nødvendigt. Men check alligevel, din opgave er at de er trygge.

Spilpersonerne

Jeg vil lade det være op til dig som spilleleder, hvordan du fordeler rollerne. Du har alligevel din egen foretrukne måde at gøre det på. Min egen vinkel er at spillerne er her for at spille noget udfordrende, men de skal kunne bære rollen i spillet. Så jeg vil anbefale kort at præsentere rollerne og høre om der er nogen af dem spillerne helst vil undgå.

Hvis to spillere ikke kan sammen kan du enten bruge at Jun og Toft ikke har scener sammen eller lade det blege ind i bruddet mellem Alex og KP. God kemi vil jeg synes er bedst brugt på Alex og Toft - ellers på KP og Jun. Spørg gerne spillerne om de oplever nogen særlig kemi med eller mellem andre spillere og brug det i fordelingen af rollerne. Ellers brug din mavefornemmelse fra opvarmningen.

Toft er både close to home og eskapisme for nørder, det er en rolle der surfer tæt på en kliché, men samtidig er der også en klar linje væk fra den. Til en spiller der vil lege på den grænse.

Alex har fanget sig selv i en blindgyde, men det stopper ikke Alex fra at handle. Alex er til en spiller der selv kan finde vej fra mørket imod en tilfredsstillende slutning, der er intet lysende exit skilt.

KP er meget påvirkelig af sin situation og udsat for en masse drama fra starten. Det er en rolle der pingponger afsted på andres input. Giv KP til en spiller der kan gribe bolde undervejs.

Jun er utroligt udadvendt og kræver meget energi at spille, men er også meget mørk inden i. Til gengæld kan Jun drive sig selv fremad og skubbe en stille spiller ud i rampelyset.



Men når alt kommer til alt, er den helt rigtige måde at spille rollerne den som spilleren selv vælger. Din opgave er at sørge for at de har en klar ramme at spille inden for, er trygge og får udforsket en masse sider af spilpersonen. Detaljerne er ikke så vigtige, stemningen i rollerne er det centrale og når spilpersonerne mødes opstår dramaet og fortællingen i spillet. De må hjertens gerne forandre sig i løbet af spillet og finde nye udtryksformer gennem spillerne. Den bedste måde at spille rollen på, er den der findes i spillerens mave.

Bipersonerne

Hver spilperson har deres to bedste venner med som bipersoner, den slags venner man kan snakke om alt med - og som altid kommer med perspektiver man kan bruge. Vennerne er et element spillerne kan bruge til at spille ekstra scener med samt dykke ned i de enkelte spilpersoner, på deres egne præmisser. De fungerer som spejl for spilpersonens indre tanker, til at finde ud af de situationer de finder sig selv i, vise for de andre spillere, hvad der foregår af tanker inden i spilpersonen og hvad de frygter og drømmer om.

Bipersonerne er relativt lige til; hver rolle har en kvindelig og en mandlig ven, med sin egen vinkel på spilpersonens liv og gøren.

Det er op til spillerne selv at benytte sig af bipersonerne, men du må meget gerne opfordre til det. Det er også helst spillerne selv der vælger hvem der spiller deres bipersoner, det kan være de andre spillere eller dig. Hver biperson har sin egen lille beskrivelse som du enten kan ligge ud på bordet eller dele ud første gang en spiller skal spille bipersonen.

Jeg vil opfordre til at spillerne ikke læser de bipersoner der er knyttet til deres rolle. Selv ens bedste venner har deres privatliv - jeg har givet hver af dem et lille twist i forhold til den beskrivelse de har på spilpersonsarket.



Scenesætning

Du står som spilleleder for at sætte scenerne, de første tre får hvert spilpersons-par i gang med deres situation og forhold. Det er her du slår tonen an for spillet - og sætter gang i handlingen, så brug gerne lidt ekstra tid på at berette rammerne for scenen. Du må meget gerne bede spillerne om at tilføje detaljer eller kulør til scenesætningen, jo længere henne i scenariet jo mere bør de tage over i scenesætningen.

Du må gerne lade spillerne vide hvordan scenen passer ind i fortællingen, hvad der er tænkt der skal ske undervejs, særligt i starten, hvis de virker til at være i tvivl. Men som scenariet skrider frem, er det helt i orden at spillerne selv tager plottet i egen hånd. Der er ingen tvungen slutning på scenariet. Hvis spillerne selv ser en slutning de vil spille imod eller noget opstår undervejs, er det den rigtige vej at gå.

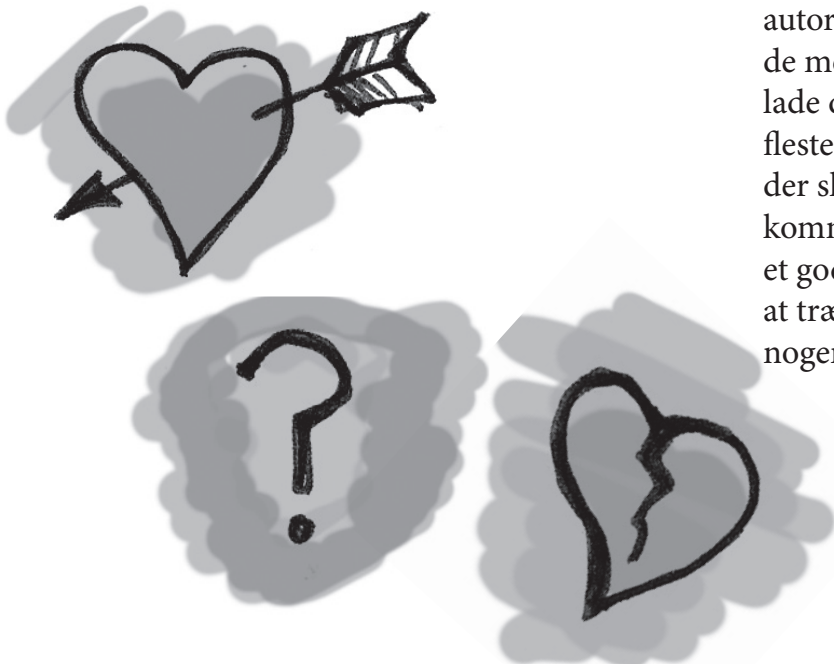
Det er også en god idé at instruere spillerne lidt i hvordan de kan tage scenen, særligt hvis de virker usikre. Du har det store overblik over scenariet og kan derfor komme med et andet perspektiv til deres spil. Skub dem til at reagere lidt stærkere end sidst, lidt flere følelser. Men foreslå frem for at diktere, det er i sidste ende spillerne det handler om.

