



NÅR **INGEN** TROR PÅ DEM
MÅ DE TRO
PÅ **HINANDEN**

THOR FEJERSKOV JENSEN

MARIE OSCILOWSKI

STÆRKKERE SAMMEN

FASTAVAL 2018



**EN BLOD OG TÅRE
CO-PRODUKTION
AF
OSCILOWSKI & JESUS BAR MITZVAH**

Skrevet af: Marie Oscilowski & Thor Fejerskov Jensen

Illustreret og layoutet af: Thor Fejerskov Jensen

Forsideillustration af: Rasmus Høgdall og Thor Fejerskov Jensen

Historien er inspireret af The Sons of The West af Tom Reed og virkelige hændelser

Tak til

Kristian Bach Petersen for korrekturlæsning.

Jonas Sanberg for korrekturlæsning og sparring.

Tak til vores spiltester:

Ann Kirstine Eriksen, Maria Bergmann Hamming, Danny Wilson, Jeppe Bergmann Hamming, Peter Fallesen, Louise Skriver Lægteskov, Simon Rexen Buchholtz, Vitus Olofson Vestergaard, Stefan Skriver Lægteskov og Christian Østerby Elleby.

Klaus Meier og Simon Steen Hansen for feedback til synopsis
Anders Frost Bertelsen og Tina Heebøll Arbjørn for scenarieansvarlighed.



INDHOLDSFORTEGNELSE

VELKOMMEN TIL STÆRKERE SAMMEN	3
STEMNING, GENRE OG INSPIRATION	6
DET ER BARE NOGET DE GØR I AUSTRALIEN	8
THE NORTHERN HELLBENDERS	11
FORTÆLLING OG STRUKTUR	12
ROLLER	15
VIRKEMIDLER	18
OPSTART OG OPVARMNING	23
SCENEKATALOG	25
HANDOUTS & BILAG	47
GODE RÅD TIL SPILLEDER	48
BRIEFING	50
TALE 1 – LUTTER LAGKAGE	52
TALE 2 – PERFEKT	53
TALE 3 – OM FRYGT	54
TALE 4 – 1 UD AF 10	55
HJÆLPEARK TIL KAMP	56
INTERVIEWGUIDES TIL PRESSEKONFERENCER	57
OVERSIGTSARK	62
ROLLERNE	63



VELKOMMEN TIL STÆRKERE SAMMEN

Først og fremmest tak fordi du gerne vil spille scenariet. For at hjælpe dig, finder du bagerst i scenariet nogle hjælpeark; et oversigtsark, fire taler og en side om briefing og debriefing. Hvis du skal spille scenariet på Fastaval 2018, får du de fysiske elementer til scenariet udleveret inden spilstart. Dog skal du selv medbringe noget at afspille musik på. Spilleleder du scenariet uden for Fastaval regi, skal du selv stå for fysiske elementer.

Med de praktiske ting af vejen, kan vi komme videre til det det hele handler om. Et scenarie om fem holdkammerater på et australsk fodboldhold, som de sidste mange år har klaret sig helt utrolig dårligt. De har alle fem en grund til, at det er meget vigtigt for dem at denne sæson går bedre end de foregående og samtidig spænder de alle ben for deres eget potentiale. De fem holdkammerater er Kaptajnen Bob Murphy der måske burde være gået på pension. Forsvarsspilleren Hugo Matera der har mistet gejsten, fordi ingen sætter pris på ham. Forsvarsspilleren 'Handsome' Tom Tidwell, der aldrig har spillet mere end en sæson i samme klub, en såkaldt nomadespiller. Han har flakket rundt hele sin karriere men har brug for fast grund under fødderne. Angrebsspilleren Kitt O'Brien, der altid har stået i sin dygtigere brors skygge. Og den meget unge angrebsspiller Eddie Mars, der er udnævnt til det nye stortalent inden for sporten, men som lader presset stige sig til hovedet.

Normalt omtaler man i Fastavalscenarier dem der spiller roller som spillerne. Det gør man om også om folk der dyrker sport, for at undgå forvirring bruger vi følgende ord på følgende måde:

Spiller: de rollespillere der skal spille scenariet.

Rolle: når vi snakker om elementer i det skrevne oplæg til spillerne overordnet set.

Hold/holdkammerater: når vi taler om gruppen af roller inden for scenariets egen fiktionsramme





Vi følger dem i en sæson, hvor en ny træner og nye spillere er det sidste store håb for at få klubben hevet op af sølet. Stjernetræneren Coach Brooks er kommet tilbage fra pension for at træne holdet i én sæson og forhåbentlig give dem det sidste skub de har brug for. Du spiller Coach Brooks gennem hele scenariet. Han er dit redskab til at påvirke fortællingen direkte. Gennem scenariet går holdet fra at have interne konflikter og se hinanden som stereotyper, til at lære hinanden at kende bag facaden. De går med andre ord fra at være egoistiske tabere, til at blive venner og holdkammerater, der spiller sammen i smuk harmoni og, på alle måder der tæller, bliver vindere.

Efterhånden er ordet sport blevet nævnt et par gange. Og det er fordi at dette scenarie er et sportsscenario. Men det er et sportsscenario, på samme måde som sportsfilm er sportsfilm. Det vil sige, at sporten i det store hele er ligegyldig, for det handler om drama, konflikt og følelse. Det er meget vigtigt at sporten er i baggrunden og bliver brugt til at understøtte den egentlige fortælling om venskab og sammenhold. Vi foretrækker at tale om at man i scenariet "sporter sport". Altså at man bruger de sportsudtryk man nu lige kender, uden tanke for sammenhæng og korrekthed. Der er ikke noget der er rigtigt i forhold til reglerne. Det her er aussie rules ala spillere der ikke ved noget om sport, men elsker drama.





Selvom scenariet ikke er sat i nogen bestemt tid har vi valgt at underlægningsmusikken er fra før 90'erne, for at givet det hele en lidt nostalgisk følelse, som den man får, når man ser Miracle, A League of Their Own og Sommeren '92.

Der er tre kampe i scenariet, der alle er nedslag i sæsonen. Udfaldene på de første to er besluttet på forhånd. Spillerne vælger udfaldet på finalekampen, alt efter hvordan de helst ser deres historie slutte. Inden hver kamp holder du som Coach Brooks en tale, for hvad er et sportsscenario uden brandtaler? Du kan finde dem bagerst i scenariet. For at understøtte holdfølelsen hos spillerne, får alle, inklusive spilleleder, en t-shirt med holdlogo ved spillets start. Den kommer også til at blive brugt efter de to første kampe, hvor rollerne først har travlt med give hinanden skylden for en kamp der er dårligt spillet, og siden tage ansvar for en kamp de taber.





STEMNING, GENRE OG INSPIRATION

STÆRKERE SAMMEN er først og fremmest en underdog historie. Aussie Rules Football er kun en ramme for historien, og det kunne lige så godt have været en anden sportsgren. Scenariets kerne er at vi er bedre og **STÆRKERE SAMMEN**, end hver for sig. Igennem scenariet skal spillerne og rollerne forhåbentlig indse, at så længe de arbejder sammen kan de vinde og opfylde deres potentiale.

STÆRKERE SAMMEN er et scenarie, der er inspireret af Western Bulldogs mesterskabssejr i 2016. Ligesom mange sportsfilm er scenariet altså inspireret af virkelige hændelser. I scenariet prøver vi at ramme samme følelse og stemning man får, når man ser en sportsfilm som A League of Their Own og Sommeren '92. Temaerne, rollerne og fortællingen er inspireret af filmgenren, så har man set mange sportsfilm, vil en del virke genkendeligt.

Der er flere genretræk, der er essentielle i både sportsfilm, som vi har inkorporeret i vores sportsscenario. Både i scenariet og i filmene, er det i virkeligheden aldrig sport det handler om. Det er en kulisse hvori rollerne opdager vigtigheden af venskab og at overkomme diversitet og forudantagelser om hinanden. Det er dramaet uden for banen, der er essensen.

De fleste sportsfilm følger to overordnede fortællinger. Fælles for dem er at vi følger et lille, underdog-hold, der mod alle odds kæmper sig frem i rækkerne.

I den stærke følgesvend fortælling vinder holdet til sidst.

I den bittersøde fortælling taber holdet den afgørende kamp, men undervejs har de lært noget om hinanden, sig selv og hvad det vil sige at være et hold.





I **STÆRKERE SAMMEN** har vi prøvet at kombinere de to fortællinger, så spillerne til sidst har muligheden for at vælge om de vil have en ren feelgood eller en bittersøde slutning.

Scenariets handling er langt hen af vejen givet på forhånd, for at sikre at fortællingen følger den narrative struktur i sportsfilm, men lige præcis afslutningen synes vi er vigtigt at spillerne har indflydelse på. Scenariets struktur gør også, at hverken du eller spillerne skal kende genren, da vi har bygget markørerne ind i scenariet.

Også i rollerne vil man kunne genkende klassiske sportsfilmsmarkører, som Kitt O'Brien historien, der minder om Laudrup-brødrenes og 'Handsome' Tom Tidwells, som du finder i mange forskellige film, fx Jerry McGuire.

MUSIK

Til scenariet har vi lavet et soundtrack, som er med til understøtte stemningen i scenariet. Soundtracket består hovedsageligt af en masse klassisk rock fra før 1990. Det er numre, der tematisk har samme fokus som scenariet, og som folk kender fra klassiske sportsfilm. Der er ingen regler om hvornår noget af musikken skal bruges, med den undtagelse at "Dust in The Wind", skal spilles i den sidste scene, hvor spillerne tager afsked med Coach Brooks.

Link til playlisten på Spotify:

STÆRKERE SAMMEN

Kort url:

<https://goo.gl/KSZG4e>





DET ER BARE NOGET DE GØR I AUSTRALIEN

Fokus i scenariet ligger på konflikten mellem rollerne. Men eftersom settingen er et sportshold på vej mod finalen, må vi alligevel ind på hvordan sport bruges og ikke bruges i scenariet.

Det vigtigste er at de spillere der ikke ved noget, eller ved meget lidt, om sport i forvejen, føler sig trygge ved at spille scenariet. Derfor skal du til briefing i begyndelsen af scenariet kort ridse op hvad aussie rules football er, og dernæst komme med eksempler på hvor vagt man kan snakke om sport og hvor lidt man behøver at vide i forvejen. Vores yndlingsudtryk om dette er, at man i **STÆRKERE SAMMEN** *sporter sport*. Det er ikke vigtigt at spillerne holder sig til rigtig aussie rules, faktisk har vi valgt den sport, fordi vi satser på at nærmest ingen kan reglerne, og der derved ikke er nogen der ved hvordan det rigtigt er.

Opfordr spillerne til at bruge sportsmetaforer i deres sprog hvis de kan. Eksempelvis "på den lange bane" eller "O.k., point til dig". Det behøver ikke være meget før man er i en verden der lugter lidt af sport, men hvor det kun er brugt som kulisse.





OM AUSSIE RULES

I Aussie Rules football har man en oval bold ligesom i American Football og rugby. Der er to hold, og det spilles på en bane, der er tre gange så stor som en almindelig fodboldbane. Der er tre positioner på banen: forsvarsspiller, angrebsspiller og midtbanespiller. Der er ikke nogen målmand. Der er 18 spillere på banen fra hvert hold. En kamp varer 4x20 min. Målene er stolper, og man scorer ved at sparke bolden imellem stolperne. Man kan enten sparke til bolden, løbe med den eller slå til den med knyttet næve. Spillerne må røre bolden med hele kroppen. For at få fat i bolden må spillerne springe op på hinanden for at kunne nå. Dette kaldes en speckie. Hvis en spiller griber en sparket bold, har de et kort helle, hvor de kan sparke til bolden uden risiko for tackling. Dette kaldes et mark. Aussie Rules er ligesom rugby eller american football en kontaktsport, hvor spillerne tackler hinanden ofte. I modsætning til american football spiller aussie rules spillerne uden beskyttelsesudstyr.

