

I mit sted

Et kort scenarie af Terese M. O. Nielsen til Fastaval 2016

I mit sted. Foromtalen

Mor: Jeg kan huske dine små bitte fingre, der greb om min pegefingre, og dybblå øjne som søger af tillid. Nu barberer du dig, og jeg ved ikke, hvor du er onsdag aften.

Søn: Jeg troede, du vidste alting. Jeg var sikker på, at du altid ville mig det bedste. Og alligevel holder du med min lærer.

Far: Men hvis du tænkte dig om, ville du indse, at det passer meget bedre til dig med en studentereksamen. Der er simpelthen flere muligheder i det bagefter. Hvorfor lytter du ikke til mig mere?

Datter: Jeg fortæller dig om mit yndlingsband og min yndlingsfilm - og du rynker på næsen. Så er det da klart, at du ikke skal møde min kæreste.

"I mit sted" handler om de øjeblikke, hvor teenagebørn og forældre indser, at de alligevel ikke er enige om alting. Og om fristelsen til at handle hen over hovedet og bag om ryggen på en, du elsker - for deres egen skyld, naturligvis.

I kommer til at spille Mor & Søn og Far & Datter og bygge konflikter op for derefter at overveje, om I vil lade jeres handlinger bestemmes af omsorg for den andens bedste eller respekt for den andens ret til at træffe beslutninger.

[Tilegnet](#) SILAS (17 år) og SYLVESTER (14 år), som faktisk overhovedet ikke er svære at leve sammen med. De synes dog stadig, at jeg er megapinlig.

[Grundidé](#) som spillerne opdager midtvejs i scenariet

Hvis du vitterligt kunne styre din teenager/din forælder – ville du så gøre det?

Scenariet handler om to forælder-barn par, der skændes og bytter kroppe. Hvad gør spilpersonerne, når de har mulighed for at ændre alt det, deres nære gør forkert med deres liv?

Omsorg og respekt

Omsorg og respekt er to modsatrettede dyder i menneskers måde at omgås hinanden på. Vi viser omsorg for hinanden ved at prøve at gøre det, der er bedst for den anden. Vi viser respekt for den anden ved at overlade vigtige beslutninger til ham eller hende selv at træffe. Omsorg kan tolkes som nærhed eller som unødigt indblanding. Respekt kan tolkes som kølig afstand eller som anerkendelse af den andens selvstændighed og myndighed.

I forældre/barn-forholdet forskydes balancen mellem omsorg og respekt gradvis. Spædbørn får masser af omsorg, men bliver ikke taget med på råd om ret meget, hvis noget overhovedet. Når børnene er voksne, skal de stemme, køre bil, tage banklån og i det hele taget træffe voksne beslutninger på deres egne vegne. Og ind imellem disse to yderpunkter er teenageårene, hvor balancegangen er en linedans. Det handler dette scenarie om.

Inspirationskilder

ALEX UTHS *Arken* fra Fastaval 1997, som har inspireret Pixar til at lave filmen *Inderst Inde*.

TROELS KEN PEDERSENS *Dunsains Børn* fra Fastaval 2015, som er forlægget til, at man vælger sin konfliktakse som indledning til scenariet, samt *Det Sidste Kup* fra Viking-Con 2015, som er inspiration til at præsentere spillerne for en fast aktstruktur med tilhørende formål.

ANNE-MARIE SØNDERGAARD CHRISTENSEN for begrebsparret omsorg og respekt.

Mine testspillere til Fastavals spiltestdag: CLARA, GUSTAV, LASSE og PETER, og til Con2: LASSE, REGITZE, STIG og SØREN. Mange tak for at få personerne til at leve, og for at skærpe fortællingen.

STIG LAURSEN for at være både testspiller, spilleder og korrekturlæser. Tak!

...og selvfølgelig Fastavalspillere og -dommere, der har givet god respons til redigering af scenariet.

Tak!

For, at du vil køre *I Mit Sted*. Jeg håber, I får en god oplevelse. Skriv endelig og fortæl mig om forløbet i spilgruppen til terese.m.o.nielsen@gmail.com

Scenariet blev spillet på Fastaval 2016 og er blevet redigeret siden. Scenariet har formentlig godt af at få lov at vare 2,5-3 timer inklusiv velkomst og debriefing.

Indhold

Tilegnet	1
Grundidé som <i>spillerne opdager midtvejs i scenariet</i>	1
Omsorg og respekt	2
Inspirationskilder	2
Tak!	2
Struktur af spilforløb og tekst.....	4
Baggrundsinformation.....	4
Formål, spillestil, stemning.....	4
GMs rolle og redskaber	5
Eksempler på forløb.....	5
Redskaber og handouts	6
Redskaber	6
Handouts	6
Spilkronologi og informationsaften på skolen.....	7
Spillelederens oversigt	8
Intro og rollefordeling	8
Tid, sted, personer. Læs højt eller fortæl	9
Rolleskabelse og konfliktdefinition	9
Sceneoversigt	12
Spillermateriale. Handouts og roller	16
Mathias' Mor	19
Sofies Far	20
Mathias.....	21
Sofie	22

Struktur af spilforløb og tekst

Spilforløbet består af 5 dele, svarende til 3 dage i de fire spillernes liv. Akt 1 og 2 er delt ind i 12 scener.

1. Introduktion, hvor I bygger de fire karakterer og indbyrdes forhold
2. Første akt (Onsdag, scene 1-7), hvor I bygger en konflikt og antyder, hvad spillerne kunne have lyst til at gøre for at få deres vilje
3. Mellemspil (Torsdag, scene 8), hvor spillerne vågner og opdager, at de har byttet krop med deres modpart
4. Andet akt (Torsdag, scene 9-10 og hvad I finder på), hvor spillerne skal finde ud af, hvad de vil gøre
5. Epilog (Fredag, scene 11-12), hvor spillerne er tilbage i deres egne kroppe og overvejer, hvad oplevelsen får af konsekvenser

Jeg foreslår, at du læser spillermaterialet nu (fra s. 16). Resten af denne tekst handler om, hvordan scenariet skal formes, sådan at du og spillerne får en god oplevelse og forhåbentligt lidt stof til eftertanke om, hvordan man behandler hinanden i familier.

