Teselskabet

Af Ida Mia Thylstrup og Denise Brødløs Færge

Et novellescenarie til Fastaval 2018

Indhold

Et kig gennem nøglehullet – Om scenariet	2
Til bords ved Hattemageren	4
Dem du møder på din vej	4
Workshop	6
I Dronningens have - Metateknikker	7
Rejsen gennem Eventyrland - kronologisk gennemgang	9
Vågen igen - Epilogen	10
Debriefing	10
Reglerne til Olsen	11

Teselskabet

Du bestemmer ikke selv hvem du er,
men kan du flygte fra hvem du er blevet, ved at gå ind i drømme?

Et kig gennem nøglehullet – Om scenariet

Vores teselskab er en lille tradition, vi altid har haft og i dag skal vi være hos Michelle. Til teselskabet er vi fem veninder. Før var vi seks, men Alice har lige skoddet gruppen. Hun sagde noget om, at vi ikke skulle bestemme over hvem hun er, hvad det så end skal betyde. Vi kan godt være lidt lede ved hinanden, men sådan er veninder jo nogle gange. Vi skal kunne sige sandheden, ellers er vi her jo ikke for hinanden.

Scenariet kort fortalt

Teselskabet er et kort scenarie på ca. 2 timer, hvor spillerne skal afprøve deres definitionsmagt. Gruppen består af fire spillere og en spilleleder, hvor ingen har kontrol over, hvem de er, men higer efter at identificere sig selv. Gennem hån og sladder opbygger spillerne hinandens identiteter og de skal alle mærke desperationen over, at det er gruppen der sætter tonen for, hvem man selv er. Når frygten for ansigtstab bliver for stor, er der en flugtvej, men ikke ud af gruppen.

På drømmelogisk vis, kan en spiller tvinge selskabet ned gennem kaninhullet og ind i eventyrland, for egentligt at fortsætte teselskabet, men på mere absurd og obskur vis. Det hele slutter som en ond drøm, men drømmen er en refleksion over, hvem de fem veninder er, gerne vil være, og om det måske er tid til at bryde fra gruppen. Karakterene er lavet med inspiration fra eventyrfigurerne. Nede i kaninhullet bliver karaktererne forvandlet til deres eventyrfigurer og deres kvaliteter bliver ekstreme og karrikerede.

Rollerne og metateknikker

Rollerne har hver en kort beskrivelse og nogle åbne spørgsmål. Under workshoppen defineres hver karakter af de øvrige spillere, så de får kendskab og ejerfornemmelser for de figurer, de sætter på hinanden.

I scenariet anvendes der nogle metateknikker; blandt andet kan spillerne fordele sukkerknalder til at indikere, hvem der lider mest hån. Et spil kort som understøtter samtalernes karakter og en *drik mig* flaske, som er nøglen til at det almindelige teselskab forvandler sig til eventyrland.

Scenariets fire dele

- Workshoppen
  - Spillerne skal skabe karaktererne og deres relationer. Der må gerne kæles lidt for denne del - scenariet kan ikke bære, hvis der skøjtes let hen over den.

- Første akt.
  - Her etableres selskabet og diskussionerne. Denne del virker virkelighedstro og stopper først, når en spiller drikker af *drik mig* flasken.

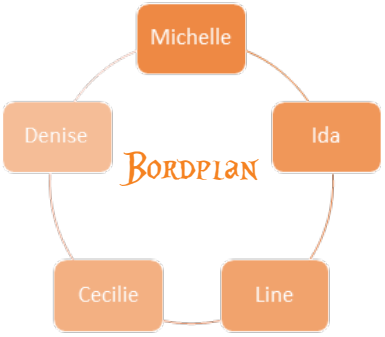
- Anden akt.
  - Efter *drik mig* flasken er tømt, ender spillerne i eventyrland. Alle karakterer ændres til eventyrfigurer og fortsætter teselskabet, men mere vanvittigt og mareridtsagtigt. Anden akt afsluttes på tid - 15 minutter.

- Afslutningen er en højtlæsning af epilogen.
  - Den spiller, som har lidt karaktermord i højste grad, bliver hovedperson for epilogen. Hun er vågnet fra en uhyggelig drøm og reflekterer over sin identitet i gruppen og hvilken påvirkning de har på hinanden.