Der er mange forskellige typer af aussie rules spillere, fordi man både skal have spillere der er små og hurtigt kan komme ned af banen, og store spillere der kan tackle og forsvare. Aussie rules football spilles af alle type mennesker. Det er ikke unormalt at der er både aborigines, hvide og sorte på samme hold.





AUSSIE RULES ALA STÆRKERE SAMMEN

Vi anbefaler at du kommer med en kort gennemgang af aussie rules som den vi har skrevet ovenfor.

Når du er kommet med den gennemgang, er det vigtigt at du pointerer at de gerne må afvige fra det du lige har sagt. Det skal ses som en hjælp, hvor du giver dem sportsord de kan sige når de taler om kampen, men at hvis de bliver i tvivl er det bedre at de siger noget som ikke teknisk er rigtigt end at de siger ingenting. Vi tager os meget store kunstneriske friheder og hvis dine spillere kaster med bolden, så er det helt o.k. Hvis deres bold er rund, er det helt o.k. Det vigtigste er at de får deres konflikter i spil. Sporten er som nævnt en kulisse og dette kun til for at give dem ord der kan gøre dem trygge. Hvis du føler at dine spillere er utrygge ved at bruge sportsudtryk, så inkluder dem eventuelt i din gennemgang af kampene og hold det ekstremt simpelt ala "Eddie får bolden i mål" eller "Hugo sørger for at Kitt kan komme frem på banen" for at vise spillerne at der vitterligt ikke skal mere til.

Hvis en spiller begynder at tale om faktiske regler eller spørge indtil noget specifikt, skal det lukkes ned med det samme. Selvfølgelig skal det ske på en rar måde, men gør det klart at det ikke er her fokus er, og at reglerne er som I synes de er som spillet skrider frem. Hvis du får et spørgsmål du ikke kender svaret på eller synes er irrelevant er det helt o.k. at sige at det er ligegyldigt og gå videre.

HUSK!

Ingen snak om de rigtige regler

De er ligegyldige og ikke vigtige for scenariet

Slå ned på det på en rar måde.





THE NORTHERN HELLBENDERS

Holdet har eksisteret siden 1877, og kom med i ligaen i 1922. De hører til i den nordlige by Cairns city, Queensland. De spiller alle deres kampe på Docklands Stadion, hvor der er plads til et publikum på 15.000, et af ligaens mindste stadions. Det er mange år siden at der har været udsolgt.

Det er et hold med masser af historie og traditioner. Sidste gang de vandt et mesterskab var tilbage i 1924, og lige siden har de ligget og rodet rundt i bunden af tabellen.

Da holdet ikke har den store sportslige succes har klubben heller ikke verdens bedste økonomi. Det betyder at der ikke rigtigt er mulighed for de store kontrakter, medmindre holdet kan få noget mere eksponering i denne sæson. I år har de sat alt på en hest og han hedder Eddie Mars.

Spillere på holdet kaldes ofte for Sons of the North, efter deres klubsang:

*Sons of the North,
Red, white and blue,
We come out snarling, Hellbenders through and through.
Hellbenders bite and Hellbenders roar, we give our very best.
But you can't beat the boys of the Hellbender breed,
We're the team of the mighty North*





FORTÆLLING OG STRUKTUR

STÆRKERE SAMMEN er klassisk i sin dramaturgiske opbygning. Scenariet er bygget op over plot point modellen, fordi vi er inspirerede af film og forsøger at adaptere en filmgenre. Scenariet har derfor tre akter, hvor andet akt har to dele.

I første akt er der fokus på konflikt, konfrontation og stjernenykker. Spillerne skal have at vide at de skal starte hårdt ud med konflikterne, der er indlagt muligheder i scenariet for at bakke tilbage.

Første del af andet akt handler om udfoldelse af konflikterne og efterdønningerne af første kamp. Anden del af andet akt handler om de positive relationer rollerne har, og om forståelse.

Tredje akt handler om forsoning, forståelse og resolution.

SPILLERNE PÅ BANEN

Alle scener i scenariet spilles ude i rummet med kroppen. Når du sætter rummet op, kan du sætte et par stole et sted, og spille og fællesscener her. Til pressekonferencen skal du bruge fem stole på række og eventuelt en til dig med front mod de andre. Til scenerne i omklædningsrummet skal du have plads til at spillerne kan stå i en cirkel. Ved bordet kan spillerne kigge på de scener de ikke er med i, skrive på mærkaterne og kigge i deres rolle efter behov.





SCENETYPER

Der er fem scenetyper i **STÆRKERE SAMMEN**. *Dramascener, kampe, scener i omklædningsrummet, pressekonferencer og fællesscener.*

Langt de fleste er *dramascener*. De sættes af dig, og har et kort oplæg, der sætter en konflikt i spil. Når du sætter en scene, fortæller du hvem der er med, hvor det foregår og hvad udgangspunktet for konflikten er. Der er ingen grund til at fortælle spillerne formålet med scenen, det er til dig så du har overblik over de fem fortællinger. Da scenerne skal være korte, er det vigtigt at du beder spillerne starte lige på og hårdt med konflikt. Det har i spiltesten virket rigtig fint, at de andre roller har kunne se på scenerne de andre spiller. Tit er en af de andre spillere en del af deres konflikt, og så kan vedkommende tage den bitre følelse af at blive talt dårligt om med sig i næste scene. Især i første akt skal scenerne helst ikke vare mere end et par minutter. De er tænkt som en introduktion af alle konflikter og en måde at komme hurtigt og godt i gang. Der skal helst ikke være plads til forsoning og forståelse inden vi går videre til kampen. Efter første akt, må spillerne gå ind i hinandens scener, hvis de synes det passer.

Kampe er i virkeligheden en fællesbetegnelse for tre ting, og opbygget således:

1. Tale

2. Kamp

3. Omklædningsrum

KAMPE

Det første der sker er, at du sætter scenen i omklædningsrummet lige inden kampen. Her kan du som Coach Brooks kort tale om at de skal tage sig sammen, glemme problemerne uden for banen eller hvad der passer til det spillerne har spillet i deres scener. Herefter holder du en tale. Dem finder du som bilag sidst i scenariet.

Det andet er selve kampen. Her beder du spillerne lukke øjnene og taler dem igennem kampen. De enkelte kampe er gennemgået i scenekataloget, men det vigtigste er at du holder dig til at den overordnede fortælling om at de spiller dårligt, og taber i første kamp og at de taber men spiller godt i anden kamp.

Sidste kamp er anderledes fordi spillerne her selv fortæller. Du kan læse i afsnittet om virkemidler præcis hvordan kampen overordnet virker, men her skal du fortælle overordnet om kampen, og hvad modstanderne gør og hvad tilskuerne råber.



PRESSEKONFERENCER

Pressekonferencer er vores måde at vise at der går tid, hvilket giver rollerne rum til at ændre sig. I pressekonferencerne stiller journalister (dig) spørgsmål til kampe, der er spillet. Der er en række forslag til spørgsmål bagerst i scenariet. Det er vigtigt, at du giver spillerne en fornemmelse af at der er gået tid, ved at du nævne ting som "nu har I jo vundet tre kampe i træk." Efter første kamp i scenariet går det vakkelt bedre, efter anden kamp i scenariet virker det som de slet ikke kan tabe. Det er en måde at spejle at dramascenerne handler mere og mere om venskab og at det derfor går bedre og bedre på banen. På mange måder er pressekonferencerne vores måde at vise fremskridt og tid, som montagerne gør det i sportsfilm.



FÆLLESSCENER

Fællesscenerne er anderledes end de andre scener i struktur, og derfor kan det være svært for spillerne at vende sig til. De er meget løse i deres opbygning. De fleste foregår på en minigolfbane. Sig til spillerne inden scenen går i gang, at det er deres mulighed for 'fri leg'. Det er deres mulighed for at spille med alle roller og det er en måde at spille på deres forestillinger om de andre og senere deres egne og de andres mærkater. Hvis spillerne synes det er svært, kan du hjælpe dem med spørgsmål som: er der nogen der tæller point alligevel? Er I alle sammen dårlige? Er der nogen der ikke spiller? Bare indtil de kommer i gang. Grunden til at settingen er den samme, er for at vise hvordan rollerne interagerer anderledes i starten af scenariet end i slutningen inden for samme ramme.

Hver del af scenariet følger overordnet samme struktur med dramascener fællesscener – dramascener – kampe – omklædningsrum – pressekonference. Der er et oversigtsark over akter og scener som bilag til scenariet.



ROLLER

Der er fem hovedroller i **STÆRKERE SAMMEN**: fem holdkammerater fra Northern Hellbenders. Der er en stor birolle: træneren Coach Brooks, som spilles af dig som spilleleder. Hvad det præcist indebærer følger i et afsnittet "Gode råd til spilleleder".

Rollernes konflikter peger ind mod gruppen. De har alle nogle personlige problemer, der er afgørende for deres handlinger, men det er gruppen og dramaet der er i højsædet. I scenerne frem til midten af anden akt er der derfor kun scener mellem hovedrollerne og eventuelt med Coach Brooks. Livet udenfor banen bliver introduceret senere. Hvis der er yderligere biroller med, spilles de også af dig.

De fem roller er kort fortalt:

HOLDKAPTAJNEN BOB MURPHY

Murphy er i midten af trediverne og er en meget erfaren spiller. Altså er han gammel. Han har måske nok nået sin udløbsdato. Noget han har svært ved at indse. Som ung blev han kaldt et stort potentiale og i år er måske sidste chance for at indfri det. Hans hjemmeliv har ændret sig efter han er blevet gift igen. Hans nye kone presser på for at få ham til at stoppe. Hun er bange for at han får en alvorlig skade.



ANGRIBEREN KITT O'BRIEN

Kitt O'Brien er egentlig en habil spiller. Han har trænet fra helt lille og hed han ikke O'Brien ville han nok få meget mere anerkendelse end han gør. Kitt O'Briens problem er at hans bror, Patrick O'Brien, er en stjernespiller. Han er den dygtigste spiller i ligaen, og det er umuligt for Kitt at bryde fri af hans skygge. Men Patrick har ikke mange sæsoner tilbage på banen, og Kitt håber at i år bliver startskuddet på, at han bliver set i sin egen ret.





ANGRIBEREN EDDIE MARS

Eddie Mars er en ung spiller, der kommer direkte fra University. Han er et kæmpe stortalent, og er spået til at blive den nye Patrick O'Brien. Hans forældre mener at fodbold er spild af tid, og han håber at denne sæson kan bevise over for dem at han har valgt rigtigt. Han er under enormt pres fra både pressen, sine holdkammerater, sin familie og sig selv, hvilket får ham til at fryse på banen og overtænke alting.



FORSVARSSPILLEREN 'HANDSOME' TOM TIDWELL

'Handsome' Tom har rejst fra klub til klub hele sin karriere. Han har nydt luksuslivet med dyre AUDI'er, barer og damer. Nu har virkeligheden indhentet ham. Der er meget få klubber tilbage der er villige til at satse på at han ikke, igen, laver en skandale. Dem der er, betaler ikke ligeså godt. Og nu har hans familie alvorligt brug for ham. Hans søster er for nyligt død, og hendes mand er gået i hundene. Han forsøger sit bedste at hjælpe børnene, men det er svært når man aldrig rigtig har taget ansvar før.



FORSVARSSPILLEREN HUGO MATERA

Hugo har spillet for Northern Hellbenders hele sin karriere. Han har set holdkammerater komme og gå, men er selv blevet tilbage. Ingen har spurgt om han ville med. Generelt er Hugo blevet bitter. Han er træt af at ingen anerkender ham, at alle tager ham for givet. Alle ser ham som stor aborigine, der er god til at stå i vejen. Men ingen ser alle dem omkring, der bor i et område der går i fordærv. Klubben burde tage et socialt ansvar for sine fans. Men hvis ikke de vil, så må Hugo bruge sin position til at skabe opmærksomhed.