Resten af denne tekst består af baggrundsinformation, spillederens manuskript til at benytte under rollespillet og spillermateriale.

Baggrundsinformation

Formål, spillestil, stemning

Scenariet skal udforske to spørgsmål, der dukker op i familier med teenagebørn:

- Hvorfor skændes mennesker, der elsker hinanden?
- Vil du handle imod din kæres udtrykkelige vilje, hvis du mener det er til deres eget bedste?

Personerne er to forælder-barn par, der har konflikter.

Der er givet en fast, kronologisk struktur med formål til de enkelte dage. Inden for disse rammer er det meningen, at spillerne selv improviserer personer, miljø og konflikter frem på grundlag af lister med forslag.

Miljø og personer skal gerne være hverdagsagtig dansk forstad i nutiden. Personerne bliver typisk let karikerede, og du og spillerne kommer formentlig til at grine af dem. Meningen er dog, at personerne stadig skal være genkendelige, og at man skal kunne føle med dem.

GMs rolle og redskaber

Dette scenarie lever højt på rollespillers evne til at improvisere personer og forløb. Du skal hjælpe dem. Derfor er din opgave som GM først og fremmest at sørge for, at spillerne er glade og trygge og har klare rammer at improvisere inden for, samt at trække konflikterne og deres løsningsmuligheder frem, sådan at spillet holder sig på sporet inden for 2-3 timers spil.

I introduktionsfasen skal du først og fremmest lede skabelsen af miljø og spilpersoner ved at sørge for

- At introducere stemning og aktstruktur (handout s. 16)
- At spillerne vælger roller (handouts s. 19-22, udleveres først efter at far og mor har valgt værdier)
- At Far og Mor vælger modsatrettede værdier (handout s. 17-19)
- At børn vælger ønsker og irritationsmomenter og forældre vælger frygt, jf. rollerne s. 19-22

Herefter starter rollespillet. Der er forskellige typer scener

- Rollespilsscener mellem karaktererne
- Rollespilsscener mellem en karakter og dennes fortrolige, som er en biperson, spillet af en anden spiller
- Spørgsmål og svar, hvor du spørger til en karakter. Denne kan svare med en fortælling eller med en in character monolog

Spillerne må gerne sætte scener efter behov.

I første og andet akt og mellemspillet er din opgave først og fremmest at sætte og klippe scener. Formålet er at holde spilforløbet på sporet, så der opstår

- 1) **I første akt.** Konflikter mellem karaktererne. Hver enkelt karakter skal have et ønske, som forælderen/barnet står i vejen for bliver opfyldt.
- 2) **I andet akt.** Et svært valg. Hver enkelt karakter skal have muligheden for at få opfyldt sit ønske ved at tromle forælderen/barnet. Hver enkelt karakter skal finde ud af, om han/hun vælger at bruge sin magt.

I epilogen er din opgave at få samlet løse ender og runde historien af gennem spørgsmål og svar og rollespilsscener.

Eksempler på forløb

De to spiltests før Fastaval 2016 gav anledning til ret forskellige fortællinger.

I første spiltest var der først og fremmest konflikt om, at Sofie (løj om, at hun) planlagde at overnatte hos Mathias. Spilpersonerne behandlede overvejende hinanden med respekt, da de havde magten over hinanden. Mor fik dog Mathias klippet, og Sofie sørgede for, at Far tog en fridag, og at han købte et Trivial Pursuit spil med hjem.

I anden spiltest havde spillerne langt færre hæmninger med hensyn til at misbruge deres magt. Far sørgede for, at mønstereleven Sofie startede et oprør på skolen, mens Sofie smed hans cigaretter ud. Til gengæld fik Mathias forhandlet en lønforhøjelse (som delvist gik til Interrailbilletter og el-guitar grej) og en ferie hjem til Mor, imens Mor i Mathias' skikkelse slog højlydt op med Sofie foran hele skolegården. Mathias og Sofie fandt dog sammen igen i epilogen.

Redskaber og handouts

Du styrer som GM først og fremmest scenariet ved at sætte og klippe scener samt ved at stille spørgsmål (gerne pinlige) til karaktererne.

Derudover er følgende vigtige redskaber i scenariet

Redskaber

Fars og Mors værdier Far og Mor vælger i starten af scenariet modsatrettede værdipar i form af papirsedler. Til hvert værdipar hører en spørgsmål eller en situation (på bagsiden af værdisedlerne), hvor de forskellige værdier giver anledning til forskellige svar eller reaktioner. Brug værdierne til at prikke til karaktererne og spille dem ud mod hinanden.

Børnenes ønsker og irritationsmomenter vælger børnenes spillere blandt flere mulige på deres karakterark. Brug dem til at skabe konflikter forældre/børn imellem.

Forældrenes frygt Forældrene hakker på børnene, fordi de elsker dem og vil beskytte dem. Prik til forældrenes frygt.

Bipersoner. Spillernes fortrolige Alle fire karakterer har en biperson, spillet af en anden spiller, som de taler fortroligt med. Brug dem til at sætte scener (eller lade spillerne sætte scener) med samtaler, hvor vi kan få indblik i, hvad karaktererne tænker om hinanden. Bipersonerne er ikke fuldblods karakterer, men snarere villige ører, der prompter spilpersonerne til at fortælle om deres tanker.

Rolle	Mor	Far	Mathias	Sofie
Spiller også bipersonen	Sofies veninde Sara	Mathias' ven Rasmus	Fars nabo Peter	Mathias' moster Rikke

Sceneoversigt På siderne 12-15 er der en sceneoversigt med scenariets scener. Scenerne er beskrevet med scenetype (rollespil/monolog/fortælling), tid og sted, deltagere og formål. I kan selvfølgelig afvige fra scenarielisten ved at tilføje scener, hvis I gerne vil have uddybet noget, eller springe scener over, hvis deres formål allerede er blevet opfyldt på anden vis. Men spiltestene viser, at med de beskrevne scener får man en afrundet fortælling af 2,5-3 timers varighed, så afvig ikke for meget uden en god grund.