Ved sceneskift starter du med at høre spillerne hvor deres roller er efter sidste scene og om der er nogen der vil bruge bipersonerne - og derefter køre de småscener der bliver bedt om. Spillerne kan enten møde bipersonerne semi-live, spille et telefonopkald eller hvad der giver mening for dem. Når de er klar til næste scene så kom med en outline af scenen, dens formål og hvordan spilpersonerne går til den. Sørg for at de er helt med.

Varm scenen op med en beskrivelse af hvor den foregår, hvad er det for et sted? Brug stemnings sættende detaljer og beskrivelser af typisk dansk indretning. Beskriv vejret og studielivet. I det hele taget hjælp spillerne med at få gode billeder på nethinden og sæt dem så i gang med at spille.

Hvis en scene går i stå eller er på vej i en dårlig retning, er det helt okay at stoppe og høre spillerne og tage den igen, eventuelt med ny vinkel. Du kan bruge de værktøjer du har lyst til som spilleleder, så længe de virker for spillerne.

Når det kommer til at klippe scenerne, er det helt i spillelederens hænder. Du står med ansvaret, gør dette klart for spillerne. Det med at klippe handler meget om personlig gefühl, du har autoriteten og overblikket. Mit forslag er at klippe de mere intense scener når følelserne topper og lade de stille, akavede øjeblikke trække ud. De fleste scener har et naturligt slutpunkt; når det der skal siges er blevet sagt eller en af spillerne kommer med en fantastisk punchline. Dette er et godt sted at stoppe de fleste scener, men prøv at trække de pinfulde samtaler lidt længere ud, nogen gange er en lang akavet stilhed fantastisk.



Scener

Scenerne i scenariet følger strukturen fra tidligere og roterer mellem spilpersonerne.

Jeg har skrevet oplæg til de første tre scener og outline på de næste tre, så du har noget at starte med. Tanken er at i selv finder ud af resten efterhånden som spillet udvikler sig og tager fart.

1 **Brudet** - Alex og KP

Parret sidder i deres fælles lejlighed som de fandt sammen efter de fik deres indskrivningsbekræftelser. Der har været en lidt tung stemning mellem dem den sidste tid, det har jo været travlt med studierne og nogengange går det langsommere end andre. Men for Alex er det nok.

Scenen starter med at Alex udtaler de frygtede ord "Vi er nødt til at snakke sammen."

Alex er stålsat i at forholdet er ovre, men vil have det til at foregå så smertefrit som muligt.

KP er uforstående og chokeret, forholdet så slet ikke ud til at være sådan et slemt sted.

2 **Flirt** - Alex og Toft

Det er en kedelig dag med forelæsninger og gruppearbejde. Alex sidder og ser trist ud, men Toft har en god dag og kommer hen for at forsøge at muntre op.

Toft vil sprede glæde og synes at Alex er sød.

Alex er fanget i sit eget hoved til at starte med.

3 **Første morgen** - KP og Jun

KP tog i byen med sine venner for at drikke sorgerne væk. Nu er det næste morgen, KP og Jun vågner i Juns seng sammen. De to forsøger at samle detaljerne fra aftenen før og finde ud af hvem hinanden er.

Jun gør det klart at det bare var en engangsting.

KP prøver at få mere ud af situationen.

4 **Konflikt** - Alex og KP

De to mødes for at få afsluttet løse ender fra forholdet, KP slipper sin frustration ud over Alex.

5 **Date** - Alex og Toft

Toft har inviteret Alex ud og lave noget sjovt sammen, for at få humøret op.

6 **Tvivl** - KP og Jun

De mødes igen og KP vil finde ud af mere om hvem Jun virkelig er.

7,8,9...

De sidste scener efter spilpersonerne får køn holder rækkefølgen som ovenfor, men det er op til jer selv at finde ud af hvad de går ud på og hvad der er passende slutninger på de fires fortællinger. Jeg har skrevet et par råd nedenfor.

At spille kønsløst

Den store udfordring i scenariet er for spillerne at spille kønsløst i en hverdagsfortælling. Det kan være svært for nogen at få det til at hænge sammen - og det er op til dig, som spilleleder at hjælpe dem med det. Det er ikke så svært, når vi snakker i første eller anden person, derfor er scenerne som udgangspunkt sat til to spillere. Det er også derfor vi spiller dem semi-live, så man slipper for at beskrive sine handlinger og i stedet kan udføre dem og bruge kropssprog.

Der hvor det bliver svært, er når man skal referere til folk i tredje person. Det er her vi normalt bruger de kønnede pronomen han og hun, så det kan let ske at spillerne kommer til at bruge dem eller føre til knæk i sætninger. Det er vigtigt at du pointerer overfor spillerne at de er kommet til at bruge køn og hjælper til at undgå det fremover. Alle laver fortælelser og fejl, du skal ikke være svensk kønspoliti, blot komme med opfordringer og støtte.

Det man kan gøre er at bruge personens navn, det kan komme til at lyde kunstigt, men det er bedre end at der sniger sig et køn ind. Derudover kan man bruge sin relation til personen, vi er så heldige at ord som kæreste, partner og ven ikke er kønnede på dansk.