De fem roller har nogle indbyrdes konflikter, som spilles ud i scenariets dramascener. Der er fem overordnede fortællinger, som hver følger to af rollerne. Hver fortælling har tre scener, og så er der fire scener med flere roller, som åbner op for en større forståelse mellem dem.

Kitt O'Brien og Eddie Mars: Deres fortællings konflikt er ego, og handler om at Kitt forsøger at lære Eddie sine tricks. De har begge brug for anerkendelse fra deres familie.

Bob Murphy og Kitt O'Brien: Deres fortællings konflikt er ambition. Murphy har så stort fokus på holdet og Eddie, at han glemmer Kitts behov. Kitt ville være en god træner, hvis han kunne flytte fokus fra sig selv.

Eddie Mars og Hugo Matera: Deres fortællings konflikt er privilegier. Hugo tror ikke på, at Eddie kan give sig 100% når han aldrig har skullet kæmpe for noget. Han vil gerne have at Eddie tager politisk ansvar for lokalområdet, fordi ingen hører på Hugo.

Bob Murphy og 'Handsome' Tom Tidwell: Deres konflikt er loyalitet. Murphy tager ikke Tidwells holdskifte seriøst og bruger ikke tid og energi på ham. Tidwell prøver at bevise at han har ændret sig.

Hugo Matera og 'Handsome' Tom Tidwell: Deres konflikt er ansvarlighed. Hugo mener ikke at Tidwell tager ansvar for noget som helst. Tom har mere ansvar end han bryder sig om.





VIRKEMIDLER

Eftersom scenariet er en adaption, har vi forskellige mekanikker og virkemidler til at få samme følelse i scenariet som sportsfilm giver. Nogle af dem hænger sammen med fortællestrukturen og nogle er fysiske virkemidler, der skal påvirke spillerne såvel som deres rollespil.

TRØJER

For at fordre en holdånd mellem spillerne, får alle spillere og spilledere en t-shirt med påtrykt logo og nummer. Er du spilleleder på Fastaval bliver trøjerne udleveret til spillerfordelingen.

Trøjerne er en måde at få spillerne til at føle sig som et hold, og en måde at få dramaspillerne til at føle sig sikre i deres rolle som sportsstjerner.



MÆRKER

Efter hver kamp, spilles en scene i omklædningsrummet. De afspejler hvor vi er i scenariets forløb. I første akt er der fokus på ego og konflikt, og efter første kamp giver spillerne hinanden skylden for at holdet ikke spiller bedre end de gør. Gennem akten kan spillerne skrive negative ord om de andre på mærkater. I omklædningsrummet, peger rollerne fingre og skubber ansvaret fra sig. Når en spiller giver en anden specifik rolle skylden for noget, kan han sætte en mærkat på vedkommendes trøje. Det kan eksempelvis være at spilleren der spiller Kitt O'Brien kalder Eddie Mars-rolle for uerfaren og derefter sætter ordet "uerfaren" et sted på hans trøje. En spiller må på intet tidspunkt fjerne en mærkat fra sin egen trøje. Mærkaterne er en måde at illustrere, at rollerne ser hinanden som stereotyper og ikke som hele mennesker.



Efter anden kamp bevæger scenariet sig over til at handle om forståelse og holdånd. Omklædningsrumsscenen bliver startskuddet for at spillerne kan ændre spillestil fra ekstremt konfliktsøgende til i stedet at ønske kompromis og forståelse.

I denne scene må spillerne ikke sætte ord på hinanden. I stedet handler scenen om at tage ansvar og forstå sin egen plads på holdet. Spillerne skriver stadig mærkater, men i stedet for at skrive om de andre, skriver de om sig selv. Spillerne sætter mærkaterne på deres egne trøjer, når de tager ansvar for hvad der skete på banen.

Finalekampen er delt i to halvlege. Efter første halvleg er der også en omklædningsrumscene og her må spillerne tage mærkater af de andre og sætte nye på, for at illustrere at de nu kender hinanden rigtigt, og at de er sammentømrede som hold. Man må stadig ikke fjerne mærker fra sin egen trøje.





KAMPE

I sport er der kampe. Men eftersom dette scenarie handler om alt det uden om sporten, nemlig venskab, holdånd og egoisme er kampene ikke en del af scenariet som sådan. Kampene spilles ikke og deres resultater er, på nær i finalen, givet på forhånd. Der er tre kampe i scenariet og de skal ses som nedslag i sæsonen. Rollerne taber første kamp, fordi de spiller usammenhængende og dårligt. Anden kamp taber rollerne også, ikke fordi de spiller dårligt, men fordi det andet hold er bedre og de selv har brugt for meget tid på interne stridigheder. Om rollerne vinder eller taber finalekampen er op til spillerne.

Hver kamp er bygget op over samme struktur, der er som følger:

En tale fra Coach Brooks, en fortællesekvens som er selve kampen og en scene i omklædningsrummet.

TALERNE

I din rolle som Coach Brooks holder du i alt fire taler i løbet af scenariet. De er vedlagt som bilag. De har alle sammen et tema som passer til den kamp der skal spilles. Den første tale handler om at rejse sig efter slag. Den anden handler om at være perfekt, når bare man prøver. I finalekampen handler første tale om at overvinde sin frygt og anden tale om at vinde når alle odds er imod en.

Vi forventer ikke at du kan talerne udenad, men det er en rigtig god ide at have læst dem adskillige gange, for så er det meget nemmere når de skal leveres. Det vigtigste med talerne er ikke at du siger præcist hvad der står, men at du leverer dem med så meget overbevisning du kan. Taler er et af kernegenretrækkene i sportsfilm, og det har virket rigtig godt i spilstene.



FORTÆLLESEKVENENS

Fordi spillerne ikke nødvendigvis ved noget som helst om sport, og fordi det er rigtig svært at improvisere handlinger på banen uden forhåndskendskab, har vi valgt at gøre selve kampen til en fortællesekvens fra dig som spilleleder. På den måde sikrer vi at følelsen bliver rigtig, og du kan forberede spillerne til omklædningsrumsscenenens stemning. I starten af scenen beder du spillerne lukke øjnene og så bruger du et par minutter på at tale kampen igennem. Start gerne med at fokusere på duften af græsset og lyden fra tribunerne. I hver kamp er der som nævnt forskelligt fokus. Til sidst i scenariet finder du et hjælpeark med stikord til hver kamp.

Når du har fortalt færdigt beder du spillerne rejse sig, stille sig i en cirkel og så sætter du omklædningsrumsscenen i gang.





FINALEKAMPEN

Den sidste kamp fungerer anderledes end de andre. Først og fremmest er den delt i to halvlege og dernæst er resultatet ikke besluttet på forhånd. Gennem scenariet har rollerne gennemlevet forskellige fortællinger, og det kan være forskelligt hvilken afslutning passer bedst til hver afvikling.

Spillerne får hver to grønne og et rødt kort. Grøn betyder sejr og rød betyder tab. Spillerne *skal* vinde en af halvlegene og kan vælge at vinde begge to. Inden kampen afleverer hver spiller et kort til dig. Hvis der er flest røde kort taber rollerne den pågældende halvleg, er der flest grønne vinder de pågældende halvleg. Hvis spillerne vinder sidste halvleg vinder de kampen, taber de sidste halvleg taber de kampen.

Det er spillernes måde at styre det endelige, fælles narrativ og give dem frihed i en fortælling der ellers er ret låst.

Spillerne afleverer kortene med ryggen opad, så de andre spillere ikke kan se hvad de har valgt. Når du har fået kortene, pakker du dem så afsløringen bliver spændende. Helst så du skifter mellem rød og grøn og det sidste kort bliver afgørende. Du ligger et kort frem af gangen. En af spillerne tager kortet og fortæller noget om deres rolle i kampen, som passer til farven. Det vil sige, tager en spiller et rødt kort fortæller han om noget der går galt, tager han et grønt fortæller han om noget der går godt. Man behøver ikke tage den farve, man selv har givet spillelederen.

Imellem første og anden halvleg er der en omklædnings-rumscene og en tale.





OPSTART OG OPVARMNING

Inden scenariet går rigtigt i gang, skal du caste dine spillere. Prøv at få en fornemmelse af hvor erfarne de er, og hør eventuelt om nogle af rollernes temaer og konflikter tiltaler nogle mere end andre. Når du har gjort det fordeler du rollerne.

Der er ikke de store problemer i at fordele rollerne efter mavefornemmelse og spillerpræferencer. Men du kan tænke over, at Bob Murphy rollen kan være svær at balancere, fordi han nemt kommer til at dominere eller forsvinde blandt de andre. 'Handsome' Tom Tidwell er den rolle der har de mest voksne problemer på hjemmefronten, så en spiller med livserfaring er at foretrække. Hugo Matora kan indimellem have svært ved at træde i karakter hvis spilleren er for introvert, da rollen har tendens til surmuleri. Kitt O'Brien kan nemt komme til at dominere, men det er også vigtigt at give ham til en spiller der formår at give den gas, da han har den personlige problemstilling der er lettest for de andre at spille direkte på. Eddie Mars er den rolle der er lettest at gå til, men især Kitt O'Brien rollen har brug for ham til at sparke bold op ad.





Når du fordelt rollerne, spillerne har læst dem og stillet spørgsmål er der to opvarmningsøvelser I skal lave.

Den første handler om Northern Hellbenders og rollerne som sportsfolk. Først skal rollerne fortælle om en ting de altid gør inden en kamp. Det kan være at have noget bestemt tøj på, spise noget bestemt mad, rense sko eller hvad de nu synes passer til.

Herefter skal spillerne finde på et kampråb til holdet. Det behøver ikke være noget vildt. De kan bare være Helbenders på tre, men råb det nogle gange så I kommer op i gear.

Den anden øvelse handler om at øve omklædningsrumsscenerne. Bed spillerne stille sig i en cirkel. Spillerne er henholdsvis en cleric, en rogue, en paladin, en wizard og en bard. De har været på dungeon crawl. Det gik galt og det er nogens skyld. Spillerne skal pege fingre og ligesom i omklædningsrumsscenerne, skal de sætte ord på de andre. Der vil være fortrykte ord på sedlerne.

Øvelsen skal gøre dem trygge ved den del af scenariet, og skal varme dem op til at spille konflikt og træne dem i at se hinanden som stereotyper. Husk at tage mærkaterne af inden i starter scenariet. Når I har gjort det, er I klar til at spille.



SCENEKATALOG

Scenariet består af tre akter, hvor andet akt er delt i to. Scenerne frem til midten af andet akt har to spillere i fokus og en fælles konflikt mellem de to. Fortæl spillerne hvem der er til stede og hvor de er, og brug det korte oplæg til at fortælle spillerne hvad der er på spil i scenen. Du kan blande dig som Coach Brooks hvis det går trægt, eller hvis du gerne vil tilspidse konflikten eller på anden måde dreje scenen i en bestemt retning.

Alle scener foregår stående i rummet, med mindre andet er præciseret. Der må gerne være stole, så spillerne kan sætte sig, men de kan også bare stå. I omklædningsrumsscenerne skal alle stå op i en cirkel.





PRÆSENTATION

Præsentationsscenerne er to korte scener, hvor spillerne introduceres, og de kan komme roligt i gang inden konflikttoget ruller for alvor. Scenerne skal holdes korte og skarpe, men du må gerne give spillerne lidt mere plads til lige at komme i gang.

PRÆSENTATIONSSCENE 1:

Bed spillerne fortælle hvordan de ankommer til klubben. Hvilken bil kører de i? Tager nogen bussen? Hvem kommer for sent? Hvad har de på? Start med Murphy.