Handouts

Det gør det nemmere at improvisere, hvis man har forslag og rammer at improvisere ud fra. Derfor hører der forskellige idé-lister og valgmuligheder med til scenariet. Hvis spillerne af sig selv har andre idéer, der fremmer konfliktskabelsen og valget vedrørende magtanvendelse, så er det helt fint. Go with the flow – bare vi får en konflikt og et dilemma.

Til introduktionen

- Repliksedler fra foromtalen til at minde spillerne om, hvad det er for et scenarie, og introducere spilpersonerne.
- Værdisedler med spørgsmål/situation på bagsiden. Til rollebygningen.
- Karakterark med diverse valgmuligheder på.

Til resten af scenariet

- Nummererede scene-sedler med scenernes tid, sted og formål, sådan at spillerne kan vide, hvad de skal spille henimod. Bagsiden med numre vender opad ved scenariets begyndelse. Herefter vendes sedlerne, efterhånden som scenariet skrider frem.
- To inspirationslister med mulige handlinger i den anden krop.

Spilkronologi og informationsaften på skolen

Scenariet foregår over 2 dage. Her er en oversigt over tidsforløb.

Scenennummer	Onsdag. Hverdag	
1	Morgen	Familiescener
2	Middag	I skolen
3-5	Eftermiddag	Familiescener. Bipersonsscener
6	Aften	Informationsarrangement om uddannelsesvalg
7	Aften	Skænderi
	Torsdag. Forbyttede kroppe	
8	Morgen	Vågne op og finde ud af, hvad der er sket
9-10	Resten af dagen	Hvad gør I nu?
11-12	Fredag. Epilog.	

Informationsaften om valg af ungdomsuddannelse

Er et arrangement på skolen kl. 20, hvor repræsentanter for forskellige uddannelser står ved hver sit bord i et stort lokale og svarer på spørgsmål og deler brochurer ud.

Der er et leben af elever og forældre og repræsentanter, og Sofies og Mathias klasselærere er der også.

Spillelederens oversigt

Hvis du har de næste sider (s. 8-15) foran dig under scenarieafviklingen, bør det være muligt at køre scenariet stort set fra bladet.

Intro og rollefordeling

Sig velkommen.

Mind spillerne om scenarietypen. Giv dem tilfældigt hver en af de 4 replikker fra foromtalen og bed dem læse højt. Fortæl dem derefter, at scenariets to hovedspørgsmål er

1. "Hvorfor kan vi ikke forstå hinanden, når vi elsker hinanden?"
2. "Hvad er vigtigst: at gøre det, der er bedst for folk, eller at respektere deres ønsker?"

Fortæl spillerne, at scenariets struktur er som følger. Vis dem Aktstrukturen (s. 16, første side med Spillermateriale). Forbered dem på, at der sker en stor omvæltning, så de får magt over hinanden, i mellemspillet, men ikke nødvendigvis at de bytter krop. Måske gætter de selv på det – det er trods alt scenariets titel.

1. Introduktion
2. Første del. Opbygning af roller og konfliktskabelse.
3. Mellemspil. Spillerne får magt over modparten, dvs. deres barn/forælder.
4. Anden del. Spillerne skal finde ud af, hvad de vil gøre med denne magt.
5. Epilog. Hvad der siden skete.

I mit sted. Foromtalen

Mor: Jeg kan huske dine små bitte fingre, der greb om min pegefingre, og dybblå øjne som søger af tillid. Nu barberer du dig, og jeg ved ikke, hvor du er onsdag aften.

Søn: Jeg troede, du vidste alting. Jeg var sikker på, at du altid ville mig det bedste. Og alligevel holder du med min lærer.

Far: Men hvis du tænkte dig om, ville du indse, at det passer meget bedre til dig med en studentereksamen. Der er simpelthen flere muligheder i det bagefter. Hvorfor lytter du ikke til mig mere?

Datter: Jeg fortæller dig om mit yndlingsband og min yndlingsfilm - og du rynker på næsen. Så er det da klart, at du ikke skal møde min kæreste.

"I mit sted" handler om de øjeblikke, hvor teenagebørn og forældre indser, at de alligevel ikke er enige om alting. Og om fristelsen til at handle hen over hovedet og bag om ryggen på en, du elsker - for deres egen skyld, naturligvis.

I kommer til at spille Mor & Søn og Far & Datter og bygge konflikter op for derefter at overveje, om I vil lade jeres handlinger bestemmes af omsorg for den andens bedste eller respekt for den andens ret til at træffe beslutninger.

Tid, sted, personer. Læs højt eller fortæl

Det er februar, Mathias og Sofie går i 9A og 9B og er kærester. De skal snart vælge, hvad de vil efter folkeskolen. Mathias og Mor bor alene sammen, og det gør Sofie og Far også.

Fortæl spillerne, at de spiller Mathias og hans mor, Sofie og hendes far. Fortæl, at forældrene er roller, der har faste overbevisninger og værdier, mens børnene er mere udefinerede. Spørg spillerne, hvad de helst vil spille. Del rollerne (s.19-22) ud i overensstemmelse med deres ønsker, hvis de virker fornuftige. Hvis der er teenagere blandt spillerne, skal de have lov at bestemme, om det vil være interessant at spille voksen, eller de helst vil være fri.

Rolleskabelse og konfliktdefinition

Fortæl spillerne

- Mathias og Mor er en familie. Sofie og Far er en familie. De bor ikke sammen med den anden forælder.
- Mathias og Sofie er kærester. De har været det længe nok til, at venner og klassekammerater ved det, men kort tid nok til, at det stadig er lidt nyt og usikkert. Mathias' og Sofies spillere bestemmer, om Mor og Far ved det.
- Far og Mor er voksne og har faste værdier. Mathias og Sofie er unge og formbare; for 2 år siden var de enige med deres respektive forældre om stort set alting, men det er op til spillerne, om de stadig er det.
- De sidste punkter på karakterarket – ønsker, irritationsmomenter og frygt – skal ikke udfyldes før til sidst. I skal ikke fortælle de andre spillere om ønsker og frygt. Irritationsmomenter skal aftales med modparten.
- I har alle en biperson, som I skal spille. Bipersonerne er én af de andre spilleres fortrolige. Bipersonerne behøver ikke have særlig meget personlighed. Deres rolle er at lytte til spilpersonerne.