Scenariets fysiske indhold

- Dette kompendie
- Et almindelig spil kort
- 15 Metakort
  - 5 blå metakort
  - 5 lyserøde metakort
  - 5 grønne faktakort
- Rollekort
  - 5 store orange kort med karakterer og spørgsmål til rolleopbygning
  - 5 små sorte/farvede kort med eventyrfigurer
- 5 konvolutter med karakternavne
- 5 gennemsigtige kopper
- 25 sukkerknalder
- 1 *drik mig* flaske uden indhold

For sent, for sent!



Teselskabet er inddelt i 5 sektioner

Briefing *Eventyret begynder* - cirka 5 minutter

1. Workshop - cirka 60 minutter
    a. Opvarmning: *Spis mig*
    b. Rolleopbygning: *Paddehattens to sider*
    c. Metateknikker: *I dronningens have*
2. Første akt: *Følg den kanin!* - maximum 30 minutter
3. Anden akt: *Er det din ikke-fødseldag?* - cirka 15 minutter
4. Epilog og debriefing: *Vågen igen* - cirka 10 minutter

Sådan dækker du bord

Borddækning foregår under masterbriefing, så dit spillelokale står klar, inden spillerne kommer derind. Ved hver plads skal der stå en kop med fem sukkerknalder i. Brug bordplanen til at placere karakterene (tilpas selv ved et firkantet bord). Anbring et stort blåt rollekort, et blåt metakort og et grønt faktakort ved hver plads. På midten af bordet lægger du konvolutterne med de lyserøde rollekort og metakort, og sætter *drik mig* flasken ovenpå.

Eventyret begynder

Inden spillet går i gang, skal I indlede Eventyret med briefing, rollefordeling og workshop.

Præsenter dig selv for dine spillere og fortæl gerne lidt om, hvordan du har tænkt dig at køre scenariet, og hvad der overordnet kommer til at foregå.

Bemærk: Selve scenariet præsenteres kort ved spillerfordeling, hvis du har mere du gerne vil tilføje til dine egne spillere, foreslår vi at du gør det her.

Dem du møder på din vej

Alle rollerne er kvinder. De er midten af trediverne. Nogle er gift og har børn; imens andre har flotte karrierer. Alle rollerne starter ud med samme status, men har forskellige styrker og svagheder, som deres status efterfølgende ændres ud fra. Der er én som ikke er med til teselskabet denne gang: Alice. Hun har på dramatisk vis smækket døren med ordene "I skal ikke bestemme over hvem jeg er". Det har rystet gruppen og hun vil helt sikkert være offer for bagtaleri og omdrejningpunkt for beskyldninger.

Første del af rollecasting foregår under spillerfordeling, hvor spillerne først inddeles i fire grupper, alt efter hvad de gerne vil spille; vred, intrigant, usikker og forudrettet. På den måde forsøger vi at sammensætte hele hold på forhånd, inden de går til deres lokaler. Du spiller selv værtinden Michelle.

Du skal justere Michelles interageren efter hvor aktive dine spillere er. Er de passive må du tage initiativet til led sladder og til tider være djævlens advokat, hvis diskussionerne går for meget i én retning. Hold det nuanceret.

Sammen skal spillerne bygge deres karakterer færdige under workshoppen. De har fået nogle træk at bygge ud fra, se nedenstående skema.

Karakter	Cecilie	Denise	Ida	Line	Michelle
Eventyr figur	Kålormen	Dodoen	Filurkatten	Hjerter dame	Hattemager
Arketyp	Flipper	Mægler	Drama	Kriger	Moder
Hvem vil jeg gerne være? vs. Hvem er jeg?	Den klogeste / Arrogant	Den de andre går til for at få hjælp / Bedrager	Vil gerne være venner med alle / Intrigant	Forbillede for de andre / Selviscenesætter	Den perfekte værtinde / den der blev såret
Pligt / tilbøjelighed	Jeg skal oplyse andre / jeg skal vise at jeg er klog	Jeg skal hjælpe andre / jeg skal undskylde mig selv	Skal have sandheden frem / få de andre svinet til	Sympatisk / sig selv i første række	Være alvorlig og seriøs / Bliver led
Syn på hån	Det er et middel til at vise hvem der er klogest	Det må man gerne, det er jo bare for sjov	Fint nok, bare det ikke er mig, der står til regnskab for det	Vi kan ikke alle sammen være vindere og med hån får jeg andre ned	Det er ikke ok, men bliver let grebet af en stemning
Bærende følelse	Forundret	Usikker	Intrigant	Vred	Ansvars-fuld eller led