PRÆSENTATIONSSCENE 2:

Her foregår to scener parallelt og du skal klippe imellem dem. Den ene scene er mellem Hugo og Murphy som er de gamle på holdet. De taler om ny start, og hvordan det mon bliver når de nye spillere og coach Brooks kommer.

Den anden scene er mellem de nye på holdet, Kitt O'Brien, Eddie Mars og 'Handsome' Tom Tidwell. De snakker om hvor de hver især kommer fra, og hvad de ser frem til ved sæsonen.

Scenen slutter med at Coach Brooks kommer og præsenterer sig selv og sine planer for holdet. Han minder om at han kun er der en sæson, og at herefter har holdet ingen træner. (Der er flere af rollerne der kunne ende med at tage trænerrollen på sig. Mest oplagt er enten Bob Murphy eller Kitt O'Brien).



FØRSTE AKT - KONFLIKT OG PRÆSENTATION

I løbet af første akt kan de spillere der ikke er i fokus i en scene skrive ord ned om de andre spillere på de mærkater der ligger fremme. I første akt er der fokus på negativitet og stereotyper. De skal give den max gas på konflikterne, så der er noget at bakke ned fra i de senere akter. Du må gerne sige til spillerne, at det ikke er meningen de skal forklare sig. Snarere skal de gå til modangreb. Hvis 'Handsome' Tom Tidwell eksempelvis siger, at han kommer for sent til træning, fordi han skulle aflevere hans døde søsters børn i skolen, lukker det ned for konflikten. Rollerne kæmper med deres dårlige sider i starten af scenariet og derfor går de i angrebsposition. De forklarer ikke.

Første Akt:

Spillerne skal:

Eskalere

Angribe i stedet for at forklare.





SCENE 1:

Til stede: Bob Murphy og Kitt O'Brien

Konflikt: Ambition

Lokation: Holdets taktikrum med tavle og bænke

Formål: Introducerer konflikten om, at Murphy fokuserer på sejr frem for behovet hos alle hans medspillere.

Scene:

Murphy vil gerne have Kitt O'Brien til at lære Eddie nogle af sine tricks. Kitt er ikke overbevist om, at det er en god ide.

SCENE 2:

Til stede: Eddie Mars og Hugo Matera

Konflikt: Privilegier

Lokation: Omklædningsrummet inden træning

Formål: Introducerer konflikten om at Eddie bare gerne vil fokusere på sport, og at Hugo synes de som spillere har et socialt ansvar

Scene:

Hugo tror ikke på, at Eddie har viljen til at give sig 100 %, fordi han har fået alt foræret hele sit liv.



SCENE 3:

Til stede: Bob Murphy og 'Handsome' Tom Tidwell

Konflikt: Loyalitet

Lokation: Holdets taktikrum med tavle og bænke

Formål: Introducerer Bob Murphys mistillid til 'Handsome' Tom og Tidwells begyndende forsøg på at ændre andres syn på sig.

Scene:

Tidwell konfronterer Murphy. Hvorfor hjælper han alle andre?
Hvorfor ignorerer Murphy Tidwell?

FÆLLESSCENE

Til stede: alle og Coach Brooks

Lokation: Minigolfbanen

Formål: Lader spillerne spille deres roller ud i en løsere ramme, så de kan udfolde deres roller. Det er også en måde at markere hvordan de opfører sig sammen i starten af scenariet i forhold til i slutningen.

Scene:

Coach Brooks er træt af skænderier og store egoer. Han har taget spillerne med på en hemmelig tur. Da de ankommer ser de en minigolfbane. Coach Brooks vil have at spillerne går rundt sammen, men de må ikke tælle point.



SCENE 4:

Til stede: Eddie Mars og Kitt O'Brien

Konflikt: Ego

Lokation: På banen

Formål: Introducerer Kitt O'Briens manglende pædagogiske sans og Eddies manglende respekt for Kitt O'Brien

Scene:

Kitt skal lære Eddie at skyde til bolden med venstre fod.

SCENE 5:

Til stede: Hugo Matera og 'Handsome' Tom Tidwell

Konflikt: Ansvarlighed

Lokation: I omklædningsrummet lige inden træning. Hugo Matera er omklædt.

Formål: Introducerer at 'Handsome' Tom Tidwell stadig opfører sig som en dårlig holdkammerat, og at Hugo Matera er hård i filten.

Scene:

Tidwell kommer for sent. Hugo konfronterer ham.



FØRSTE KAMP

Coach Brooks samler holdet og holder sin "Lutter Lagkage" tale.

(Tale 1)

Spilleleder fortæller spillerne gennem første kamp, som de taber, fordi de spiller dårligt. Ingen spiller sammen, der er ikke dukket særlig mange af deres fans op, det regner og ingen er der hvor de burde være på banen.

INSPIRATION TIL KAMPEN

- Det regner
- Tribunen er kun halvt fyldt på Northern Hellbenders side
- De andre fans buher
- Ingen ser hvor de andre er
- Angriberne bliver tacklet
- Angriberne scorer ikke
- Forsvarsspillerne får ikke stoppet modstanderne
 - o Kitt skyder forkert når han bliver aggressiv
 - o Eddie tøver for længe
 - o Tom virker bange for tacklinger
 - o Hugo har for travlt med at charmere publikum
 - o Murphy råber af enkelte spillere og mister overblik

OMKLÆDNINGSRUMMET:

I denne scene skal alle spillerne stå op i en cirkel. Du skal ikke være en del af cirklen. Rollerne giver hinanden skylden for at de spillede så dårligt og at de tabte. Når en rolle giver en anden rolle skylden for noget der skete på banen, sætter han samtidig en passende mærkat på den andens trøje. Husk at man ikke kan fjerne mærkater fra egen eller andres trøje i denne omgang. Stop først scenen når alle har mindst en mærkat på sin trøje og alle har sat en mærkat på en andens trøje.



ANDET AKT – DEL 1 – KONFLIKTOPTRAPNING

I andet akt må spillerne gå ind i de andres scener, hvis de synes det er passende, og de kan bidrage med noget godt. De styrer selv om de vil ind i scenen. Scenerne skal stadig være skarpe, men du må gerne give dem lidt mere plads end i første akt. De skulle gerne føle lidt mere nag og have lidt mere at spille på nu.

HUSK

De andre spillere må godt gå ind i de andres scener, hvis det giver mening.





PRESSEKONFERENCE

Sørg for at stolene er sat op på en række, som til en pressekonference og bed spillerne sætte sig.

Du stiller som journalister spørgsmål til hvordan de synes de seneste kampe er gået. Skift mellem at stille spørgsmål til de forskellige roller. Husk dog at undlade at stille Hugo spørgsmål for at puste til hans konflikt om at føle sig overset. Hvis du kan, må du gerne puste til deres interne konflikter. Se forslag til spørgsmål i bilaget bagerst i scenariet. Hold det til 4-8 spørgsmål. Der kommer en længere pressekonference efter anden kamp.

Brug gerne mærkaterne de har på trøjerne til at stille kritiske spørgsmål.

HUSK

Ingen spørgsmål til Hugo

SCENE 6:

Til stede: Eddie Mars og Kitt O'Brien

Konflikt: Ego

Lokation: På træningsbanen

Formål: Få familie i spil, og uddybe konflikten om manglende respekt og forståelse.

Scene:

Eddie og Kitt skal koordinere til næste kamp. Eddie snakker om Patrick O'Briens (Kitts succesfulde storebror) stil



SCENE 7:

Til stede: Hugo Matera og 'Handsome' Tom Tidwell

Konflikt: Ansvarlighed

Lokation: Ude foran klubben

Formål: Få Tidwells nomadetilværelse i spil og vise Murphy fra sin kyniske side

Tidwell snakker i telefon i sin pause. Murphy antyder at han taler med et andet hold i forhold til næste sæson.

FÆLLESSCENE:

Tilstede: alle

Lokation: Minigolfbanen

Formål: Skabe kontinuerligt billede af hvordan spillernes indbyrdes relation ændrer sig. Det er også en måde for de spillere der har positive relationer at få spiltid.

Scene:

Vi er tilbage på minigolfbanen. Spillerne kan vise hvordan deres forhold har udviklet sig. Der er et lille spisested hvor man kan få drikkevarer og grillmad. En af banerne har et stort klovnehoved, hvor man skal skyde bolden ind i. Man må stadig ikke tælle point.



SCENE 8:

Til stede: Kitt O'Brien og Bob Murphy

Konflikt: Ambition

Lokation: Taktikrummet

Formål: Få Kitts indre konflikt om manglende pædagogisk sans i spil og give dem begge to mulighed for at spille på trænerpotentialer i deres roller.

Scene:

Kitt vil have Murphy til at få Eddie til at gøre hvad han siger, når nu Murphy har sagt til Kitt at han skal hjælpe Eddie. Eller at Murphy selv må træne Eddie. Kitt bruger for meget tid på småbørn der ikke lytter.

SCENE 9:

Til stede: Eddie Mars og Hugo Matera

Konflikt: Privilegier

Lokation: Omklædningsrummet

Formål: Få det politiske aspekt af Hugos rolle i spil og det ungdommelige, lidt smalsynede i Eddie's i spil.

Scene:

Hugo vil have Eddie til at bruge sin medietid på at tale om børnenes mangel på muligheder, for at støtte lokalsamfundet. Eddie vil bruge sin tid på fodbold, ikke politik.



SCENE 10:

Til stede: Bob Murphy og 'Handsome' Tom Tidwell

Konflikt: loyalitet

Lokation: Uden for klubben

Formål: Giver Tidwell mulighed for at vise aktivt interesse i klubben.

Scene:

Murphy har undladt at invitere Tidwell med til et møde om holdets langsigtede strategi. Tidwell er ikke tilfreds med det signal.

FÆLLESSCENE:

Til stede: alle

Lokation: Taktikrummet hvor alle kan sidde

Formål: startskuddet til at spillerne kan arbejde frem mod at forstå hinanden bedre.

Scene:

Coach Brooks har samlet holdet for at tale om frygt. Hvad det er de er bange for og hvordan det forhindrer dem i at opnå deres potentiale. Han vil gerne have rollerne til at åbne op. Det må gerne være en rolig scene, og du må gerne give spillerne plads, for det er en anderledes scene end de andre de indtil nu har spillet.



ANDEN KAMP

Coach Brooks samler holdet og taler om at de har forbedret sig og at de er nået langt. Så holder han talen "Perfekt" (**Tale 2**)

Du taler spillerne gennem kamp 2. Rollerne spiller rigtig god fodbold.

INSPIRATION TIL KAMPEN

- Solen skinner
- Det er udebane, men der er dukket en del fans op alligevel
- Modstanderne er virkelig skarpe
- Det er en tæt kamp
- Alle gør sig umage
 - o Kitt O'Brien afleverer faktisk bolden til Eddie, men han er ikke altid fri
 - o Eddie tager nogle (måske lidt for) vilde chancer
 - o Murphy løber frem og til på banen for at have overblik, men bliver træt
 - o Hugo er mandsopdækket konstant
 - o Tom må kompensere for holdets svage venstreforsvar alene

OMKLÆDNINGSRUMMET:

Ligesom før skal spillerne stå i en cirkel. Denne gang skal de sætte ord på sig selv, når de tager ansvar for noget der gik galt på banen. De andre spillere må gerne fjerne en mærkat. Helst en de selv har sat, og som de ikke mener gælder længere. Man må ikke fjerne mærkater fra sin egen trøje. Giv spillerne plads, men lad ikke scene trække i langdrag.



ANDET AKT – DEL 2– VENSKAB & HOLDÅND

I denne del af scenariet er der fokus på imødekommelse og forståelse. Derfor er drama scenerne ikke centreret om en konflikt, men et fælles fodfæste. Disse scener er stort set også alle sammen scener med mere end to spillere. Spillerne må stadig gå ind i de andres scener hvis de synes det passer. Det skal stadig holdes kort.