Rolle	Mor	Far	Mathias	Sofie
Spiller også bipersonen	Sofies veninde Sara	Mathias' ven Rasmus	Fars nabo Peter	Mathias' moster Rikke

Nu skal der bygges nogle konflikter. Giv spillerne værdiparrene (s. 17-18). Bed Far og Mor vælge 2-3 interessante værdi-akser, og bed dem vælge, hvilken side de hver især vil have. Fortæl børnene, at de som udgangspunkt er fuldstændigt enige med deres forældre – eller var det indtil for et år eller to siden.

Bag på værdiakserne er der situationer og spørgsmål, der kan bringe værdierne i spil. Brug dem eller lad være.

Spilleders oversigt over forsiden af værdiakserne, uden eksemplerne fra bagsiden.

Versionen til udlevering til spillerne findes s. 17-18 under Spillermateriale.

<p>Disciplin og orden. Der skal være styr på sagerne.</p>	<p>Laissez faire. Der er ingen grund til at være så firkantet med en masse regler.</p>
<p>At passe ind. Naboerne sku' nødig snakke.</p>	<p>Originalitet. Jeg er ligeglad med, hvad andre tænker</p>
<p>Konflikter løses ved dialog. Vi må tale om det her.</p>	<p>Ikke alle konflikter er værd at bruge energi på. Der er ingen grund til at rippe op i alting.</p>
<p>Glæde ved materielle goder. Lækre ting er så lækre</p>	<p>Manglende interesse i materielle goder. Det vigtigste her i livet er de indre værdier</p>
<p>Naturen Havet, skoven, markerne, dyrene, himlen</p>	<p>Byen Liv, lys, trafik, mennesker, bygninger, muligheder</p>
<p>Sparsommelighed Man ved aldrig, hvornår man får brug for at have lidt på kistebunden. Der er ingen grund til at bruge mere end højst nødvendigt.</p>	<p>Ødselhed Penge er til for at blive brugt. De er ingen nytte til, hvis de bare ligger og samler støv.</p>
<p>Sandhed Det er forkert at lyve. Punktum.</p>	<p>Hvide løgne kan være ok af og til</p>
<p>Fællesskab Vi skal alle sammen hjælpe hinanden.</p>	<p>Individ Hvad får <i>jeg</i> ud af det her?</p>
<p>Pessimist Det går aldrig godt.</p>	<p>Optimist Det bliver supergodt, det her.</p>

Spilpersonernes ønsker, irritationsmomenter og frygt. Udfyldelse af sidste punkt på karakterarket

Bed foretage de sidste valg på deres karakterark. Børnene har en liste at vælge mellem over ønsker, som Mor og Far formentlig er imod (s. 27). Derudover har børnene lister over irritationsmomenter ved forældrene (også s. 27). Forældrene skal vælge mellem to typer frygt, der nager dem og måske får dem til at hakke på deres børn: frygten for at barnet spilder sit liv, og frygten for at barnet ikke bliver værdsat af andre.

Nu er karaktererne færdige. Nu skal vi lære dem at kende. På de næste sider følger en oversigt over scener. Scenerne har numre som på handsout'ene på s. 23-24.

Scenerne er beskrevet ved

- **Fortælling eller rollespil.** Skal spillerne fortælle et begivenhedsforløb eller evt. svare på spørgsmål, eller skal de spille rollespil?
- **Tid og sted.**
- **Deltagere.**
- **Formål eller tidspunkt, hvor scenen slutter.** Formålet minder om sceneformålsbeskrivelsen på spillerhandout.

I kan springe scener over, hvis deres formål allerede er opfyldt.

Du eller spillerne kan sætte scener, hvis der opstår behov for at undersøge noget nærmere. F.eks.: *"Du har skjult brevet fra skolen om fravær. Men nu vil jeg gerne se den scene, hvor studievejlederen ringer til Mor. Far, du spiller studievejlederen."* Husk at sige til spillerne, at de også har lov at sætte scener.

De beskrevne scener har i spiltest vist at passe til ca. 2,5-3 timers nogenlunde fokuseret historie.

Sceneoversigt

<p>Første del. Du forstår mig ikke. Verdens- og konfliktbygning.</p> <p>Når første del er slut, skal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Der være tydelige konflikter mellem Mor & Mathias og Far & Sofie 2) Hver spiller have noget, han/hun gerne vil have fra sin modpart. 3) Hver spiller have en måde at opnå sit mål, hvis bare den anden ville indvillige. <p>Det er onsdag morgen. Der er informationsaften om uddannelsesvalg på skolen i aften.</p> <p>Sofie og Mathias vil gerne sove sammen torsdag eller fredag.</p>			
Fortælling eller rollespil?	Tid, sted	Deltagere	Formål eller Scenen slutter når...
<p>Fortælling</p> <p>Introduktion</p> <p>Rolle- og verdensbygning</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bed Mor fortælle et minde om dengang, Mathias var lille. Mindet skal illustrere en af Mors værdier. 2) Bed Far fortælle et minde om dengang, Sofie var lille. Mindet skal illustrere en af Fars værdier. 3) Bed Mathias beskrive, hvordan deres hus ser ud. En af Mors værdier skal være tydelig i beskrivelsen. 4) Bed Sofie beskrive, hvordan deres hus ser ud. En af Fars værdier skal være tydelig i beskrivelsen. 	Alle 4 fortæller om en værdi	At præsentere værdisættene.
<p>Rollespil</p> <p>Scene 1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bed Mor og Mathias spille onsdag morgen. 2) Bed Far og Sofie spille onsdag morgen. <p>Når de at spise morgenmad? Spiser de sammen? Går de i bad hver morgen? Hvad spiser de? Er der kæledyr, der skal luftes? Husker de nøgler, tasker osv.? Har de travlt?</p> <p>Børnene har noget at spørge om. Får de det sagt? Får forældrene mindet børnene om informationsaften i aften?</p>	En scene i hver familie	At lære personerne og deres forhold at kende.
<p>Rollespil</p> <p>Scene 2</p>	<p>Mathias og Sofie mødes i frikvarteret i skolen. De er meget forelskede. De taler om</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Hvad de selv vil, når de bliver store? 2) Hvad deres forældre ville, da de var 15, og hvad de er blevet. 	Mathias og Sofie	<p>At lære personerne at kende.</p> <p>Hvad er Mathias' og Sofies syn på deres forældre og på fremtiden?</p>