Hvis det viser sig helt umuligt for en spiller at holde den kønsneutrale tone har du altid muligheden for at rykke kønsfordelingen frem og give spilpersonerne køn inden i spiller videre.



Hen

Hvis nogen har brug for at tale i tredje person, så kan man benytte sig af det kønsneutrale pronomen "høn" eller "de". Det jeg selv foretrækker, er at bruge det svenske "hen", det ligger bedre på tungen. Sørg for at checke at det er okay med alle inden den slags bliver brugt, der er nogen der af sære grunde ikke kan holde til at høre den slags ord. Scenariet handler ikke om at provokere nogens kønsopfattelse direkte i løbet af spillet, men en udforskning på spillernes egne præmisser.

Kønstombolaen

Efter to scener med hvert par skulle handlingen gerne være på toppen, det er her jeg har tænkt at du skal give spillpersonerne køn. Men hvis du føler at en anden timing er bedre, så brug den. Bare sørg for at spillerne har haft chancen for at udforske deres kønsløse roller inden - og gerne er godt på vej til at have fundet ny kærlighed.

Selve tildelingen af køn er helt tilfældig, ingen snedige tricks og hemmelige pointer er gemt i rollerne. Gør det gerne til en lille ceremoni. Tag et spil kort (uden jokere) bland det synligt for spillerne og så giv hver spiller et kort: Rødt du spiller kvinde, sort du spiller mand. Jeg har to forslag:

1: Bede dem holde deres kort hemmelige for de andre, men lad dem se deres partner(e)s kort. (Altså Toft - Alex, Alex - KP og KP - Jun.) Gem afsløringen til den første scene efter tombolaen - og lad dem snakke om afsløringen efter den er spillet færdig.

2: Lad dem så afsløre deres kulør en ad gangen, i en rækkefølge der giver mening og spænding for jer. Giv dem tid til at overveje hvad afsløringerne betyder for deres rolle og snak kort sammen bagefter, men få dem hurtigt i gang med at spille igen så de saftige reaktioner kommer igennem rollerne.



Advanced Version

Hvis det ikke er nok med en binær kønsforståelse, så kan du tilføje transkønnet og queer til mixet, for eksempel at røde billedkort er transkvinder og sorte er transmænd. Eller at esser og jokere er genderqueer. Eller at lade kortenes talværdi være udtryk for hvor meget personen identificerer sig med det givne køn. Eller hvad du nu har lyst til at lege med, bare husk at seksuel orientering ikke indgår direkte i kønstombolaen, det handler kun om det køn rollen identificerer sig selv med.

Scener med køn

Scenerne efter tombolaen har ikke noget krav til kønsløshed, tværtimod, det er bare at spille løs, til scenariet får en passende slutning.

Den første scene efter kønsfordelingen bør være med Alex og KP, spillerne vil gerne bruge deres nye perspektiver og der er ret stor chance for at en (eller begge) har skiftet seksuel orientering eller viser sig at være biseksuelle med deres nye forhold. Det skal nok føre til interessant spil, spillerne skal nok selv fortolke hvordan deres roller hænger sammen med den nye information.

Brug scenerne efter kønsafsløringen til at stille skarpt på netop spilpersonernes køn og seksuelle orientering. Skru op for normerne og kønsforskellene i din scenesætning og instruktion. Lad også omverdenen tage stilling til spilpersonernes køn og partnere. Tag elementer fra tidligere scener og genbrug dem, med kønnet fortegn. Sæt spilpersonerne i de samme situationer og lad dem prøve dem igen med den nye viden.



Debriefing

Når scenariet er tilfredsstillende afsluttet er det tid til at tage en kort debriefing. Der er altid en eller flere spillere der straks løber ud af døren for at tømme blæren, men få dem til at komme tilbage igen.

Debriefingen er sådan set bare at spillerne får en chance for at få sagt det de gerne vil sige til hinanden om oplevelsen - og se hinanden i øjnene igen, som spillere. Du må gerne meget sørge for at samtalen er nogenlunde ligeligt fordelt mellem spillerne og at alle får bidraget. Men, det vigtigste er at de får chancen for at sige noget og blive lyttet til af de andre. Når samtalen er ved at dø ud sørger du også for at de fylder spillersedlerne ud. Lad være med at tage sedlerne frem før alle har haft en chance for at tale, den slags tager folks opmærksomhed.

Har du spørgsmål eller tanker om scenariet, så kan du finde mig på internettet (Facebook eller Google+), sende en mail til Rivoclavis@gmail.com eller du kan ringe og forvirre mig på: 22345849.



Tak til:

Simon James Pettitt for løbende sparring og feedback. Jeg er stadig ked af at "frenemies with benefits" ikke fik plads i scenariet.

Asbjørn Olsen, for feedback, varme og kærlighed.

Monica Hjort Traxl for energi, pep og udvikling på den første spæde idé.

Sebastian Robin Svegaard for at være min hyggelige køns-guru.

Jakob Elbæk Egegaard Pedersen for korrekturlæsning.

Og lørdagsdæmonen **Susanne Ilsøe Meldgaard**, der gjorde scenariet bedre bare ved at høre om det.

Jun

"Når først man er igang er der ingen grund til at stoppe. Det kører afsted som det plejer. God tur i byen, en eller anden lækker med hjem. Ikke noget større, bare hygge og så videre. Der er jo ingen af dem der alligevel viser sig at være kærestemateriale. Alt for travlt med deres planer og sådan en som mig passer sjovt nok aldrig ind i dem. Det er ikke fordi jeg ikke har prøvet, taget det roligt, prøvet at være fornuftig, ikke presse på. Sat ekstra smil på og projiceret Den Gode Kæreste.