Spillerne skal på forhånd have at vide, at der er et ekstra rollekort til deres karakterer. Disse rollekort kommer dog først i spil, når en rolle bliver desperat nok til at tømme *drik mig* flasken. De ekstra rollekort (og metakort med nye regler) ligger under flasken, indtil de kommer i spil.

De ekstra rollekort, har billeder af de Alice i Eventyrland karakterer, som de bliver forvandlet til.

På de ekstra metakort, står de tre nye regler, som kommer i spil.

Workshop

Workshoppen er inddelt i opvarmning, rolleopbygning og gennemgang af metateknikker.

Tidsplan

- Spis mig (opvarmning) - 10 minutter
- Paddehattens to sider (rolleopbygning) - 40 minutter
- I Dronningens have (metateknikker) - 5-10 minutter
    - Olsen - regler + ekstra regler
    - Sukkerknalder (øves hvis tiden tillader det)
    - *Drik mig*-flasken

Bemærk: til selve spillet er der metakort med stikord til metateknikker til dig både som spilleder og til spillerne.

Spis mig

Tag tre runder, hvor spillerne står ved siden af hinanden i en cirkel. I hver runde skal de opføre sig forfærdeligt over for hinanden. Brug gerne hele kroppen til at udtrykke dig. Det er vigtigt at understrege at man ikke går på hinandens person, men at man digter noget op om de andre.

1. Runde: hver spiller skal på skift fortælle noget der er fantastisk om dem selv. Det må gerne være storladent. For eksempel; *ikke for at prale og være nederen, men jeg har aldrig oplevet, at nogen var bedre til at style et outfit end mig*.
2. Runde: hver spiller skal på skift sige noget pænt til sin medspiller til venstre, men det pæne skal være ødelagt af ironi og sarkasme. For eksempel; *wow, det er nogle "flotte" sko, de der.*
3. Runde: hver spiller skal bagtale personen to pladser til venstre. Det må gerne være ved at være direkte grim, sarkastisk eller ved at sammenligne hendes dårlige træk med egne gode træk. For eksempel; *Hun har slet ikke opdaget hendes "moderne" frisure ligner bollehår.*

Paddehattens to sider

Spillerne placeres ved bordet, ud fra hvilken type de har tilkendegivet de vil spille. Brug bordplanen for at sikre gruppens dynamikker. Hver spiller finder her sit rollekort. En spillers sidekammerater er hendes allierede, imens de som sidder langt væk fra hende er på tålt ophold.

Her opbygges hver spillers karakter. En spiller præsenterer, hvad der er angivet på hendes rollekort. De fire øvrige deltagere går i karakter og skal nu fortælle hvem hun er, gennem de åbne spørgsmål der er på rollekortet. Spillerne skriver de informationer, de får om dem selv, ned på deres eget rollekort.

Line - vred

Ida - intragant

Denise - usikker

Cecilie - forudrettet

I dette scenarie anvendes en række metateknikker og gameistiske elementer. Her er de beskrevet, så du let kan finde tilbage til dem.

Kortspillet

Under scenariet skal spillerne spille kortspillet Olsen. Du finder reglerne til Olsen på side 11. Alle kort der har en effekt, er tydeligt mærket, så spilleren ikke er i tvivl om, hvad kortet gør. For karaktererne gælder det selvfølgelig om at vinde, men at vinde kortspillet skal ikke være et bærende element for spillerene.

Herunder finder du de metateknikker, som tilføjes til spillet gennem diverse elementer.

Kortets farve

- Hvis en spiller lægger et rødt kort, skal hun komme med en positiv kommentar.
- Hvis en spiller lægger et sort kort, skal hun komme med en negativ kommentar.