Fortælling eller rollespil?	Tid, sted	Deltagere	Formål eller Scenen slutter når...
Rollespil med bipersoner Scene 3	Far og nabo Peter snakker om, hvad Far ønsker for Sofie om 10 år. Mor og moster Rikke snakker om, hvad Mor ønsker for Mathias om 10 år.	Far, Mor med bipersoner Peter og Rikke	At finde ud af, hvad personerne tænker om hinanden.
Rollespil Scene 4	1) Eftermiddag/aften hos Mathias og Mor 2) Eftermiddag/aften hos Sofie og Far Evt. er Mathias/Sofie hjemme hos hinanden, eller de har venner med hjem.	Mathias og Mor. Sofie og Far.	Forældre og børn skal tale om informationsaftenen og uddannelsesvalg. Børnene skal spørge om det, de gerne vil spørge om.
Flashback-scene Rollespil med bipersoner Scene 5	Mandag eftermiddag Mathias snakker med sin ven Rasmus: Er der noget, der mangler i Mors liv? Ser voksenlivet tiltalende ud? Sofie snakker med Sara: Er der noget, der mangler i Fars liv? Ser voksenlivet tiltalende ud?	Mathias Sofie	At finde ud af, hvad Mathias og Sofie tænker om de voksne
Rollespil Scene 6	Til informationsmøde på skolen om aftenen. Far og mor sidder ved siden af hinanden eller mødes foran en bod med information om en uddannelse. Far og mor taler om uddannelsesvalg. Der er så meget at vælge mellem nu om dage, det var meget simple, da de selv var unge.	Far og Mor. Mathias og Sofies spillere kan evt. være bipersoner: lærere eller lignende.	Far og Mor skal ridse deres modsætninger op.
Rollespil Scene 7	Onsdag aften efter informationsaften Hjemme hos 1) Far og Sofie 2) Mor og Mathias	Far og Sofie Mor og Mathias.	Kæmpeskænderi! Nu skal børnene have spurgt om det, de gerne vil. Der skal være en tydelig konflikt.

Fortælling eller rollespil?	Tid, sted	Deltagere	Formål eller Scenen slutter når...
Fortælling Mulig Spørgerunde	Spørg alle 4 spillere 1) Hvad kunne du gøre for at gøre alting bedre for din modpart (forælder/barn) og/eller dig selv?	Alle 4, en ad gangen	At udmale muligheder, som kan komme i anvendelse i den andens krop.
<p>Mellemspil. Du vågner i en anden krop</p> <p>Fortæl spillerne, at de vågner i deres forælders/barns krop. De har stadig tanker og erindringer som sig selv fra i går; altså børnenes bevidsthed i forældrenes krop og omvendt.</p> <p>Det er morgen. De møder <i>ikke</i> hinanden om morgenen; én af parterne skal tidligere/senere af sted i dag. Deres kroppe kan huske, hvad de plejer at gøre – vejen til skole, hvordan man kører bil osv. Hvis spillerne ikke beslutter noget andet, følger kroppene rutinen.</p>			
Fortælling Scene 8	<p>En kort scene med hver spiller. Stil mange spørgsmål, gerne til konkrete ting. F.eks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er det dine yndlingsbukser? Hvad synes din Far/Mor om dem? • Hvad skal du have til morgenmad? Hvad plejer du at spise? Hvad plejer din søn/datter at spise? • Du skal tisse! Sidder du ned eller står du op? • Skal du have make-up på? • Hvad ser du i spejlet? • Hvad synes du om, at din hud er glat/rynket? • Har du ondt i ryggen? 	Alle 4, Én ad gangen	At komme overens med, at de nu er i en anden krop.
<p>Anden akt. Lad mig fixe det for dig.</p> <p>Spillerne har nu muligheden for at handle på vegne af deres forælder/barn. Vil de bruge mulighederne? Vis spillerne listen s. 28 med mulige handlinger og bed dem fortælle, hvad de laver i løbet af dagen. Hvis noget virker særligt interessant eller problematisk at gennemføre, skal der sættes en scene, hvor det rollespilles.</p>			
<p>De voksnes skikkelser kan f.eks.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sige jobbet op • Sælge huset • Hæve penge og give dem til børnene selv • Købe flybilletter • Købe festivalbilletter • Købe en hund/hest/bil • Ringe til chefen og svine ham til • Oprette en datingprofil • Sætte sig ned og lave lektier • Rydde op på værelserne og smide tøj og CD'er ud 		<p>Børnenes skikkelser kan f.eks.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Slå op med kæresten • Søge ind på en uddannelse • Gå til frisøren • Købe nyt tøj • Ringe til bedstevennen og svine dem til 	