Men det knækker, hver gang. De vil have følelser, men når jeg åbner op og er ærlig så er de væk igen. Vil de ikke høre det de beder om? Er jeg virkelig så grim inden i? Er der noget galt med mig? Det værste er efter sådan en omgang, når jeg endelig har turdet tage chancen og kastet mig efter mere end bare engangsknald. Så rammer tvivlen, alle spørgsmålene, alle tankerne der suser rundt og ikke vil tie stille. Det føles som om jeg skal brække mig, men bare med sorte tanker.

Og alle går og siger hvor meget jeg er i kontakt med mine følelser, hvor spontan og glad jeg altid er. Ja, jeg har også let til tårer og måske drama, men det bærer de over med. Bare de ikke skal høre på mig længere end det tager at vise sympati og så ellers glemme den bagatel der nu har slået mig ud. For det er jo altid småting for dem. Ting der har gået mig på i dagevis, ting der knuser inden i. Det kommer jeg nok over, jeg er jo altid frisk næste weekend på en tur i byen.

Jeg ved hvor glad alle er ved mig. Jeg er centrum for enhver forsamling, jeg kan gøre alt til en fest. Alle får det store smil på, hvis jeg vil. Giv mig en forsamling og jeg skinner. Men kan jeg gøre det samme når det bare er mig og en anden? Jeg håber virkelig det kan være sådan, jeg håber der ikke går for længe før jeg tør prøve."

Social, energisk, angst

Jun er et festligt menneske, en af dem der sprudler af energi og liv i enhver social sammenhæng. Det er lige på, supersocial og let at komme tæt på. Desværre er det ikke altid sådan inden i. Jun har svært ved at give udtryk for negative følelser, uden det bliver til en rivende strøm af selvbebrejdelse og opgivenesshed. Jun vil gerne mere med andre, men det er svært at åbne op og nemmere at stoppe inden det bliver for alvorligt.

Her er et par ting jeg forestiller mig Jun gøre, som du kan tage og bruge som inspiration til spillet:

* Vær intens og ekspressiv.

* Lyt aktivt interesseret til det de andre siger, men grib chancen til at tale når den viser sig og så hold spotlightet, tal længe og højt.

* Grin højt når noget er sjovt, gisp og tag dig til munden når noget er chokerende. Overdriv. Gå i panik.

* Alt er vigtigt, der findes ikke småting i folks liv. Men hellere tale om andre end dig selv.

* Slæng dig som om du ejer rummet.

* Tag initiativ til fysisk kontakt, rør dem på hånden eller skulderen, rusk i deres hår når de har sagt noget fjollet eller lidt for alvorligt.

Jun er ikke helt færdig endnu, det sker først når du er igang med at spille. Det her er et sted at starte, når spillet er igang er det dig der bestemmer. Den måde du spiller Jun på, er den helt rigtige. Hvis du får lyst til at Jun forandrer sin måde at være og tænke på, så brug det. Tag det som en personlig udvikling i løbet af scenariet, gør Jun til det bedste i kan være sammen.

Jun

Du har også to bipersoner til at hjælpe dig undervejs, Juns to bedste venner. De to mennesker Jun kan fortælle alt til uden forbehold. Du kan få en af de andre spillere til at snuppe rollen som en af dem før eller efter en af dine scener. Gør det hvis du har lyst til at udforske en del af din rolle eller situation, få luftet dine indre tvivl, få et nyt perspektiv eller bare synes det kunne være sjovt at lege. Du er også velkommen til at foreslå at en af de andre spillere tager en bipersonsscene med deres venner, hvis du vil vide mere om dem.

Camilla er fantastisk at feste med. Det er altid vidunderligt at være i byen sammen, både til de vilde fester og stille selskaber. Camilla er også god når man er blevet fuld og filosofisk, sådan en man kan snakke om de alvorlige ting med. Selv dem der er pinlige eller svære at indrømme. Camilla tager alt med et smil og gode råd.

Rasmus er ikke lige den typiske ven i Juns liv og det er heller ikke fordi de ses ofte, men der er en stærk forbindelse mellem de to. Rasmus er en stille fyr der altid virker forvirret til fester og i store forsamlinger, men er vidunderlig når man kommer på tomandshånd. Han er fantastisk god til at lytte og forstår Jun på et helt særligt plan. Jun har et lille projekt med at få Rasmus til flere fester og møde en sød pige, men glemmer ham ofte når bølgerne og musikken går højt.

Når du og de andre spillere er færdige med at læse, præsenterer i jeres roller for hinanden. For at komme igang er her et par spørgsmål du skal stille til de andre. Når de spørger dig, så kom med det du synes passer på Jun, der er ingen rigtige eller forkerte svar.

KP, hvad er din kunstform og yndlingsmotiv eller stemning?

KP, hvad får dig til at blive forelsket?

Toft, fortæl om dit kiksede og kortvarige forhold i gymnasiet?

Toft, hvad er du mest stolt over at have forandret og gøre anderles nu?

Alex, hvad gør du når du virkelig kommer under pres?

Når du har fundet ind i rollen og er klar, så læg rollearket væk og spil på det billede du har af Jun. Du har alt det du skal bruge i dig selv nu.



KP

"Det bedste er at være sammen med en man elsker. Alt er bedre når man gør det sammen eller man går med den der søde forventningsglæde til man ses igen. Det er selvfølgelig ikke lutter lagkage hele tiden, men det er jo en del af legen. Det er bare det at man bliver et bedre menneske af at blive elsket, en plus en er tre.

Når jeg har nogen kan jeg udtrykke mig, det er lidt som at have en muse. Jeg lader mig inspirere af andre og det de får mig til at føle, intet er bedre end at have nogen i tankerne når man skaber. Deres reaktioner og glæde er fantastisk. Men når jeg er alene bliver det tit noget forvirret rod, så mange ting på samme tid der vil ud.