Faktakort

Der er 5 faktakort og hver spiller starter med et på hånden. Faktakort er blanke og kan skrives på. Det udsagn en spiller skriver på faktakortet, er en sandhed fra det øjeblik det er blevt spillet. Et faktakort kan kun lægges i spillerens egen tur, og spilleren kan kun selv spille dette kort. Faktakortet lægges på bordet ved siden af smidbunken og skal ikke blandes ind i bunken igen.

Hån!

Hvis en spiller sidder med mange kort på hånden kan det selvfølgeligt ikke gå ubemærket hen, der må hånes.

Sukkerknalder

Hver spiller har en gennemsigtig kop til at opbevare sukkerknalder i. Hver spiller starter med 5 sukkerknalder.

Sukkerknalder bruges til at indikere hvor høj eller lav anseelse rollen har i forhold til de andre roller. Det handler om at have så få sukkerknalder som muligt, da den med flest sukkerknalder ved spillets slutning har tabt ansigt og er dermed teselskabets største taber.

Sukkerknalderne har stor betydning i spillet efter drik mig er drukket. Her er det den med flest sukkerknalder, der skal mobbes og have møgfald, dog vil sukkerknaldene ikke længere være hæftet på én karakter, men vil få ny ejer, hver gang spillerne skal bytte plads.

Anerkendelse

Når en spiller kommer med en passende venlig kompliment eller et velplaceret comeback til en snappy bemærkning, må de andre spillere fjerne sukkerknalder fra spillerens kop, for at vise at de anerkender det spilleren har sagt og dermed give hende en bedre status. Sukkerknalderne, der tages, skal lægges i ens egen kop.

Hån!!

Hvis en spiller taber ansigt, må de andre spillere lægge sukkerknalder i spillerens kop, for at tilføje ekstra vægt til den hån spilleren er blevet udsat for. Dermed får hun en ringere status. Sukkerknalderne, der gives, skal tages fra ens egen kop.

Taber

Til slut afgører sukkerknalderne scenariets epilog. Den, der sidder med flest sukkerknalder, når scenariet slutter, er den person, som vågner fra det frygtelige mareridt. Det er hende epilogen handler om.

Drik mig flasken

Flasken er en flugtvej. Når en spiller oplever desperation over den voldsomme hån og et forestående imagetab, kan hun tømme drik mig flasken. Spillerne skal vide, at det er når karakteren er drevet ud i desperation, hun kan anvende flugtvejen og at flugten skal tages af en eller anden før eller siden.

Når *drik mig* flasken tømmes, bliver spillerne trukket dybere ind i et mareridt. Hvem af spillerne, der har mareridtet, finder vi først ud af til sidst. Denne del af scenariet planlægges til at vare maximum 15 minutter. Spilleder kan forkorte denne sekvens, hvis hun finder det nødvendigt.

Når flasken drikkes, fordeler spilleder konvolutterne med de nye rollekort og metakort. Hver rolle er nu blevet forvandlet til en eventyrfigur fra Alice i Eventyrland. De er stadig til teselskab, men der indføres nogle ekstra regler. Reglerne står på de nye sæt metakort. Husk at fordele konvolutterne efter navnene på dem.

Den spiller, som har koppen med flest sukkerknalder, er ved at tabe ansigt og hånes derfor.

Byt Plads

Denne mekanik er den eneste som først præsenteres når spillerne har fået deres konvolutter.

Alle eventyrfigurer har mulighed for at sige “byt plads” én gang hver, hvorefter alle skal bytte plads. Om spilleren vælger at bruge sin “byt plads” for selv at komme ud af krydsilden, skubbe en anden spiller ind eller hjælpe en anden spiller ud, er op til den enkelte.

Hån!!!

Den, der har flest sukkerknalder er stadig offer for hån, men her i Eventyrland er alt vildere og voldsommere. Så husk at håne hinanden.

Her er en kronologsik gennemgang af scenariets forløb efter workshoppen.

Følg den kanin!

Dette er scenariets første akt, hvor hånen først løber let rundt om bordet og siden spidser til. Denne del må vare op til 35 minutter.