Fortælling eller rollespil?	Tid, sted	Deltagere	Formål eller Scenen slutter når...
Rollespil Scene 9-10	Alle spillerne kan ringe til deres fortrolige og snakke sammen. Alle spillere skal sætte mindst én scene, der viser, hvad de gør med deres magt. Spil 4-8 scener i kronologisk rækkefølge.	Alle 4, én ad gangen. Inddrag gerne bipersoner.	At vise, hvordan karaktererne håndterer muligheden for at handle på den andens vegne.
Epilog. Hvad der siden skete			
Du fortæller, at karaktererne vågner i deres vante kroppe næste morgen. De finder aldrig ud af, hvad der egentlig skete.			
Fortælling Scene 11	Hver spiller vælger 2-3 sanseindtryk fra dagens oplevelser ud (f.eks. "Manden i Fakta, der siger "så starter du som flaskedreng i morgen kl. 15" "). De sanseindtryk, der stammer fra deres krops oplevelser, har spilpersonerne drømt, når de vågner. Spilpersonerne sidder med hænderne for øjnene og lader deres modpart fortælle dem drømmebidder om dagen i går. Lav korte sætninger med sanseindtryk - ikke hændelsesforløb.	Alle 4, én ad gangen	At sørge for, at karaktererne ved, hvad der er sket.
Rollespil Scene 12	Alle spillere sætter 1-2 scener, der viser, hvordan de reagerer på konsekvenserne af kropsbyttet næste dag.	Alle, én ad gangen	At høre, om oplevelsen får konsekvenser
Fortælling Debriefing	Til sidst svarer alle spillere på spørgsmålene: 1) Hvad sker der med dit liv fremover? 2) Hvordan er dit forhold til din forælder/barn?	Alle, én ad gangen	At høre, om oplevelsen får konsekvenser

Spillermateriale. Handouts og roller

Intro. Spillerne får en tilfældig replik hver og læser højt

Mor

Jeg kan huske dine små bitte fingre, der greb om min pegefingre, og dybblå øjne som søger af tillid. Nu barberer du dig, og jeg ved ikke, hvor du er onsdag aften.

Mathias

Jeg troede, du vidste alting. Jeg var sikker på, at du altid ville mig det bedste. Og alligevel holder du med min lærer.

Far

Men hvis du tænkte dig om, ville du indse, at det passer meget bedre til dig med en studentereksamen. Der er simpelthen flere muligheder i det bagefter. Hvorfor lytter du ikke til mig mere?

Sofie

Jeg fortæller dig om mit yndlingsband og min yndlingsfilm - og du rynker på næsen. Så er det da klart, at du ikke skal møde min kæreste.

Akt-struktur. Lægges på bordet

I Mit Sted

Spørgsmål: *Vil du gå imod din kæres vilje for deres eget bedste?*

Første del. Du forstår mig ikke.

Hvem er spilpersonerne, og hvorfor skændes de, når de elsker hinanden?

Første del slutter, når der er tydelige konflikter mellem forældre og børn samt ideer til, hvad Mor, Far, Mathias og Sofie ville kunne gøre for at få deres vilje.

Mellemspil. Hvor langt vil du gå for at få din vilje?

I får magt over den anden part i konflikten.

Anden del. Lad mig fixe det for dig.

Vil I bruge denne magt?

Epilog.

Hvad der siden skete.

Værdi-par. Far og mor skal udvælge 2 eller 3 par. Derefter skal de vælge halvdel. PRINT TOSIDET

<p>Disciplin og orden. Der skal være styr på sagerne.</p>	<p>Laissez faire. Der er ingen grund til at være så firkantet med en masse regler.</p>
<p>At passe ind. Naboerne sku' nødig snakke.</p>	<p>Originalitet. Jeg er ligeglad med, hvad andre tænker</p>
<p>Konflikter løses ved dialog. Vi må tale om det her.</p>	<p>Ikke alle konflikter er værd at bruge energi på. Der er ingen grund til at rippe op i alting.</p>
<p>Glæde ved materielle goder. Lækre ting er så lækre</p>	<p>Manglende interesse i materielle goder. Det vigtigste her i livet er de indre værdier</p>
<p>Naturen Havet, skoven, markerne, dyrene, himlen</p>	<p>Byen Liv, lys, trafik, mennesker, bygninger, muligheder</p>
<p>Sparsommelighed Man ved aldrig, hvornår man får brug for at have lidt på kistebunden. Der er ingen grund til at bruge mere end højst nødvendigt.</p>	<p>Ødselhed Penge er til for at blive brugt. De er ingen nytte til, hvis de bare ligger og samler støv.</p>
<p>Sandhed Det er forkert at lyve. Punktum.</p>	<p>Hvide løgne kan være ok af og til</p>
<p>Fællesskab Vi skal alle sammen hjælpe hinanden.</p>	<p>Individ Hvad får <i>jeg</i> ud af det her?</p>
<p>Pessimist Det går aldrig godt.</p>	<p>Optimist Det bliver supergodt, det her.</p>

På bagsiden af værdiparrene står et spørgsmål, som kan give anledning til konflikt. PRINT TOSIDET.

Er det vigtigt at komme til tiden?	Er det vigtigt at komme til tiden?
Skal man have cirka samme frisure som de andre?	Skal man have cirka samme frisure som de andre?
Skal jeg fortælle, hvad jeg virkelig mener?	Skal jeg fortælle, hvad jeg virkelig mener?
Hvor tit skal man købe en ny telefon?	Hvor tit skal man købe en ny telefon?
Skal vi i skoven eller på café på søndag?	Skal vi i skoven eller på café på søndag?
Nej, et par lækre støvler! Skal jeg købe dem med det samme?	Nej, et par lækre støvler! Skal jeg købe dem med det samme?
Hvad skal jeg sige til moster, når hun spørger, hvad jeg synes om julegaven?	Hvad skal jeg sige til moster, når hun spørger, hvad jeg synes om julegaven?
Klasseturen går til Ribe, men jeg ville hellere til Bornholm.	Klasseturen går til Ribe, men jeg ville hellere til Bornholm.
Til maj er der afsluttende eksamen.	Til maj er der afsluttende eksamen.

Mathias' Mor

Da du var lille, så jeg mig selv og min elskede, når jeg kiggede på dit ansigt. Nu ved jeg ikke, hvad jeg ser.

Du er Mor til Mathias. Du og Mathias lever alene sammen. Mathias er kæreste med Sofie fra parallelklassen – spørg Mathias' spiller om han har fortalt det. Sofies Far står for alle de værdier, du ikke bryder dig om.

Fortrolig Du har en søster, Rikke, som du kan tale med om alt. Sofies spiller spiller også Rikke.

Tid og sted Det er en onsdag i februar, Mathias går i 9. klasse og skal finde ud af, hvad han vil efter folkeskolen. Der er informationsaften om uddannelsesvalg på skolen i aften. Alle mulige uddannelsesmuligheder bliver præsenteret.