Jeg hader at være single, det er noget der skal overståes, ikke fejres. Jeg forstår ikke dem der synes det er bedre. Jeg kan mærke hvordan jeg bliver tommere og tommere inden i jo længere der går i den skærsild, mere desperat. Så hellere starte et nyt forhold når det gamle tydeligvis ikke holder længere. Ikke at jeg er sådan utro, altid være ærlig omkring det og sige tak for den tid vi har haft. Jeg følger mit hjerte og går efter den jeg vil have. Eller slår op når det ikke virker. Det er værste er den tvivl når man er helt uden nogen eller ikke kan få den man vil have.

Det er derfor jeg er så glad for at være med Alex. Vi er gode sammen, bedre. Vi kan li' de samme ting og forstår hinanden. Det er et dejligt afslappet forhold, ingen stress og masser af hygge. Ægte kærlighed i min bog, selvom det selvfølgelig er op og ned. Det er ikke lige en top for tiden, men det overrasker jo ingen når man tænker på hvor meget vi har om ørene med studierne. Vi holder fint sammen stadigvæk."

Kreativ, fastlåst, romantiker

KP er den slags der altid har en kæreste, det har ikke altid været lange forhold, men der er altid en. KP ved faktisk ikke hvad man gør med sig selv uden og det er ret tydeligt. KP er hverdagsromantiker, det behøver ikke at være stort og nyt for at være dejligt. KP har let ved at blive glad over selv små gode ting og udtrykker sin glæde.

Her er et par ting jeg forestiller mig KP gøre, som du kan tage og bruge som inspiration til spillet:

* Hold dig tæt på den du elsker og distancen til andre.

* Hav fysisk kontakt med din kæreste, leg med deres hår, klø dem i nakken eller hav armen omkring dem.

* Bliv glad på andres vejne, lad dem vide hvor fantastisk det hele er.

* Lyt interesseret til andre, spørg ind til deres liv og følelser. Forsøg alt hvad du kan at forstå dem.

* Tal om kærlighed og vær ikke bange for at sige at du elsker.

KP er ikke helt færdig endnu, det sker først når du er igang med at spille. Det her er et sted at starte, når spillet er igang er det dig der bestemmer. Den måde du spiller KP på, er den helt rigtige. Hvis du får lyst til at KP forandrer sin måde at være og tænke på, så brug det. Tag det som en personlig udvikling i løbet af scenariet, gør KP til det bedste i kan være sammen.

KP

Du har også to bipersoner til at hjælpe dig undervejs, KPs to bedste venner. De to mennesker KP kan fortælle alt til uden forbehold. Du kan få en af de andre spillere til at snuppe rollen som en af dem før eller efter en af dine scener. Gør det hvis du har lyst til at udforske en del af din rolle eller situation, få luftet dine indre tvivl, få et nyt perspektiv eller bare synes det kunne være sjovt at lege. Du er også velkommen til at foreslå at en af de andre spillere tager en bipersonsscene med deres venner, hvis du vil vide mere om dem.

Christian er en af dem KP ser op til, han er helt utroligt kreativ på sin egen måde. Han har en skarp personlig stil og er god at snakke processer eller idéer med selvom jeres metoder sjældent er de samme. Det er netop derfor det er så herligt for KP at snakke med ham, det giver altid perspektiv på tingene og nye idéer.

Louise fik fart på efter gymnasiet. Hun fandt sammen med en sød fyr, Peter, og i sommers blev de gift. Nu er hun på barselsorlov. Louise og KP var rigtig gode venner hele vejen gennem gymnasiet og selv om de er gået hver sin vej i livet er de stadig meget tætte. Det er tit nemmere at tale om de små ting i hverdagen med en som ikke deler den. Desuden har Louise godt styr på sit liv.

Når du og de andre spillere er færdige med at læse, præsenterer i jeres roller for hinanden. For at komme igang er her et par spørgsmål du skal stille til de andre. Når de spørger dig, så kom med det du synes passer på KP, der er ingen rigtige eller forkerte svar.

Jun, hvad er den bedste fest?

Toft, hvad var det egentlig du nørder?

Alex, hvad er de bedste ting i vores forhold?

Jun, hvor stammer din ægte glæde ved andre mennesker fra?

Alex, nævn en lille ting jeg gør som irriterer dig?

Når du har fundet ind i rollen og er klar, så læg rollearket væk og spil på det billede du har af KP. Du har alt det du skal bruge i dig selv nu.



Alex

Malrettet, hjælpsom, demoraliseret

“Det er egentlig nemt. Man skal bare sætte sig nogen klare mål og gå efter dem. Alt handler jo om at få det bedste ud af situationen på en måde man kan stå inde for. Eller, sådan burde det være. Det hele er for rodet for tiden. Det burde være sort eller hvidt, ja eller nej. Jeg ved hvad jeg ville have, det står stadig klart. Jeg kan bare ikke rigtig huske hvorfor længere. Det virker sådan lidt ligemeget efterhånden.

Jeg har tænkt det hele igennem så mange gange. Ikke fordi situationen har ændret sig, samme sted, samme mennesker, samme drømme. Så hvorfor virker de ikke længere? Det føles bare så forkert, slet ikke som mig selv. Noget er gået skævt et sted. Noget eller nogen?

Det er ikke til at sige præcis hvad eller præcis hvornår det blev nok, men faktum er at det ikke virker længere. KP og jeg har været sammen så længe, det er jo egentlig fint nok. Men kærligheden handler om mere end bare “fint nok.” Det skal betyde noget, man skal ville hinanden, gøre hinanden bedre. Ikke bare kunne finde ud af at bo sammen, sidde sammen på sofaen og stirre, gøre “noget særligt” på præcis samme måde igen og igen. Fuck. Det er ikke kærlighed. Det må slutte nu, tid til at være mig selv og tænke. På mig selv.

Jeg har helt glemt hvad det er jeg vil med det hele. Jeg aner ikke hvor jeg skal finde ud af det igen, finde tilbage til rette vej. Jeg savner retning. Jeg orker næsten ikke at skulle udstikke en ny, jeg vil tilbage til mine drømme, mine mål. Jeg vil ikke være en ny person, jeg vil være mig.