HUSK

De andre spillere må godt gå ind i de andres scener, hvis det giver mening.





PRESSEKONFERENCE:

Dette er den lange konference, som også bruges til at springe frem i tiden.

Stil gerne tre eller fire spørgsmål pr. spiller undtagen Hugo.

Kør en eller to runder, bare indtil spilleren tror du ikke har tænkt dig at spørge om noget og stil så et spørgsmål til

Hugo.

Brug gerne mærkaterne de har på trøjerne til at stille kritiske spørgsmål.

SCENE 11:

Til stede: Bob Murphy, Eddie Mars og 'Handsome' Tom Tidwell

Tema: Dedikation

Lokation: Den lokale pub

Formål: Give Murphy og Tidwell mulighed for at finde ligheder og ikke kun forskelle mellem dem.

Scene:

Pressen bliver ved med at spørge Eddie hvad der skal ske i fremtiden. Han snakker med Murphy og Tidwell om hvordan det er at skifte klub, om her og nu og om fremtiden.



SCENE 12:

Til stede: Hugo, Kitt O'Brien og Tidwell

Tema: Familie

Lokation: I parken, solen skinner

Formål:

Vis Tidwell som familiemenneske, for at vise Hugo at han tager ansvar, og Kitt at han er familiemand. Det er også en måde at vise Hugo og Kitt at de har lokale fans

Scene:

Kitt og Hugo er på vej ned i parken for at drikke en øl inden det hele går amok. Her møder de Tidwell og hans nevø der spiller bold. Nevøen genkender de andre.

FÆLLESSCENE:

Til stede: alle

Lokation: Minigolfbanen

Formål: spillerne har spillet de første deeskaleringsscener og kan nu vise det i fællesskabet. De kan bruge minigolfbanen til at slappe af. Her er ingen forventninger og de kan møde hinanden som ligeværdigt dårlige til at få bolden i hul.



SCENE 13:

Til stede: Hugo Matera, Bob Murphy og Kitt O'Brien

Tema: Sammenhold

Lokation: Omklædningsrummet inden træning

Formål: Lad spillerne vise sammenhold og betænksomhed. Pressen snakker hele tiden om Patrick O'Brien, og Hugo og Murphy har spillet længe nok til at kende presset.

Scene:

Næste kamp de skal spille er finalen. De skal spille mod Patrick O'Briens hold og Hugo og Murphy vil høre hvordan Kitt har det. De har begge spillet mod ham før.

SCENE 14:

Til stede: Bob Murphy og Eddie Mars

Tema: Erfaring

Lokation: På banen inden træning

Formål: Murphy kan vise sine lederskabsevner, og at han ikke kun er kynisk. Eddie kan vise at hans rolle enten har udviklet sig eller ikke har.

Scene

Murphy vil sikre sig at Eddies nerver er i ro og at han ikke lader sit hoved komme i vejen for hans fødder i finalen.



TREDJE AKT – RESOLUTION

Disse scener er spillernes sidste mulighed for at afslutte deres konflikter og finde sammen som mennesker og hold. Det må du gerne fortælle dem.

PRESSEKONFERENCE:

Denne pressekonference handler kun om underdog holdet ingen så komme i finalen.

SCENE 15:

Til stede: Bob Murphy og Kitt O'Brien

Konflikt: Ambition

Lokation: Taktikrummet

Formål: Viser at Murphy også tager Kitt O'Brien alvorligt som spiller. Giv Kitt O'Brien rollen mulighed for at skille sig ud fra sin families skygge

Scene

Murphy spørger indtil hvad Kitt egentlig vil med sport. Hvorfor han egentlig spiller og de taler om fremtiden.



SCENE 16:

Til stede: Eddie Mars og Hugo Matera

Konflikt: Privilegier

Lokation: Den lokale, meget hærgede, fodboldklub/græsplæne

Formål: Vis at Eddie Mars ikke kun tænker på sig selv. Vis at han tager Hugo seriøst.

Scene

Hugo skal træne de lokale drenge i football. Da han kommer derned er Eddie, der allerede.

SCENE 17:

Til stede: Bob Murphy og 'Handsome' Tom Tidwell

Konflikt: Loyalitet

Lokation: Uden for klubben, de er begge lige ankommet

Formål: Vise tillid mellem de to roller. Giver Tidwell spilleren mulighed for at vise udvikling og Murphy mulighed for at vise forståelse.

Scene

Hvad der bedst giver mening: Murphy tilbyder at hjælpe Tidwell med at få forlænget sin kontrakt/Tidwell beder Murphy hjælpe ham med at få forlænget sin kontrakt.



SCENE 18:

Til stede: Eddie Mars og Kitt O'Brien

Konflikt: Ego

Lokation: Omklædningsrummet. De sidste forberedelser.

Formål: Lader rollerne tale om noget andet end sport og vis at de har ting tilfælles.

Scene

Det er snart slut på sæsonen. Kitt spørger Eddie hvad han skal. Eddies forældre har sagt at han ikke skal komme hjem, så længe han spiller football. De kommer heller ikke til finalen. Hvilken side af tribunen har Kitt og Patrick O'Briens far valgt?

SCENE 19:

Til stede: Hugo Matera og Tom Tidwell

Konflikt: Ambition

Lokation: Omklædningsrummet.

Formål: Giv Tom Tidwell mulighed for at række ud til Hugo.

Scene

Tidwell har fundet sine gamle holdtrøjer frem. Han har rigtig mange forskellige. Han vil donere dem til Hugos drenge, enten så Hugo kan sælge dem eller så de har noget at spille i.



FINALEKAMP

Spillerne får hver to grønne og et rødt kort. Grøn betyder sejr og rød betyder tab. Spillerne skal vinde en af halvlegene og kan vælge at vinde begge to. Inden kampen afleverer hver spiller et kort til dig. Hvis der er flest røde kort taber rollerne den pågældende halvleg, er der flest grønne vinder de pågældende halvleg. Hvis spillerne vinder sidste halvleg vinder de kampen, taber de sidste halvleg taber de kampen.

Tale: om frygt (**Tale 3**)

Første halvleg

Omklædningsrum: sidste mulighed for at fjerne mærker eller sætte nye på hinandens trøjer.

Tale: 1 ud af 10 (**tale 4**)

Anden halvleg

Omklædningsrum: yay eller op på hesten.

HUSK

De kort spillerne giver til spillederen kan de ikke bruge i anden halvleg.

INSPIRATION TIL FINALEN

- Start kampen med at beskriv hvor stille der er i Australien. ALLE ser denne her kamp. Det er en ægte underdog historie. Det kan ingen stå for.
- Tribunerne er bugnende
- Der er rød, hvide, blå flag og folk der synger "Sons of the North"
- Brug modstanderne til at forme kampen i forhold til afgørelsen
- Husk at de spiller mod Patrick O'Brien
- Fyld stilheden ud, så spillerne ikke er bange for at vente lidt på en ide, når et kort skal tages
- Brug eventuelt det du tidligere har sagt om spillerne og vend det til noget positivt, hvis de selv går i stå



EPILOG

SCENE 20:

Farvel fra Coach Brooks

Spil *Dust in the Wind* fra soundtracket og sig farvel fra Coach Brooks. Han roser spillerne for at have udviklet sig så meget. Hvis du kan, så sig lidt til hver af dem.

UDTONING:

Lad hver rolle fortælle hvad de gør næste sæson. Start med Bob Murphy.

Tak for spil.





HANDOUTS

&

BILAG



GODE RÅD TIL SPILLEDER

SCENER

Det er vigtigt at I starter scenariet med at spille hårdt på de interne konflikter. Da konflikterne skal deeskaleres i løbet af scenariet, er det rigtig vigtigt at der er noget at eskalere ned fra.

Scenariet er designet, så der er ret mange scener. De skal derfor være korte og skarpe. De er designet efter princippet sent ind og hurtigt ud. Det betyder at scenen starter det sted der er noget på spil, og at du skal cutte hårdt. Især i starten. Som scenariet skrider frem, kan du give scenerne lidt mere tid til at blive foldet ud.

ROLLER

Der er forskellige måder du kan hjælpe rollernes konflikter frem.

Kald konsekvent Kitt for Kitt O'Brien, aldrig bare O'Brien.

Undlad at stille Hugo spørgsmål i hele den første pressekonference og træk den i hvert fald to runder inden du stiller ham spørgsmål under anden pressekonference.

De andre roller kan du især presse under pressekonferencerne. Brug de ord de har på trøjerne og det de har spillet på i scenerne mod dem.



COACH BROOKS

Coach Brooks er en virkelig dygtig træner. Han er egentlig gået på pension og er kommet tilbage som en tjeneste til holdets ejer. Hans største interesse er at hjælpe rollerne til at opfylde deres potentiale. Hans metoder er som spillerne har behov for at de skal være. Han er din adgangsbillet til at være en direkte del af fortællingen. Hvis der på noget tidspunkt er en scene der ikke virker, eller en konflikt der ikke er kommet skarpt i spil, kan du bruge Coach Brooks som en måde at styre spillet. Det er i hans interesse at spillerne får talt ud om deres problemer. Han presser dem ved at stille spørgsmål. Du kan også have en en-til-en scene mellem ham og en rolle, hvis vedkommende ikke får nok spil fra sin medspiller.

SPORT OG STEMNING

Brug musikken til at sætte stemningen, og mind spillerne om at drama altid tager præcedens i forhold til korrekt sport.

Når du fortæller hvad der sker i kampene, kan du hjælpe spillerne hvis du fornemmer de synes det er svært med sport. Du kan bruge dem til at sætte niveauet. Her er lidt hjælp til hvad du kan sige som hver spiller kan bruge i deres scener.



BRIEFING

Først introducerer du scenariet overordnet

- Genre: feelgood sportsscenario
- Historien: tre akter. Når spillerne lærer hinanden at kende, vinder de på banen
- Roller: der er fem, de arbejder med konflikterne Ego, ambition, privilegier, loyalitet og ansvarlighed
- Sport: det er ikke vigtigt, det er en kulisse som dramaet udspilles i

Gå i dybden i forhold til

- Stemning: konfliktfyldt fra starten, deeskaleres mod slutningen.
- Fortælling: Scenariet foregår over en sæson. Der er tre kampe i løbet af scenariet. Udfaldet på den sidste er op til spillerne. Spillerne spiller korte dramascener. De er sat mellem to spillere til at starte med, men efter første akt må man gerne bryde ind i scener
- Andre slags scener:
 - Pressescener: Spillerne kan bruge det til først at udstille hinanden og promovere sig selv, senere rose hinanden
 - Minigolfscener: spillerne kan bruge dem til at vise hvordan holdet udvikler sig
- Scenerne spilles semilive i rummet
- Roller: fortæl hvem de er, hvad de hedder og hvad de kæmper med.
 - Der er ingen hemmeligheder i scenariet. Det er meget nemmere at spille frem til gode resolutionsscener, hvis man kender rollernes indre konflikter
- Sport: introducer holdet Northern Hellbenders og Aussie Rules Football
- Virkemidler:
 - Forklar hvad en kamp er (fortællesekvens fra spilleleder)
 - Gennemgå scenerne i omklædningsrum og fortæl om trøjerne og mærkerne.

Tal kort om sidste kamp, og sig at du gentager det når kampen kommer. De kan alligevel ikke huske det.



DEBRIEFING

- Tal om den historie I fik fortalt. Hvad var jeres yndlingsscene? Tror I jeres roller har ændret sig? Til det bedre?
- Husk at fortæl spillerne, at de må beholde deres trøje. Hvis det virker som en gruppe der kunne synes det var fedt, kan de jo signere hinandens
- Husk at få spillerne til at udfylde evalueringssedler, for så bliver vi glade



TALE 1 – LUTTER LAGKAGE

FØRSTE KAMP

Verden er ikke lutter lagkage.

Verden er ondskabsfuld og modbydelig, og den vil tvinge jer i knæ hvis I ikke kæmper imod.