- Damerne mødes og hilser på hinanden. Sæt stemningen let.
- Karaktererne finder sig til rette og begynder at spille kort.
    - Hvis I bliver færdige med et helt spil Olsen, spiller i bare en gang til. Kortspillet skal fortsætte hele spillet igennem.
- Spilleder, i form af værtinden Michelle, deler kort ud.
    - Du har samtaleemner på et kort, så du kan starte snakken, i tilfælde af at dine spillere ikke selv kommer i gang med den.
- Den enkeltes faktakort sættes i spil.
- Optrap konflikter.
- En karakter tømmer *Drik mig* flasken.
    - Hvis ingen af spillerne har gjort det inden for 35 minutter må du tømme den, enten i egen desperation eller hælde den på en anden.

Er det din *ikke-fødselsdag?*

Dette er scenariets anden akt, hvor tingene bliver syret og skal være underligt. Denne del bør maksimalt vare 15 minutter.

- Du deler konvolutterne ud, orienterer om *byt plads* og om at deres karakter er blever forvandlet til eventyrfigurerne.
- Der bør herske en grad af kaos og spillerne må gerne miste overblikket.
- Det bliver en kamp om at få sit selvbillede til at overleve, men det er svært, når kontrollen er så svag.
- Spillerne skal eskalere deres hån.
- Hån bliver skænderi.
- Når de 15 minutter er gået stoppes spillet.
    - Du må som spilleleder selv bestemme om denne del skal køre længere, eller om det er nødvendig at korte ned. Vær dog opmærksom på den overordnede tid til at køre scenariet.

Vågen igen

Dette er scenariets epilog. Her afsløres hvad der er sket.

- Den spiller, som er endt med flest sukkerknalder til slut, er den hvis karakter vågner af et mareridt.
    - Du skal læse epilogen højt om hende. Øv dig eventuelt på forhånd i, hvordan du vil fortælle epilogen.

Vågen igen – Epilogen

[_____] rejser sig fra bordet, så stolen vælter bagud og hun stikker af, væk fra alle de gale figurer. Hun forvilder sig gennem et virvar af farver og kan høre de andre jagte hende. De råber skældsord, trusler og andre ubehagelige bemærkninger i munden på hinanden. Desperat springer hun ned i et sort, bundløst hul, i håb om at slippe væk fra de gale forfølgere.

Med et spjæt sætter [_____] sig op i sengen, og tørrer sveden af panden. Sollyset lister sig ind gennem sprækken mellem gardinerne. Hun ånder lettet op… det hele havde heldigvis bare været en ond drøm, men hvad betyder det? De var alle blevet voksne, men de bitchede, som de plejer at gøre, rigtigt. Men de andre tvang [_____] til at tage en masse coke, så hun kunne blive cool. Der var også et stærkere stof, som fik alle til at blive mareridtsvæsner. Underlig drøm. I aften skal hun mødes med de andre. Det har hun måske ikke lyst til alligevel. Måske har Alice ret i, at vi ikke selv har magt over hvem vi er, men er underlagt hvem gruppen lader os være. Måske er det på tide at gå.

Debriefing

Efter epilogen afholdes debriefing. Identitet, gruppepress og mobning er hårde emner, som mange har oplevet og haft det svært ved, så gruppen bør få vendt nogle tanker, inden den bryder op. Debriefingen er ikke tænkt som terapi, men som et sikkert sted, hvor I ser hinanden i øjnene og lader hinanden vide, at I ikke er uhyrer i virkeligheden. Disse spørgsmål kan bruges til debriefing, hvis du, som spilleder, finder det passende, men hvis post scenarie-snakken allerede flyder, så overvej om de skal undlades. Følg spillerne.

- Hvad tror du din karakter gør fremadrettet, bliver hun i gruppen eller laver hun et brud?
- Hvad ville du råde din karakter til at gøre hvis hun var en du kendte i virkeligheden?
- Er du ok?

Hvis der mod forventning er en spiller eller hvis du selv får en ærgerlig følelse oven på spillet, er du velkommen til at henvise til os, Denise Brødløs Færge og Ida Mia Thylstrup.