Jeg er stolt af alt det jeg har opnået, den jeg er. Der er ikke mange der er så rolige og fokuserede som jeg kan være, som kan sætte sig ind i andre mennesker og deres perspektiv. Og så tage tingene praktisk, få noget fra hånden, skabe værdi for mig selv og andre. Uanset om jeg føler det inderst inde, så er jeg stadig den person jeg vil være. Et godt menneske. En der hjælper og tør gøre det der skal gøres.”

Alex har tabt tråden i sit liv, de planer der er blevet lagt har vist sig ikke at føre den forventede glæde og tilfredshed med sig. Så nu er der et hul i stedet for, det er ikke lammende depression, men bare en tomhed bag det hele. Alex er stadig glad ved at gøre helt almindelige sjove ting og har altid styr på sine ting og sig selv. Alex er fanget i sig selv og der er ingen nemme løsninger, men Alex er på ingen måde handlingslammet, der er altid noget man kan gøre i enhver situation.

Her er et par ting jeg forestiller mig Alex gøre, som du kan tage og bruge som inspiration til spillet:

* Tal fornuft og giv andre råd, selvom du ikke selv tror på dem. Afvis hjælp, men tak dem for deres råd, selvom du ikke tror på det.

* Smil når andre er søde ved dig, men hav altid en smule distance.

* Sid pænt med krydsede ben og rolige arme.

* Fald i staver når det bliver for stille eller noget får dig til at tænke på din egen situation.

* Bliv vred når du ikke bliver respekteret.

Alex er ikke helt færdig endnu, det sker først når du er igang med at spille. Det her er et sted at starte, når spillet er igang er det dig der bestemmer. Den måde du spiller Alex på, er den helt rigtige. Hvis du får lyst til at Alex forandrer sin måde at være og tænke på, så brug det. Tag det som en personlig udvikling i løbet af scenariet, gør Alex til det bedste i kan være sammen.

Alex

Du har også to bipersoner til at hjælpe dig undervejs, Alex' to bedste venner. De to mennesker Alex kan fortælle alt til uden forbehold. Du kan få en af de andre spillere til at snuppe rollen som en af dem før eller efter en af dine scener. Gør det hvis du har lyst til at udforske en del af din rolle eller situation, få luftet dine indre tvivl, få et nyt perspektiv eller bare synes det kunne være sjovt at lege. Du er også velkommen til at foreslå at en af de andre spillere tager en bipersonsscene med deres venner, hvis du vil vide mere om dem.

Maria er Alex' søster. De to har altid været tætte og ærlige med hinanden, det kan godt virke som om de har en hård tone mellem sig, men begge ved at det er fordi de bekymrer sig om hinanden. Maria har godt styr på både sit eget liv og Alex', hun er ikke bange for at sige tingene lige ud og komme med løsninger. Hvis hun siger det, er der nok noget om sagen.

Kasper har altid haft krudt i røven, ikke om han kan sidde stille eller lægge planer længere frem end fem minutter. Han har altid travlt med at komme videre og prøve nyt. Lige nu er han i Australien et sted, så Alex må nøjes med skype når de snakker, men det er stadig herligt at tale sammen, Kasper har altid en positiv vinkel. Og godt at have en der ikke kender de andre sider af sagen, så man kan blive hørt uden forudindtagelser.

Når du og de andre spillere er færdige med at læse, præsenterer i jeres roller for hinanden. For at komme igang er her et par spørgsmål du skal stille til de andre. Når de spørger dig, så kom med det du synes passer på Alex, der er ingen rigtige eller forkerte svar.

Toft, hvad er det for et studie du er startet på sammen med mig og hvorfor lige det?

KP, fortæl mig om vi kom gennem et problem i forholdet sammen.

Jun, hvad er du mest træt af ved dig selv?

KP, hvem var du sammen med før mig og hvorfor slog du op?

Toft, hvilke reaktioner fra andre gør dig glædest for din forandring?

Når du har fundet ind i rollen og er klar, så læg rollearket væk og spil på det billede du har af Alex. Du har alt det du skal bruge i dig selv nu.



Toft

usikker, charmerende, entusiastisk

"Studerende! Ny verden, nye muligheder! Det er herligt med alle de nye mennesker, som ikke allesammen kender en i forvejen. Chancer for at starte som man selv vil være.

Ikke at jeg er et frygteligt menneske, det var bare ikke nemt i gymnasiet. Et uheldigt første g og man er stemplet. Det er faenme ikke nemt at bryde ud af den slags rygte-inferno, tro mig. Når man er dømt ude er det svært at komme tilbage ind i varmen, så er det nemmere at dykke helt ned i de alternative rækker og nørde sine egne ting, med de andre sære eksistenser. Jeg var nærmest en zombie, knap nok tilstede i klassen, når man kun får spydige svar er det nemmeste at zone det hele ud. Men det koster, jeg blev så trist og ensom, havde ingen lyst til noget som helst. Det var noget af det værste, at miste lysten til livet.

Men nu er jeg midt i muligheden for at dumpe bagagen og være med fra start. Jeg har brugt sommeren på at komme bedre i form og har gjort mere ud af min garderobe. Lært at være overfladisk nok. Jeg er nok ikke med i toppen af feltet, men alt er allerede bedre end før. Jeg håber der er plads til at være mig selv også, men et nyt og bedre mig selv. Ærlig talt så har jeg været lidt af en taber, men det er sgu også svært at være social når man ikke har fået lov til at øve sig på andet end særlinge og andre nørder. Jeg bliver så let akavet hvis jeg ikke er opmærksom. Bare det ikke lyser ud af mig at jeg ikke har haft en rigtig kæreste før. Jeg vil bare så pissegerne være normal og ligesom alle andre. Finde en at holde af og være sammen med. Men mon ikke det kan lade sig gøre her og nu, med lidt indsats? Jeg er klar på at blive bedre, uden at give noget op. Tvært imod, så handler det om at være mig selv som jeg helst vil være."