Det handler ikke om hvor hårdt I kan slå.

Det handler om, hvor hårdt I kan blive ramt.

Det handler om, hvor meget I kan tage, og stadig bevæge jer frem.

Det er sådan man vinder.

Hvis I mener der er noget I fortjener, så gå ud og tag det.

Men I skal være villige til at tage slag for det.

Det hjælper ikke at pege fingre og give andre skylden.

Det er noget tabere og kujoner gør

Og I er bedre end det.

Så gå ud. Og tag så for fanden sejren, hvis I mener I fortjener den.



TALE 2 – PERFEKT

KAMP 2

I hørt mig snakke om at være perfekte på banen. Men der er noget i skal forstå.

Det at være perfekt handler ikke om hvad måltavlen siger.

Det handler ikke engang om at vinde.

Det handler om jer og jeres forhold til jer selv.

Det handler om jeres forhold til jeres venner, jeres familie og jeres holdkammerater.

At være perfekt handler om at kunne se sine venner og holdkammerater i øjnene, og vide at du har gjort alt det bedste du kunne i øjeblikket.

Kan du leve med det øjeblik?

Hvis I kan det drenge, så er I perfekte.

Jeg vil have at I griber øjeblikket og ser hinanden i øjnene.

Lige gyldig hvad der sker på banen om lidt, så er det et perfekt øjeblik, hvis I holder sammen i det.

Gør I det, er det et af de øjeblikke der vil blive hos jer for evigt.



TALE 3 – OM FRYGT

FINALE KAMP – FØRSTE HALVLEG

Vores største frygt er ikke at vi er utilstrækkelige.

Vores største frygt er at vi bedre end vi tror.

Vores frygt er at vi faktisk kan leve op til de forventninger vi bliver mødt med.

Jo højere man kommer, jo længere er der ned, og det er det I er bange for.

I er bange for at falde.

Men man falder først den dag man kigger ned og jeg siger jer at I har styrken og evnerne til at stirre fremad.

Lad være med at hæng fast i hvem I var, husk i stedet hvem I er blevet til.

Se fremad, se opad og husk at I fortjener at nå toppen mere end nogen andre, for I har rejst længere end de har.

I er Northern Hellbenders og I fortjener at være her!



TALE 4 – 1 UD AF 10

FINALE KAMP – ANDEN HALVLEG

I aften er en stor chance.

En af de største.

At vi er her i aften, det er jeres fortjeneste.

Vi ved alle sammen godt at det har været en stejlere vej til toppen for os end de andre og vi ved godt hvad de siger. 9 ud af 10 er oddsne, siger de. Men det her er ikke 10 kampe.

Det er 1 kamp.

Jo, jo, hvis vi spillede imod dem ti gange er det måske rigtigt at de ville vinde de ni.

Men de vinder ikke denne kamp.

Ikke i aften.

I aften løber vi med dem.

I aften bliver vi ved dem, og vi lukker dem ned, fordi vi kan!

I aften er vi det største hold i Australien,

Nej i verden!

I er alle født til at spille på den bane, i det her øjeblik.

Hver eneste af jer.

Det her er jeres øjeblik. Jeres chance.

Så nu går I ud og så griber I den.



HJÆLPEARKE TIL KAMP

Hvis du mangler inspiration til kampene, er her en række udsagn om rollerne. Dem kan du bruge, til at sætte deres svagheder og styrker i spil

- Eddie tøver i sidste øjeblik og sender bolden videre
- Eddies venstre fod er ikke så skarp som hans venstre
- Eddie rammer altid præcist mellem målposterne
- Eddie kan slå bolden længere end de fleste
- Kitt spiller kedeligt
- Kitt misser skud når han bliver vred
- Kitt er altid hvor han skal være
- Kitt ved altid hvor bolden og hans holdkammerater er
- Bob mister øjeblikket i detaljerytteri
- Bob er slet ikke så hurtig som han har været
- Bob kan guide sit hold i den rigtige retning
- Bob sørger altid for at støtte holdets svage venstreforsvar
- Hugo bruger for meget tid på at charmere publikum
- Hugo ofrer sig ikke nok for sine medspillere
- Der er ingen der kan flytte Hugo, hvis han ikke vil flyttes
- Hugo formår altid at løfte stemningen, selv når det går skidt
- Tom er bange for at blive ramt
- Tom er distraheret
- Tom er en af de hurtigste spillere i ligaen
- Tom er en af de bedste til speckies i ligaen



INTERVIEWGUIDES TIL PRESSEKONFERENCER

Generelt er det fedt hvis du kan bruge det spillerne har sagt om og til hinanden i løbet af scenerne. Spørgsmålene er kun forslag, føl dig endelig fri til at spørge om det der passer bedst til din afvikling.

Hvis dine spillere ikke bliver forvirrede, har det virket godt i spilstest at omtale Patrick O'Brien som O'Brien eller Den Rigtige O'Brien og Kitt som Kitt O'Brien. Især til sidst giver det mulighed for spillerne aktivt at give Kitt anerkendelse ved at kalde ham deres O'Brien.



PRESSEKONFERENCE 1:

Husk at starte spørgsmålene med ting ala "Nu hvor I vandt sidste kamp, selvom ingen troede I kunne..." og "Nu er i tre kampe ind i sæsonen...". Du skal gerne give spillerne indtrykket af at de har spillet omkring 6-7 kampe, og at det går bedre, og at de både vinder og taber.

Husk at brug mærkaterne på trøjerne som hjælp. Hvis 'Handsome' Tom Tidwell eksempelvis bliver kaldt egoistisk, kan du stille et spørgsmål til ham, om hvad han synes om at andre kalder ham det.

- Spørg Kitt O'Brien hvordan han synes Eddie klarer sig
- Spørg Kitt om han er enig i at Eddie er den nye Patrick
- Spørg Murphy hvordan hans gamle knæskade har det
- Spørg hvad Murphy siger til snakken om hans alder
- Spørg Eddie om han føler han er sin hyre værd, nu hvor de taber
- Spørg Eddie hvad forskellen er på at spille på uni og professionelt
- Spørg Tom hvor han tror han skal hen næste sæson
- Spørg Tom hvad han siger til snakken om at han ikke giver sig 100 %



PRESSEKONFERENCE 2

Dette er den lange pressekonference. Giv spillerne indtrykket af det har spillet 12-15 kampe og at det går forrygende. De har haft en lang række sejre i træk. De er en underdog fortælling som medierne elsker. Du kan nævne at nu er de i slutspillet og at det havde ingen forventet.

KITT O'BRIEN

- Spørg ind til at de skal møde Patrick O'Brien
- Spørg ind til Eddie
- Spørg indtil træningsstil og Bob Murphy som Kaptajn
- Spørg ind til hans forventninger til holdet
- Spørg ind til hans fars forventninger og hvilken side af tribunen han vil sidde på, når Kitt og Patrick skal spille mod hinanden
- Spørg ind til hvad deres store fremskridt skyldes.

EDDIE MARS

- Spørg ind til om han synes han har levet op til forventningerne
- Spørg ind til hvad han tænker om at skulle spille mod Patrick O'Brien
- Spørg ind til hvem der kommer og ser hans kampe
- Spørg ind til hvad hvordan han ser sin fremtid (NB! Det er vigtigt at du stiller et eller andet spørgsmål om Eddies fremtid, da det er med i en af scenerne)
- Spørg ind til hvordan han klarer presset
- Spørg ind til hvad han synes om de andres måde at spille på



BOB MURPHY

- Spørg ind til om han går på pension
- Spørg ind til om han kan følge med og løfte sin del af ansvaret på holdet
- Spørg ind til hvad han ser som holdets styrker og svagheder
- Spørg indtil hvad hans kone sagde til det styrt han havde forleden
- Spørg ind til om det er rigtigt at han og 'Handsome' Tom Tidwell ikke er på talefod

'HANDSOME' TOM TIDWELL

- Spørg ind til om han har fået tilbud han har fået fra andre klubber
- Spørg ind til hvad han ser som sin rolle på holdet
- Spørg ind til hvad han synes om Murphy som kaptajn
- Spørg ind til hvad han føler i forhold til at spille så tæt på der han voksede op og om han føler han skylder dem noget
- Spørg ind til om han er villig til at blive tacklet af ligaens største spiller for sit hold, når de møder ham til næste kamp

HUGO MATERA

- Spørg hvordan det føltes at vinde kampen (eller noget tilsvarende åndssvagt som hans første spørgsmål)
- Spørg om han føler sig hjemme på holdet med alle de nye
- Spørg om han har overvejet at flytte
- Spørg hvordan det er pludselig at spille for et hold der vinder



PRESSEKONFERENCE 3

Denne pressekonference skal være kort. Det handler kun om at holdet er kommet i finalen, og at ingen så det komme. De skal møde Patrick O'Briens (Kitt O'Briens storebror). Du kan med fordel stille spørgsmål til gruppen for at ligge vægt på at de nu er et hold. Giv dem mulighed for at rose de andre ved eksempelvis at ændre udtalelser de før er kommet med.

Du kan eksempelvis spørge ind til:

- Om Tom Tidwell er en del af holdet
- Om de helst vil spille på hold med Kitt eller Patrick O'Brien
- Om Bob Murphy er færdig i sport
- Om de kunne undvære Hugo Matera
- Om Eddie Mars er så god som alle siger

FORTÆLLINGER I SCENARIET	1. AKT	2. AKT, DEL 1	2. AKT, DEL 2	3. AKT
KITT O'BRIEN OG EDDIE (EGO)	Sc. 4 "Kitt underviser Eddie"	Sc. 6 "Eddie snakker om Patrick O'Brien"		Sc. 18 "Hvor skal du hen, når sæsonen slutter?"
ROBERT, EDDIE OG TOM (DEDIKATION)			Sc. 11 "Hvad bringer fremtiden?"	
BOB OG KITT O'BRIEN (AMBITION)	Sc. 1 "Undervis Eddie"	Sc. 8 "Murphy, få Eddie til at make ret"		Sc. 15 "Hvad vil du egentlig Kitt?"
HUGO, KITT O'BRIEN OG TOM (FAMILIE)			Sc. 12 "I parken med nevøerne"	
BOB OG TOM (LOYALITET)	Sc. 3 "Du ignorerer mig Murphy"	Sc. 10 "Du er ikke med i den langsigtede strategi Tom"		Sc. 17 "Hvad med en fast kontrakt?"
HUGO, ROBERT OG KITT O'BRIEN (SAMMENHOLD)			Sc. 13 "Vi skal spille med din bror"	
EDDIE OG HUGO (PRIVILEGIER)	Sc. 2 "Kan du give dig 100%?"	Sc. 9 "Brug din medietid politisk, Eddie"		Sc. 16 "Træning af drengene"
ROBERT OG EDDIE (ERFARING)			Sc. 14 "Hold hovedet koldt i finalen"	
HUGO OG TOM	Sc. 5 "Tidwell kommer for sent"	Sc. 7 "Skifter du hold?"		Sc. 19 "Vil du have trøjerne til drengene?"

ROBERT 'BOB' MURPHY



”Du misser 100 % af de skud du ikke tager.”

I STARTEN AF SÆSONEN

Jeg har lige overtaget rollen som kaptajn for Northern Hellbenders. Holdet er ikke nyt, faktisk er det som at komme hjem. Men der er ikke mange af de gamle spillere tilbage, fra dengang jeg som ung knægt kom til the Hellbenders som det første hold efter universitetet. De fleste spiller ikke engang længere. Og det er tydeligt at holdet overhovedet ikke er sammentømret. Det er soleklart at der er så langt til toppen som man næsten kan komme. Men vi skal derop. Måske kan den nye træner få os derop. Det skal han. For det er min sidste chance, det ved jeg jo egentlig godt.