Notér dine værdier:

Frygt. Vælg én af disse, og streg den anden over. Fortæl ikke de andre spillere om valget – lad det vise sig i spillet.

- 1) Jeg er bange for, at Mathias ikke udnytter sine evner fuldt ud.

Typiske replikker: "Lav dine lektier", "Kom op fra den sofa"

- 2) Jeg er bange for, at Mathias ikke kan begå sig socialt, så andre ikke vil holde af ham, sådan som han fortjener.

Typiske replikker: "Gå i bad", "Sig tak", "Giv hånd".

Biperson. Du spiller også Sofies bedste veninde siden børnehaven, Sara. Som Sara er din rolle at lytte til Sofie, når hun har brug for at tale om, hvad hun tænker om de andre spilpersoner.

Sofies Far

Da du var lille, så jeg mig selv og min elskede, når jeg kiggede på dit ansigt. Nu ved jeg ikke, hvad jeg ser.

Du er Far til Sofie. Du og Sofie lever alene sammen. Sofie er kæreste med Mathias fra parallelklassen – spørg Sofies spiller, om hun har fortalt det. Mathias' mor står for alle de værdier, du ikke bryder dig om.

Fortrolig Du plejer at drikke en øl med naboen, Peter, og vende verdenssituationen med ham. Peter spilles af Mathias' spiller.

Tid og sted Det er en onsdag i februar. Sofie går i 9. klasse og skal finde ud af, hvad hun vil efter folkeskolen. Der er informationsaften om uddannelsesvalg på skolen i aften. Alle mulige uddannelsesmuligheder bliver præsenteret.

Notér dine værdier:

Frygt. Vælg én af disse 2, og streg den anden over. Fortæl ikke de andre spillere om valget – lad det vise sig i spillet.

- 1) Jeg er bange for, at Sofie ikke udnytter sine evner fuldt ud.

Typiske replikker: "Lav dine lektier", "Kom op fra den sofa"

- 2) Jeg er bange for, at Sofie ikke kan begå sig socialt, så andre ikke vil holde af hende, sådan som hun fortjener.

Typiske replikker: "Gå i bad", "Sig tak", "Giv hånd".

Biperson Du spiller også Mathias' bedste ven, Rasmus, som har samme hobby som Mathias. Som Rasmus er din rolle at lytte til Mathias, når han har brug for at tale om, hvad han tænker om de andre spilpersoner.

Mathias

Da jeg var lille, så jeg tryghed, visdom og retfærdighed, når jeg kiggede på dit ansigt. Nu ved jeg ikke, hvad jeg ser.

Du er Mathias og søn af Mor. Du er for nylig blevet kærester med Sofie fra B-klassen, og det er det bedste, der nogensinde er sket. Det er trist, jeres forældre ikke bryder sig om hinanden.

Du og Sofie vil gerne sove sammen på torsdag eller fredag. Find selv ud af, om det er første gang.

Fortrolig. Din bedste ven hedder Rasmus. Du har kendt ham altid, og I har samme hobby. Find ud af hvilken, og fortæl det til Fars spiller, som også spiller Rasmus.

Tid og sted Det er februar, du går i 9A og skal finde ud af, hvad du vil efter folkeskolen. Der er vist et eller andet arrangement på skolen i aften.

Notér Mors værdier:

Biperson Du spiller også Peter, som er nabo til Sofie og gode venner med Sofies far. Som Rasmus er din rolle at lytte til Sofies Far, når han har brug for at tale om, hvad han tænker om de andre spillere.

Vælg eller opfind et ønske, som du regner med, Mor vil være imod. Du må ikke spørge Mors spiller.

Fortæl ikke om ønsket – lad det vise sig i spillet.

Mathias vil gerne

- Til udlandet næste år som udvekslingselev
- På gymnasiet
- I lære som slagter/frisør
- Have en erhvervsuddannelse
- På HTX
- Blaffe til Frankrig til sommer (måske med Sofie?)
- På festival (måske med Sofie?)
- Flytte hjem til min far
- Begynde at gå til rapelling
- Tage jagttegn
- Vælge russisk i gymnasiet
- Have lov at være i byen til kl. 5
- Tage til storbyen med venner og gå i byen
- Have en ny computer
- Have en tatovering
- Blive vegetar
- I hæren

Vælg eller opfind et irritationsmoment og fortæl det til Mors spiller.

Det irriterer mig virkelig

- at Mor går med bar overkrop om sommeren
- at Mor blander sig i, hvad jeg ser på youtube
- at Mor ryger
- at Mor bruger gammel/ungdommelig slang
- at Mor taler om/viser billede fra da jeg var lille

Sofie

Da jeg var lille, så jeg tryghed, visdom og retfærdighed, når jeg kiggede på dit ansigt. Nu ved jeg ikke, hvad jeg ser.

Du er Sofie og datter af Far. Du er for nylig blevet kærester med Mathias fra A-klassen, og det er det bedste, der nogensinde er sket. Det er trist, jeres forældre ikke bryder sig om hinanden.

Du og Mathias vil gerne sove sammen på torsdag eller fredag. Find selv ud af, om det er første gang.

Fortrolig Din bedste veninde hedder Sara. I kan snakke om alt og har kendt hinanden siden børnehaven. Mors spiller spiller også Sara.

Tid og sted Det er februar, du går i 9B og skal finde ud af, hvad du vil efter folkeskolen. Der er vist et eller andet arrangement på skolen i aften.

Notér Fars værdier:

Biperson Du spiller også Mathias' moster Rikke. Hende og Mathias' mor har et meget tæt forhold. Som Rikke er din rolle at lytte til Mathias' Mor, når hun har brug for at tale om, hvad hun tænker om de andre spilpersoner.

Vælg eller opfind et ønske, som du regner med, Far vil være imod. Du må ikke spørge Fars spiller.

Fortæl ikke om ønsket – lad det vise sig i spillet.