Toft blev set som en virkeligt stor nørd før, men har startet nye bedre vaner. Der er stadig et dejligt nørdet menneske inden i, men ingen sociale inkompetencer eller frastødende vaner. Bare et menneske der er uerfaren i det sociale og romantiske, men med masser af gåpåmod og entusiasme. Særlig når det kommer til at finde en kæreste.

Her er et par ting jeg forestiller mig Toft gøre, som du kan tage og bruge som inspiration til spillet:

* Vær social og entusiastisk omkring andre, smit dem med din glæde.

* Giv andre plads og lad dem tale, lyt interesseret. Undskyld når de virker utilpas omkring dig.

* Flirt fordi du kan, det må gerne være lidt kikset og overdrevet. Giv komplimenter.

* Prøv at opsøge fysisk kontakt, men træk dig tilbage igen.

* Sid uroligt når du kommer til at tænke for meget.

Toft er ikke helt færdig endnu, det sker først når du er igang med at spille. Det her er et sted at starte, når spillet er igang er det dig der bestemmer. Den måde du spiller Toft på, er den helt rigtige. Hvis du får lyst til at Toft forandrer sin måde at være og tænke på, så brug det. Tag det som en personlig udvikling i løbet af scenariet, gør Toft til det bedste i kan være sammen.

Toft

Du har også to bipersoner til at hjælpe dig undervejs, Tofts to bedste venner. De to mennesker Toft kan fortælle alt til uden forbehold. Du kan få en af de andre spillere til at snuppe rollen som en af dem før eller efter en af dine scener. Gør det hvis du har lyst til at udforske en del af din rolle eller situation, få luftet dine indre tvivl, få et nyt perspektiv eller bare synes det kunne være sjovt at lege. Du er også velkommen til at foreslå at en af de andre spillere tager en bipersonsscene med deres venner, hvis du vil vide mere om dem.

Nikolaj er et sært og flippet væsen, men på en rigtig god måde. Han har sine egne idéer om hvordan verden hænger sammen og lever efter dem. Der er nogen områder af livet han forstår minutiøst og har årevis af erfaring i og så andre oplagte områder han slet ikke ved noget om. Men det lader til at virke for ham. Han er en skarp observatør af mennesker og har været en uvurderlig hjælp for Toft til at se på sig selv og ændre sig til det bedre.

Line og Toft har nørdet sammen i mange år nu. Det er et venskab bygget på en stærk fælles interesse og dermed også referenceramme. Line er stadig en kæmpe nørd, men tilfreds og stolt af det. Hun synes dog det er uendeligt underholdende at høre om Tofts nye udfordringer og løsninger, det er fint at man kan læse af og samtidig underholde sin ven. Af og til har hun endda også skarp løsning.

Når du og de andre spillere er færdige med at læse, præsenterer i jeres roller for hinanden. For at komme igang er her et par spørgsmål du skal stille til de andre. Når de spørger dig, så kom med det du synes passer på Toft, der er ingen rigtige eller forkerte svar.

Jun, hvad læser du?

Alex, hvad er din drøm for at hjælpe andre når du er færdig med studiet?

Jun, hvad er det for et projekt du er startet på?

Alex, hvad gør dig glad, selv nu?

KP, hvordan går du i stykker af at være for længe alene?

Når du har fundet ind i rollen og er klar, så læg rollearket væk og spil på det billede du har af Toft. Du har alt det du skal bruge i dig selv nu.



Camilla

Camilla er en festlig pige, det er derfor hun går så godt i spænd med Jun. De er herlige sammen når de er fulde og selskabet er godt igang eller når alle andre er taget hjem i seng og de er de sidste to der sidder og snakker. Det er sådan nogen lejligheder hvor Jun åbner op og smider facaden der har givet dem sådan et stærkt venskab.

Camilla kan godt blive lidt træt af Jun hvis facaden er for tyk eller det er morgenen efter en fest og Jun stadig kører i dramacirkler om sig selv, men Camilla er tough og ved at det altid går over. Hun er god til at tale Jun ned og bruge sit arsenal af gode råd og klichéer til enhver situation. Hvis man bare fyrer nok af dem af brænder Jun hurtigt ud og bliver sig selv igen. Og ellers kan man altid skrue pep på og hype den næste fest.

Juns festlige veninde

- * Lyt og spørg ind, men tag en lige del af samtalen
- * Kom med gode råd og klichéer. Skæld Jun ud når det bliver for negativt.
- * Der er ikke noget der kan vælte dit gode humør.

Rasmus

Rasmus og Jun var i udkanten af hinandens sociale netværk, men efter de kom til at snakke sammen længe og personligt opstod der en tæt forbindelse. Rasmus er fascineret af Jun og alt det spændende sociale højtryk der lader til at være i Juns liv, men har ikke det store behov for at være en del af det selv. Han har det fint med sig selv og det tempo han tager tingene i.

Rasmus nyder sin forbindelse til Jun, det virker ikke som om der rigtig er andre der har gidet af forstå mennesket inde i Jun, de har for travlt med at blive blæst omkuld af energien og festligheden. Ikke at han forstår alt det der foregår eller behøver detaljer og uddybende spørgsmål. Det virker bare til at Jun bliver glad for at tale og læsse af. Og Rasmus tager det stille og roligt på sin egen måde.

Juns reality check

- * Lyt aktivt: Se Jun i øjnene og nik eller lav lyttelyde.
- * Du behøver ikke at forstå situationer eller baggrund, Juns egen fortolkning er det vigtigste.
- * Jun er hverken den første eller sidste som du har hjulpet ved at lytte, men der er ingen grund til at sige det højt.