Reglerne til Olsen

Opsætning

Der anvendes et almindeligt spil kort, uden jokere. Hver spiller skal have 7 kort. De resterende kort samles i en bunke med billedsiden nedad (trækbunken). Øverste kort fra bunken vendes om og lægges med billedsiden opad ved siden af bunken (smidbunken).

Sådan spiller man Olsen

1. Man vinder spillet ved at være den første, der har spillet sin hånd fri for kort.

2. Spilleren til venstre for kortgiver, begynder. Hun skal spille et kort fra sin hånd til smidbunken. Kortet skal have samme værdi eller samme kulør som det øverste kort i smidbunken. Altså ligger der en klør 7, så skal der spilles et klørkort eller en 7'er.

3. Er det ikke en mulighed at spille et kort trækkes et ukendt kort fra trækbunken. Er det nye kort spilbart, spilles det med det samme. Hvis ikke tager man kortet på sin hånd og turen går videre til næste spiller.

4. Det øjeblik en spiller får afsat sit næstsidste kort og kun har ét kort på hånden skal denne sige Olsen. Får spilleren ikke sagt Olsen inden næste spiller påbegynder sin tur, straffes spilleren straks med at trække to kort op på hånden.

Specialkort

8'erne skifter kulør

Kort 8 kan smides på alle kulører, med effekten af, at spilleren må angive den fremadrettede kulør (for eksempel; hjerter 8 bliver lagt på spar 4 og spilleren erklærer at kuløren nu er klør)

2'erne er strafkort

Kort 2 kan smides på alle kulører, med effekten af, at den næste spiller skal trække to kort op på hånden og kan ikke spille et kort i dennes tur. Undtagelsen er, hvis den påvirkede spiller kan smide endnu en 2'er og på den måde sende dobbeltstraf videre til den tredje spiller, så denne skal trække fire kort op.

Spar 5 er strafkort

Spar 5 kan kun spilles på andre kort af kuløren spar. Effekten af kortet er, at næste spiller skal trække fem kort op. Dette kort kan ikke sendes videre med et 2'er kort.

Indkøbsliste

Hvis du gerne vil sætte scenariet op, men ikke har vores prepakkede æske, har vi lavet en indkøbsliste til de rekvisitter du skal bruge:

- 25 Sukkerknalder (til fordeling af status)
- 2 sæt spillekort
    - et af sættene er til rolle- og metakort
- 5 gennemsigtige kopper (drikkeglas kan også bruges)
- 1 lille flaske (til *drik mig* flasken)
- 5 små konvolutter
- Skriveredskaber
- Etiketter
    - til at lave specialkort, rollekort og metakort (alm. papir og en skolelim kan også bruges)
- Evt. te, kage og hvide blomster

Michelle

Hvem vil jeg gerne være?	Jeg vil gerne være den perfekte værtinde
Hvem er jeg?	Jeg er den der har inviteret til teselskab og er aftenens værtinde. *Det er mig som holder styr på tiden og at alle reglerne bliver overholdt.*
Hvad er min pligt?	Det er min pligt, at være den alvorlige og seriøse
Hvad er jeg tilbøjelig til?	Jeg er tilbøjelig til at blive fjollet
Hvad er mit syn på hån?	Det er ikke ok, men jeg bliver let grebet af stemningen
Hvad er min fundamentale følelse?	Ansvarsfuld
Hvem er mine relationer?	Nære venner: Denise og Ida Trælse bekendte: Cecilie og Line
Hvad er min motivation?	Jeg har inviteret mine fire veninder til teselskab
Hvorfor er jeg dejlig?	
Hvorfor er jeg irriterende?	
Hvilke rygter går der om mig?	

Ida

Hvem vil jeg gerne være?	Jeg vil gerne være venner med alle
Hvem er jeg?	Jeg er en rigtig dramaqueen; jeg elsker at høre og snakke om intrige drama i min vennekreds. Jeg hader at kede mig, så når der ikke sker det store, skal jeg nok sørge for at "sætte gang i festen" *Jeg er intrigant.*
Hvad er min pligt?	Det er min pligt, at få sandheden
Hvad er jeg tilbøjelig til?	Jeg er tilbøjelig til at få de andre svinet til
Hvad er mit syn på hån?	Det er fint nok, bare det ikke er mig der skal håne andre
Hvad er min fundamentale følelse?	Intrigant
Hvem er mine relationer?	Nære venner: Michelle og Line Trælse bekendte: Denise og Cecilie
Hvad er min motivation?	Jeg bliver nød til at være tilstede, for at jeg føler at jeg er i kontrol over, hvordan de andre definerer mig
Hvorfor er jeg dejlig?	
Hvorfor er jeg irriterende?	
Hvilke rygter går der om mig?	