Sofie vil gerne

- Til udlandet næste år som udvekslingselev
- På gymnasiet
- I lære som slagter/frisør
- Have en erhvervsuddannelse
- På HTX
- Blaffe til Frankrig til sommer (med Mathias?)
- På festival (med Mathias?)
- Flytte hjem til min mor
- Begynde at gå til rapelling
- Tage jagttegn
- Vælge russisk i gymnasiet
- Have lov at være i byen til kl. 5
- Tage til storbyen med venner og gå i byen
- Have en ny computer
- Have en tatovering
- Blive vegetar
- I hæren

Vælg eller opfind et irritationsmoment, og fortæl det til Fars spiller.

Det irriterer mig virkelig

- at Far går med bar overkrop om sommeren
- at Far blander sig i, hvad jeg ser på youtube
- at Far ryger
- at Far bruger gammel/ungdommelig slang
- at Far taler om/viser billede fra da jeg var lille

Beskrivelse af scenernes formål til spillerne. PRINT TOSIDET. Læg på bordet med nummererede sider opad. Vend efterhånden, som spillet skrider frem.

<p>Tid, sted Onsdag morgen i de to familier</p>	<p>Formål At lære personerne at kende. Det skal nævnes, at der er informationsmøde på skolen i aften. Måske spørger børnene om deres ønsker.</p>
<p>Tid, sted Onsdag formiddag i et frikvarter</p>	<p>Formål At lære Sofie og Mathias at kende. At høre, hvad Sofie og Mathias tænker om, hvad de skal efter 9. klasse.</p>
<p>Tid, sted Onsdag i løbet af dagen. Forældre og deres fortrolige.</p>	<p>Formål At lære Mor og Far at kende. At høre, hvad Mor og Far tænker om, hvad Sofie og Mathias skal efter 9. klasse.</p>
<p>Tid, sted Onsdag eftermiddag. Mathias og Mor. Sofie og Far.</p>	<p>Formål Børn og forældre skal tale om, hvad børnene vil efter 9. klasse. Måske beder børnene forældrene om noget, de ønsker sig.</p>
<p>Tid, sted Flashback til mandag eftermiddag. Børnene og deres fortrolige.</p>	<p>Formål At finde ud af, hvad børnene tænker om de voksnes liv.</p>
<p>Tid, sted Onsdag aften. Til informationsmøde på skolen.</p>	<p>Formål Vi skal se modsætningerne mellem Far og Mor.</p>

Beskrivelse af scenernes formål til spillerne. PRINT TOSIDET. Læg på bordet med nummererede sider opad.
Vend efterhånden, som spillet skrider frem.

Scene 1

Scene 2

Scene 3

Scene 4

Scene 5

Scene 6

Beskrivelse af scenernes formål til spillerne. PRINT TOSIDET. Læg på bordet med nummererede sider opad. Vend efterhånden, som spillet skrider frem.

<p>Tid, sted Onsdag aften. Efter informationsmøde på skolen. I familierne.</p>	<p>Formål Skænderi!! Nu skal børnene have spurgt om deres ønsker, hvis de ikke har gjort det tidligere.</p>
<p>Tid, sted Torsdag morgen. Alenescener med hver enkelt spiller.</p>	<p>Formål At vise, hvordan spillerne reagerer.</p>
<p>Tid, sted Torsdag i løbet af dagen. Mathias i skolen. Sofie i skolen. Far på arbejde. Mor på arbejde.</p>	<p>Formål Hvad gør spilpersonerne med deres magt?</p>
<p>Tid, sted Torsdag om eftermiddagen. Mathias og Sofie efter skole.</p>	<p>Formål Hvad gør spilpersonerne med deres magt?</p>
<p>Tid, sted Natten til fredag. Drømmescener. Alle 4 vælger 2-3 sanseindtryk for dagen, som genfortælles. Hver spiller sidder med hænderne for øjnene og får fortalt drømmebidder fra i går.</p>	<p>Formål At få overleveret viden om, hvad kroppen har foretaget sig, i en stemning af uvirkelighed.</p>
<p>Tid, sted Fredag. Alle sætter mindst 1 scene.</p>	<p>Formål Hvilke konsekvenser får oplevelsen og spilpersonernes handlinger?</p>

Beskrivelse af scenernes formål til spillerne. PRINT TOSIDET. Læg på bordet med nummererede sider opad. Vend efterhånden, som spillet skrider frem.

Scene 7

Scene 8

Scene 9

Scene 10

Scene 11

Scene 12

Mulige ønsker, som Søn og Datter har

Jeg vil gerne

- Til udlandet næste år som udvekslingselev
- På gymnasiet
- I lære som slagter/frisør
- Have en erhvervsuddannelse
- På HTX
- Blaffe til Frankrig til sommer
- På festival
- Flytte hjem til min far/mor
- Begynde at gå til rapelling
- Tage jagttegn
- Vælge russisk i gymnasiet
- Have lov at være i byen til kl. 5
- Tage til storbyen med venner og gå i byen
- Have en ny computer
- Have en tatovering/piercing
- Blive vegetar
- I hæren
- *eller find selv på noget, du sikkert ikke må*

Link til ungdomsuddannelse

<http://www.optagelse.dk/ungdom/index.html?>

Det irriterer mig virkelig

- at Mor/Far går med bar overkrop om sommeren
- at Mor/Far blander sig i, hvad jeg ser på youtube
- at Mor/Far ryger
- at Mor/Far bruger gammel/ungdommelig slang
- at Mor/Far taler om/viser billede fra da jeg var lille
- *eller find selv på noget typisk forælder-irriterende*

Muligheder i den anden krop

De voksnes skikkelser kan f.eks.

- Sige jobbet op
- Sælge huset
- Hæve penge og give dem til børnene selv
- Købe flybilletter
- Købe festivalbilletter
- Købe en hund/hest/bil
- Ringe til chefen og svine ham til
- Oprette en datingprofil
- *eller find selv på noget*

Muligheder i den anden krop

Børnenes skikkelser kan f.eks.

- Slå op med kæresten
- Søge ind på en uddannelse
- Sætte sig ned og lave lektier
- Rydde op på værelserne og smide tøj og CDer ud
- Gå til frisøren
- Købe nyt tøj
- Ringe til bedstevennen og svine dem til
- *Eller find selv på noget*