Christian

KPs kreative ven

Christian er ligesom KP et kreativt menneske, men i et andet felt end KP. (Du bestemmer, vælg hvilket nu.) Han tænker meget over hvordan man kommer fra idé til færdigt værk, prøver en masse forskellige ting af undervejs og er aldrig tilfreds med at gøre det samme to gange i træk. Han ser op til KPs utroligt fokus og vedholdenhed i det kreative arbejde.

Christian har svært ved at forstå hvorfor KP går i stå og lader som om kreativiteten kommer udefra. Han ved at KP i virkeligheden har det hele i sig selv, det er jo tydeligt for enhver, men det nytter bare ikke at sige det lige ud til KP. I stedet er det bedre bare at komme med alternativer og forslag.

* Tal i kunstnermetaforer. Alt er process og der er ikke noget endeligt værk.

* Du ser op til KP og kommer egentlig bare med små forslag til at gøre det lidt bedre.

* Du har altid en alternativ løsning til alt, anderledes er oftest vigtigere end bedre.

Louise

KPs veninde med mand og barn

Louise har taget hurtigruten til familielivet. Hun fandt sammen med Peter i gymnasiet og kort efter studenterhuen var hun pludselig gravid. Peter og hende var begge glade ved tanken om at starte familie og blev gift for at gøre det ordentligt. Der var en del venskaber der ikke kunne holde til det skift i livsstil, men KP holdt ved og de to er tætte venner.

Louise får af og til den tanke at KP er misundelig på det lykkelige familieliv, det er en sjov tanke når man selv er midt i alt det besværlige og trælse. Men KP har altid haft hovedet fuld af drømme og billeder, så det er fint at kunne komme med lidt perspektiv og påpege at ikke alt er en dans på roser og der også er gode ting ved det vilde liv.

* Vær realist med et smil. Det er aldrig perfekt, men dejligt alligevel.

* Kom med jordnære råd og erfaringer. Nogen ting skal bare gøres og så må man tænke bagefter.

* Tal om din dejlige familie, mand og barn er vidunderlige.

Maria

Maria er Alex' søster. De to har altid holdt tæt sammen og delt deres liv med hinanden. Maria ved ofte om Alex har det godt eller skidt før Alex selv bliver opmærksom på det. Maria og Alex kan godt have en hård tone mellem sig, men det kommer af søskendekærlighed og fordi Maria synes Alex fortjener at få at vide præcis hvad hun mener om tingene.

Maria er der altid for Alex, men oftere som et spark i røven end en blød pude at græde i. Alex er nemlig sej nok til at klare den råt for usødet. Og det samme gælder hvad Alex siger, det er bare sådan det er. Maria ved at Alex helt sikkert klarer sig i længden og godt selv kan vælge retning.

Alex' ærlige søster

- * Vær hudløst ærlig. Du kan ikke sige noget der sårer.
- * Kom med de hårde løsninger, dem der kræver indsats og arbejde.
- * Fortæl Alex hvor meget tillid du har til at Alex selv klarer ærterne.

Kasper

For Kasper er det vigtigste i livet det man oplever, det handler om at gøre det man vil og tage en dag ad gangen. Gode ting sker fordi man vil det, ikke fordi man gør det perfekt. At tænke og planlægge er at spille tid man kunne have brugt på eventyr. Lige nu er Kasper på jordomrejse, han arbejder på en fårefarm på Tasmanien, men holder kontakten med Alex via internettet.

Kasper har aldrig forstået Alex' behov for at planlægge og vide alt på forhånd, men det er heller ikke vigtigt. Kasper vender Alex' problemer og tvivl til muligheder for nye oplevelser og overraskelser, så er de nemmere at forholde sig til og man kan komme videre. Alex skal bare lære at gøre det for sig selv.

Alex' spontane ven

- * Tal entusiastisk uanset hvad der bliver snakket om.
- * Der er ingen problemer der ikke også er en mulighed. Ikke noget der ikke er en lejlighed til eventyr.
- * Fortæl om sære episoder der ikke viste sig at være et problem i virkeligheden.

Nikolaj

Nikolaj har valgt sin egen rute gennem livet og taget sine egne særlige valg. Det virker sådan set ganske fint, han har næsten styr på det. Der har været masser af fejltrin og dyre lektioner, men derfor også en masse virkelig gode erfaringer. Der er også dele af livet som andre tager for givet som Nikolaj aldrig oplevet, men det siger mere om dem end ham.

Nikolaj har hjulpet Toft med sin forandring med sine observationer om menneskedyret og hvordan det sociale spil fungerer. Det er jo ikke så svært at navigere med lidt sund fornuft og simple regler. Det har faktisk været ret sjovt at formulere det helt fra bunden af for Toft.

Tofts flippede ven

- * Kom med forklaringer af de situationer og mennesker Toft fortæller om.
- * Hold fokus på hvad Toft og andre gør, følelser og tanker er motivationer, ikke løsninger.
- * Meddel klart hvis der er noget du ikke forstår og fokusér så på det du har styr på.

Line

Line er den slags der fordyber sig i noget og så aldrig giver slip. Hun stopper ikke før hun ved alt om det der interesserer hende og husker alle detaljerne. Hun kommer relativt gnidningfrit gennem livet, mest fordi det ikke interesserer hende at have problemer med det. Hvis noget skal være et problem så må man kigge på det udefra og analysere sig frem til en løsning, ellers er det spild af energi.

Line synes det er underholdende at følge med i Tofts nye liv, det er en god historie og spøjse udfordringer hun aldrig selv har haft lyst til at udforske. Men nu hvor det fylder så meget for Toft, har hun valgt at tage det som en udfordring at analysere situationerne og udfordringerne. Det er jo den slags man gør for sine venner.

Tofts nørdede veninde

- * Vær skamløst nørdet.
- * Selv de vildeste tvivl og genvordigheder Toft kommer ud for er underholdende.
- * Kom med komplekse analyser og analogier fra nørd til det som Toft oplever.