PÅ BANEN

Der er ikke noget bedre end at være på banen. Det handler ikke om publikum, ikke kun i hvert fald. Det handler om at yde sit ypperste. Det handler om at ens krop gør præcis hvad man vil have og det handler om adrenalinsuset når bolden flyver præcist som den skal. Det handler om den usammenlignelige følelse det er at vinde. Det er bedre end sex. Præcis ligesom der ikke er noget værre end at tabe. Jeg er færdig med at tabe nu. Når sejren er så tæt på at den kan smages, så er det så meget mere bittert når de andre fuckhoveder fejler igen. Men jeg ved at de andre kan presses. De kan presses længere og de kan yde mere. Jeg er færdig med at tabe og det betyder at jeg er færdig med tabere. Engang blev jeg udnævnt til Rising Star i Australien, og nu er det på tide at blive en fucking Super Nova.

UDEN FOR BANEN

At være tilbage i the Hellbenders er som at tage sutsko på efter at have trænet i nye støvler lidt for længe. Der er bare noget særligt ved ens første klub, og efter at have været tilbage et par sæsoner, er det bare den rigtige beslutning at slutte karrieren her. Jeg ved godt at mange har forventninger til præcis hvornår støvlerne ryger på hylden, og at endnu flere rynkede på næsen da jeg overtog kaptajnrollen, men jeg er ikke færdig endnu. Jeg ved at Northern Hellbenders kan nå hele vejen og jeg vil være der når det sker. Da Griffin skred fra sin rolle som Kaptajn og fra holdet, måtte nogen træde til. Han kaldte holdet en ”synkende skude” og siden har jeg ikke kunne lade være med at være glad for at han er væk. Der er sgu ikke noget mere skadeligt for et hold end en illoyal kaptajn. Nej, der er ikke nogen der kender holdet, banen og spillet så godt som mig. De andre burde prise sig lykkelige for at have en så erfaren kaptajn som mig. Det ville være bedre hvis jeg ikke blev så vred. Jeg forventer bare så meget af dem, og det skuffer mig ind i sjælen når de andre ikke præsterer. De svigter ikke bare mig. De svigter holdet.

Jeg ved godt at de fleste bare ser mig som gammel. De venter alle sammen på at jeg går. Det er blevet sværere at ignorere, når selv konen siger det. Det var nemmere da det bare var mig, men nu er hun i mit liv og hun tvinger mig til at se nogle ubehagelige realiteter i øjnene. Jeg forstår godt hun er bange for at jeg skal komme til skade igen. Men de bliver nødt til at forstå, at jeg er nødt til at vise dem, at jeg ikke er en skuffelse. At jeg har opnået mit potentiale.

DE ANDRE

Hugo Matera: Hugo er en af dem Bob kender fra gamle dage. Hugo kan man stole på, han er der altid. Han siger ikke så meget, når det ikke er en joke. Det betyder til gengæld også han altid formår at løfte stemningen og det har der ved gud været behov for ind i mellem.

Kitt O'Brien: O'Brien er en fortænkt, indebrændt, surmulende angriber, der trænger til at få hovedet ud af røven. Hans storebror er en eminent stjernespiller, og det er klart, at bare fordi man deler navn, deler man ikke nødvendigvis talent. Jovist, han er da udmærket, men han er slet ikke sin bror og det ville klæde ham at lade være med prøve.

'Handsome' Tom Tidwell: Tidwell er ganske rigtigt "Handsome". Han er også en nomadespiller. Han har aldrig været i en klub mere end et år, og selvom en tilfældig illoyal forsvarsspiller ikke er lige så ødelæggende som hvis det var kaptajnen, så kan man jo ikke opbygge noget rigtig godt med en der allerede er på vej ud og videre.

Eddie Mars er en god fyr. Han er ung, han er naiv, men han er et stortalent. Han kunne snildt være den nye Patrick O'Brien, hvis han bare bliver hjulpet lidt i gang. Det er noget andet at spille for en rigtig kun end for universitet. Men altså, med hans statistik skal han nok skaffe dem sejren. Han skal nok tage dem hele vejen.

STIKORD

- Kaptajn
- Vil bevise at han kan opnå sit potentiale
- Vil gerne hjælpe de andre
- Bliver nemt vred
- Er gammel

Konflikter der kommer i spil med de andre roller

- Ambition med Kitt O'Brien
- Loyalitet med Tidwell

HUGO MATERA



*” Du bliver nødt til at gøre bare et eller andet der er modigt og betydningsfuldt i dit liv,
hvis du nogensinde skal finde fred i dig selv”*

I STARTEN AF SÆSONEN

Jeg har været forsvarsspiller hos Northern Hellbenders i lang tid. Det er mit hjem, men alting ændrer sig nu. Der kommer en ny træner, nye holdkammerater og ny kaptajn. Nyt, nyt, nyt og stadig er meget ved det gamle. De samme spørgsmål der presser sig på: Hører jeg til her på holdet? Ville nogen opdage hvis jeg var væk? Engang hørte jeg til. Voksede op ikke langt herfra. Det er vigtigt at give tilbage, når man har fået så meget som jeg har. Der går sgu ingen skår af mig, ved at spille lidt bold med de unge drenge. Men jeg hører heller ikke rigtig til der mere. Jeg er bare på besøg. Det er som at stå på en glasgang mellem to verdner og ikke rigtig kunne trænge igennem nogle af stederne.

PÅ BANEN

Jeg er stor, og jeg er hurtig. Men der er ikke speciel meget glamour i forsvaret. Det er altid angriberne, der tager hele æren, og jeg er træt af det. Men så må man jo gøre sig bemærket på anden vis. Det burde være svært at misse en næsten to meter høj aborigine, men det er på en eller anden måde altid lykkedes for dem med privilegierne i orden, at misse dem der var der i forvejen. Men de skal komme til at se mig, for jeg kan charmere mig ud af det meste, lave stunts på banen og når vi alligevel altid taber, kan jeg ligeså godt få det bedste ud af situationen. Hvis de ser mig, hører de måske også hvad jeg siger. Så er der måske nogen af dem der vil gøre noget ved at ingen af de lokale drenge har hverken bolde eller trøjer eller noget som helst. Det er nemt at glemme nogen som dem, men så må nogen jo minde offentligheden om dem.

UDEN FOR BANEN

Jeg ved godt hvorfor vi altid taber. Bob mister helhedsbilledet og bliver sur når nogen laver fejl, Kitt stjæler fokus og gør alt for spille som sin storebror, selvom han ikke har evnerne, Handsome Tom tænker for meget og tør for lidt og Eddie fryser fordi han er ny. Jeg ved ikke hvad de skulle gøre i stedet for, men de skulle tage at stoppe med at lave de samme fejl igen og igen.

Jeg ved godt at det er dårlig stil lidt at have givet op på forhånd, og jeg ved godt at jeg holder de andre på afstand, fordi de alligevel bare finder et andet hold eller tager hjem til deres rigtige venner, men de er alligevel ligeglade. Men så kan jeg komme med en kæk bemærkning, løfte stemningen lidt og varme mig ved tanken om at jeg aldrig lader nogen i stikken. Sådan er jeg ikke. Nej, hvis der er noget de andre ikke kan, så er det at undvære den moralske opbakning jeg giver, når jeg laver sjov og får dem til at grine, selv når de lige har tabt. Det er alligevel alles skyld, så hvorfor pege fingre?

DE ANDRE PÅ HOLDET

Bob Murphy var både det helt rigtige, og det helt forkerte valg til ny kaptajn, da Griffin skred. Det helt rigtige, fordi ingen ved mere om at stå på banen end han gør. Det er rart at der trods alt er nogen fra det gamle hold tilbage. Han er også kynisk. Folk kan enten gøre hvad han tænker eller skride. Der kunne måske være mere produktive tilgange for en kaptajn.

Kitt O'Brien forsøger at slippe for at leve i sin brors skygge, ved at lade som om den skygge er hans egen. Men Kitt O'Brien er ikke nogen Patrick O'Brien. Det er vildt at se hvor meget han kæmper. Hver skridt han tager er som at løbe i kviksand og det må man tage hatten af for. Han er ikke en dårlig spiller og han har et super taktisk overblik. Hvis bare han ikke var så sur hele tiden.

'Handsome' Tom Tidwell er en nomadespiller og dem kan man ikke stole en døjt på. En spiller der er illoyal kan man ligeså godt lade være med at anse som en medspiller. Så vidt Hugo ved kommer Tom heller ikke fra de bedste kår, men han har vendt alt det ryggen til gengæld for dyre damer, billig sprut og hvis det ikke er en kliche hvad er så? Det er sgu pinligt er hvad det er.

Eddie Mars er så ny at han stadig er våd bag ørerne. Han har fået alt forærende siden hans mor skød ham ud med en sølvske i munden og han sætter ikke pris på en skid af det. Han står bare der og smiler, mens alle kalder ham den nye Patrick O'Brien. Det nye håb, og hvad fanden de ellers kan finde på at kalde nogen, der aldrig har spillet en kamp uden for university. Det er så uretfærdigt at nogen bare får alt forærende.

STIKORD:

- forsvarsspiller
- træt af at blive overset
- vil gøre det bedre for sit lokalsamfund
- føler sig ikke hjemme på holdet
- vil gerne anerkendelse af de andre

Konflikt der kommer i spil med de andre roller

- Privilegier med Eddie
- Ansvarlighed med Tidwell

KITT O'BRIEN



”Sport er en kunstform”

I STARTEN AF SÆSON

”Kitt er ikke den rigtige O’Brien.” Det er det de hele tiden siger mellem linjerne. Hvem de? Dem alle sammen. Og jeg ved sgu da godt at Patrick er den de vil have. Stjernespilleren. Men det kunne jeg måske også blive, hvis de ville lade mig.

Og nu er der det her nye hold. Et hold på vej ud af ligaen, og jeg kan ikke sætte en finger det øjeblik der gjorde, at jeg endte her. Men man kan ikke bare give op. Så hvis det er Northern Hellbenders der skal spilles for, så spiller jeg det bedste jeg kan. Der er ingen, der siger vi ikke kan klare os, i hvert fald, så godt at det ikke bliver pinligt. Måske kan den nye træner og nyt blod fra mig, og de andre spillere give det hele det boost det behøver.

PÅ BANEN

Når de andre ikke kan gøre deres arbejde ordentligt, selv når det er så åbenlyst hvad de skulle gøre for at blive bedre, så må man jo gøre noget selv. Så må man vise dem at fuck nej, jeg er ikke Patrick O’Brien. Jeg er Kitt. Sempelthen. Og uden mig vinder de i hvert fald ikke. Selv når jeg råber til dem hvad de skal gøre, fordi Murphy er i gang med skælde en eller anden ligegyldig forsvarsspiller ud, hører de ikke efter. Der er ingen der sætter pris på, at jeg bare vil hjælpe. Men så kan de fandme også sejle deres egen sø.

UDENFOR BANEN

I mørket er det svært at lade som om at man er ligeglad med at man hedder O’Brien til efternavn. Det er svært ikke at dissekere alle de fejl man har begået. Det er svært ikke at høre sin far råbe af en, at man aldrig bliver som Patrick. Det er svært at stole på at det stadig kan komme. Et sted nager tanken at måske er det et andet sted mine styrker ligger. Man kan ikke bare lade være med at spille, når man er den yngste i et dynasti. Jeg ville nogle gange ønske at jeg var mere pædagogisk. For mig er det så tydeligt, hvordan de andre bare skal skifte fokus en lille smule for at blive markant bedre. Måske hvis jeg kunne sige det til dem så de forstod det, ville det hele blive meget bedre, men det kan jeg ikke. For det eneste jeg ser i deres øjne er skuffelse. Og det er altså ikke fordi jeg er dårlig! Jeg spiller skide godt. Bare ikke ligeså godt som Patrick. Fuck Patrick. Nu går der alle de der rygter om, at han ikke overvejer snart at trække sig. Og det er nok rigtig nok at han ikke spiller mere end et par sæsoner mere. Han laver helt sikkert ikke en Bob Murphy. Men så vil der måske være plads til mig?

DE ANDRE

Bob Murphy er en gammel mand der har overlevet sin sidste holdbarhedsdato. Ej. Det er kun delvist sandt. Bob har mere erfaring og har spillet flere kampe end alle andre på holdet til sammen. Der er ikke en situation han ikke allerede har stået i på banen. Men han bliver fortabt i detaljerne. Han tager enhver fejl personligt. Hvis bare han ville dele lidt ud af sig selv ville det hjælpe dem alle sammen. Men når han er villig til at smide alle andre under bussen for en medalje, fordi han er desperat, så er det nået for langt ud.

Hugo Matera er en god fyr. Han er sjov og fuldstændig uundværlig for holdånden. Han har også givet op. Han tror ikke på at de kan vinde længere, så nu får han det ud af kampene som han kan. Og det har Kitt på en eller anden måde respekt for. Han har kæmpet for alt hvad han har, ligesom Kitt. Men Hugo er en eminent taktisk spiller, som ville kunne hive dem alle sammen frem, hvis han fokuserede lidt mindre på sig selv.

'Handsome' Tom Tidwell er en nomadespiller. Han har ikke spillet mere end en sæson noget sted, men de steder han har spillet, har han spillet professionelt. Jo han er en skørtejæger uden for banen, men hvad så? Og med et gammelt hold som Northern Hellbenders er det rart ikke at være den eneste nye. Hvis Tom på et tidspunkt dedikerede sig til et hold og til sporten, ja måske sig selv, så skulle han nok blive til noget stort.

Eddie Mars er pisse irriterende. En ung spiller direkte fra uni, som alle tror er et guldæg. Men han har ikke bevist at han kan noget som helst. Han stoler ikke på sig selv og det gør at han laver fejl. Hele tiden. Og han ser det ikke selv. Det er ikke sundt for nogen at blive kaldt wunderkind og den nye Patrick og alt det der. Men Eddie kan i hvert fald ikke tåle det.

STIKORD

- vil anerkendes i egen ret
- er for upædagogisk til at kunne hjælpe de andre frem
- er træt af at høre om Patrick
- angrebsspiller
- vil gerne noget mere

Konflikter med de andre roller

- Ego med Eddie
- Ambition med Murphy

EDDIE MARS



”Du bliver nødt til at forvente ting af dig selv før du kan gøre dem”

I STARTEN AF SÆSONEN

Det hele har været lidt uvirkeligt, lidt som en drøm eller noget. Direkte fra universitetet og hyret for alt for mange penge, til en klub der ikke har vundet noget de sidste mange år. De tror alle sammen, jeg kan redde dem. Jeg vil så gerne have, at de ikke bliver skuffede, men hvad nu hvis jeg aldrig bliver det de tror? Men nu er jeg her og heldigvis er der en masse af de andre der har spillet i mange år, og som sikkert kan hjælpe ham. Jeg skal bare klare mig igennem denne her sæson, måske lidt under radaren, så jeg kan trække vejret frit igen.

PÅ BANEN

Der er så mange mulige udfald hele tiden. Pile på tavler, træneren og kaptajn Murphy, der råber og så er det svært at gøre det noget, for hvad nu hvis det er forkert? Man prøver at huske hvor meget det blæser, og hvad det betyder for ens spark. Men jeg ved også godt hvad jeg fik min hyre for, så når det kommer til stykket så må man jo bare skyde og smile til kameraerne. Det er bare ikke så fedt når den skyder forbi og Kitt O'Brien sender en dræberøjne bare fordi han var fri. Men altså, han kunne jo ligeså godt have brændt og nogle gange må man bare handle. Det er en anden liga det her, og når det kommer til at skulle sparke til den der skide bold, så kan jeg ikke lade være med at gennemtænke at tænkelige scenarier før jeg gør noget. Jeg ved jo godt det tager tid, men er det ikke bedre at gøre det rigtigt end at gøre det hurtigt?

UDEN FOR BANEN

Jeg ved godt, at jeg er en dygtig spiller. Jeg ved godt, at jeg måske kan blive den næste store stjerne. Den næste Patrick O'Brien. Det siger alle andre, end dem derhjemme. Jeg er ikke engang sikker på, jeg ville være velkommen hvis jeg kom tilbage nu. Mine forældre synes sport er spild af tid. At det er ikke en rigtig karriere. Jeg ved godt, at de er bange for at jeg smider alt på et bræt og så smadrer et knæ, men det er bare noget helt særlig at være rigtig god til noget. Det ville føles som spild. Det gør bare det hele så alvorligt. Hvad hvis jeg ofrer hele min familie for noget der aldrig bliver rigtig godt.

Men jeg vil bare gerne spille bold. Fokuserer på det og lukke alt andet ude. Være ligeglad med journalister og spørgsmål og alt det alle vil have hele tiden. Det føles bare som at hænge fast i kviksand når min hjerne først går i gang. Det var ikke et problem før, der vidste jeg altid hvornår, hvor hårdt og hvorhen han skulle skyde bolden, men nu er det anderledes. Når jeg lukker øjnene kan jeg kun se skuffede øjne. Der var engang hvor der var balance i tankerne. Der kunne jeg både tænke strategi OG handle. Måske er jeg slet ikke klar til alt det her?

DE ANDRE

Bob Murphy er den bedste kaptajn Eddie nogensinde har haft. Og så er han altid god til at hjælpe. Han har jo nærmest spillet i tusind år, så når han ikke er sur over fejl man har begået så kan man altid spørge og så har Bob selv prøvet det engang.

Hugo Matera er den største mand Eddie har mødt. Han er altid god for et godt grin, men altså ikke noget særligt. Alle ved jo at det er angriberne der scorer og forsvarerne der sørger for man ikke bliver mejet ned. Og Hugo er lidt for glad for at charmere og blive set og så glemmer han at holde øje med om hans medspillere er frie til at score.

Kitt O'Brien var en skuffelse. Da Eddie så O'Brien på navnelisten troede han lige at det var den rigtige O'Brien, altså Patrick, men så var det bare Kitt. Og så er han endda sur hele tiden. Patrick havde garanteret været glad. Og han fortæller, eller råber, hele tiden til Eddie hvad han gør forkert. Og han er ikke engang træneren eller Bob.

'Handsome' Tom Tidwell har skiftet ret meget klub, og selvom Eddie gerne vil høre til et sted behøver det jo ikke være det rigtige for alle. Og så virker det som om han forstår at det kan være svært når alle forventer alting af en. Hvordan det føles med tusind øjne på en.

STIKORD

- under stort pres
- angrebsspiller
- ensom
- vil gerne bevise sit værd
- bange for om han har valgt rigtigt

Konflikter med de andre roller

- Ego med Kitt
- Privilegier med Hugo

'HANDSOME' TOM TIDWELL



”Jeg har fejlet igen og igen. Det er derfor jeg er en succes.”

I STARTEN AF SÆSONEN

Det her er the end of the line. Når man har rejst fra klub til klub uden nogensinde at binde sig til nogen af dem, ender man med at have brændt en helvedes masse broer. Der er ikke nogen unge sportsstjerner, der kan forestille sig at det hele stopper en dag. Man er udødelig, pengene er uendelige og pigerne er altid villige. Men en dag vågner man op. Så opdager man, at når man har valgt alle fra, er der heller ingen der vælger en til.

Northern Hellbenders var de eneste, der sagde ja denne her sæson. Det er første gang at valgmulighederne har været så få. Livet med hurtige damer, audier og tequilashots i hverdagene efterlader åbenbart en upopulær hos sportsdirektørerne. Det har været så nemt at glemme at penge engang var så få, at mor græd når regningerne skulle betales. Det var så nemt at vende det ryggen og lade som om at den fortid var en andens. Men nu er den tilbage for fuld kraft, og når ens søster er død, og har efterladt en sorg-alkoholisk mand og to børn så må man træde til. Ellers er man hverken menneske eller mand nok til at være sig selv bekendt. Nu er det ikke længere belejligt at have nok, det er en nødvendighed og hvis ikke the Hellbenders giver enten en fast kontrakt her eller mulighed et andet sted er løbet kørt. Når det eneste man kan er at tackle modstanderne, så de ikke får muligheden for at score.

PÅ BANEN

Det kan ikke være mit ansvar at de andre fucker op. De kunne bare have været hvor de skulle. Det kan ikke være mig der skal redde dem og kaste sig ud i vanvittige redningsforsøg fordi midtbanen ikke dækker ordentlig op. Jeg skal ikke have et smadret knæ for nogen, jeg ikke engang kender og som alligevel hader mig bare fordi jeg ikke har været på det samme hold i tusind år. Hykleriske skiderikker. Nogle gange er det bare bedre at spille det lidt mere sikkert, frem for at komme til skade, så kan man jo slet ikke bruges.

UDEN FOR BANEN

Det er uvant med alt det ansvar. Det føles kvælende og voldsomt at andre er så afhængige af en. Og samtidig er der et eller andet noget rart ved at der er nogen der forventer noget af en og at man så faktisk gør det. Det her er bare så nyt og alle venter på at se mig fejle. Der er ingen der tror på at nomadespilleren Tidwell kan stoppe med at rejse, ingen der regner med mig, og det er jo også bare nemt at lade dem tro det, ikke? Eller hvad? Er det bedst? Hvornår blev livet så kompliceret. Jeg savner min søster. Det var hende der ringede til mig, hende der altid huskede min fødselsdag, hende der inviterede mig hjem til jul selvom jeg aldrig kom. Jeg skulle være kommet hjem før. Nu kigger ungerne på mig med håb og det gør næsten fysisk ondt, for jeg er ikke sådan en man stoler på. Jeg er ikke sådan en der bliver på et sted. På en måde ville det være nemmere hvis jeg fik en kontrakt i en anden by, så kunne jeg betale til deres daglige liv uden, at de der øjne forventede at jeg kom til deres kampe og skoleteater og møder.

DE ANDRE

Bob Murphy er ny som kaptajn, men ikke på holdet og det er tydeligt at han ikke synes Tom hører til. Han har en eller anden forestilling om at afslutte på toppen, men så skulle han nok have husket at forsøge inden han blev så gammel at det er det eneste folk snakker om.

Hugo Matera er så fucking high and mighty. Så han kommer også fra slummen? Big deal, det gør dem ikke ens. Bare fordi han synes det er fedt at spille bold med småkriminelle unge, betyder det ikke at alle andre går samme vej. Han skylder ikke nogen noget. Slet ikke Hugo.

Kitt O'Brien er også ny på holdet og det er rart at være to der er udenfor. Så er det ikke helt så slemt når der er introduktioner og briefinger og O'Brien er en fin fyr. Lidt rapkæftet og skarp, men det er at foretrække frem for dem der hvisker i krogene. Hvis han bare var ligeså god som sin storebror, Patrick, ville de måske vinde nogle kampe og måske kunne det skaffe en bedre kontrakt næste sæson.

Eddie Mars er en purung gut og det største talent siden Patrick O'Brien. Han skal nok blive til noget stort, selvom Tom føler for ham med alle de øjne der hviler på ham. Alle taler hele tiden om at lige om lidt ser man hvorfor han var så dyrt købt, og Tom kender det. Det med forventningspresset. Men Tom kan sgu godt forstå at Eddie lige skal finde sine fødder og rytme, og nogle gange er det bedre at være god end den bedste. Så gør det ikke så ondt når man fejler.

STIKORD:

- forsvarsspiller
- nomadespiller der søger fast holdeplads
- Bange for at give sig fuldt ud for andre
- har brug for en ny kontrakt næste år
- tager sig af sin søsters børn
- mener ikke at andres velfærd kan være hans ansvar

Konflikter i scener med de andre roller

- ansvarlighed (med Hugo)
- loyalitet (med Murphy)