Line

Hvem vil jeg gerne være?	Jeg vil gerne være et forbillede for de andre
Hvem er jeg?	Jeg er *instagram queen* og selvfølgelig den alting handler om. Hvis det ikke handler om mig, så skal jeg nok sørge for, at få rampelyset tilbage. Altså, på den positive måde. *Jeg er en selviscenesætter.*
Hvad er min pligt?	Det er min pligt, at være den alle kan lide
Hvad er jeg tilbøjelig til?	Jeg er tilbøjelig til at sætte mig selv i første række
Hvad er mit syn på hån?	Vi kan ikke alle sammen være vindere, og hån er midlet
Hvad er min fundamentale følelse?	Vrede
Hvem er mine relationer?	Nære venner: Cecilie og Ida Trælse bekendte: Denise og Michelle
Hvad er min motivation?	Jeg bliver nød til at være tilstede, for at jeg føler at jeg er i kontrol over, hvordan de andre definerer mig
Hvorfor er jeg dejlig?	
Hvorfor er jeg irriterende?	
Hvilke rygter går der om mig?	

Cecilie

Hvem vil jeg gerne være?	Jeg vil gerne være den klogeste
Hvem er jeg?	Jeg er akademiker og den som ALTID kommer med samtalens vigtigste bemærkning eller pointe. Jeg kan godt lide at gøre tingene mere alvorlige, end de egentlig er. *Jeg er arrogant.*
Hvad er min pligt?	Det er min pligt, at oplyse de andre / gøre de andre klogere
Hvad er jeg tilbøjelig til?	Jeg vil gerne vise at jeg er den kloge
Hvad er mit syn på hån?	Det er et middel til at vise hvem er der er klogest
Hvad er min fundamentale følelse?	Forundring
Hvem er mine relationer?	Nære venner: Denise og Line Trælse bekendte: Michelle og Ida
Hvad er min motivation?	Jeg bliver nød til at være tilstede, for at jeg føler at jeg er i kontrol over, hvordan de andre definerer mig
Hvorfor er jeg dejlig?	
Hvorfor er jeg irriterende?	
Hvilke rygter går der om mig?	

Denise

Hvem vil jeg gerne være?	Jeg vil gerne være den de andre går til, for at få hjælp
Hvem er jeg?	Når jeg ikke ved noget, så lader jeg bare som om jeg gør - Fake it 'til you make it! *Jeg er en imposter.*
Hvad er min pligt?	Det er min pligt at hjælpe andre
Hvad er jeg tilbøjelig til?	Jeg har en tendens til at undskylde mig selv
Hvad er mit syn på hån?	Det må man gerne, det er jo bare for sjov
Hvad er min fundamentale følelse?	Usikkerhed
Hvem er mine relationer?	Nære venner: Michelle og Cecilie Trælse bekendte: Ida og Line
Hvad er min motivation?	Jeg bliver nød til at være tilstede, for at jeg føler at jeg er i kontrol over, hvordan de andre definerer mig
Hvorfor er jeg dejlig?	
Hvorfor er jeg irriterende?	
Hvilke rygter går der om mig?	

Mekanikker

- Sukkerknalder
  Gives til anden, som hån fra egen kop eller tages fra anden, som ros, til egen kop

- Faktakort
  Skriv et udsagn, spil det
  → Det er sandheden

- Kommentarer
  Rødt er sødt
  Sort er lort

Факта

Mekanikker

- <u>Sukkerknalder</u>
  Den med flest skal svi-
  nes til
- <u>Byt plads</u>
  Alle bytter plads og
  efterlader sin tekop
- <u>Eskaler!!!</u>
  Gå amok

Ida

(Filurkatten)

Line

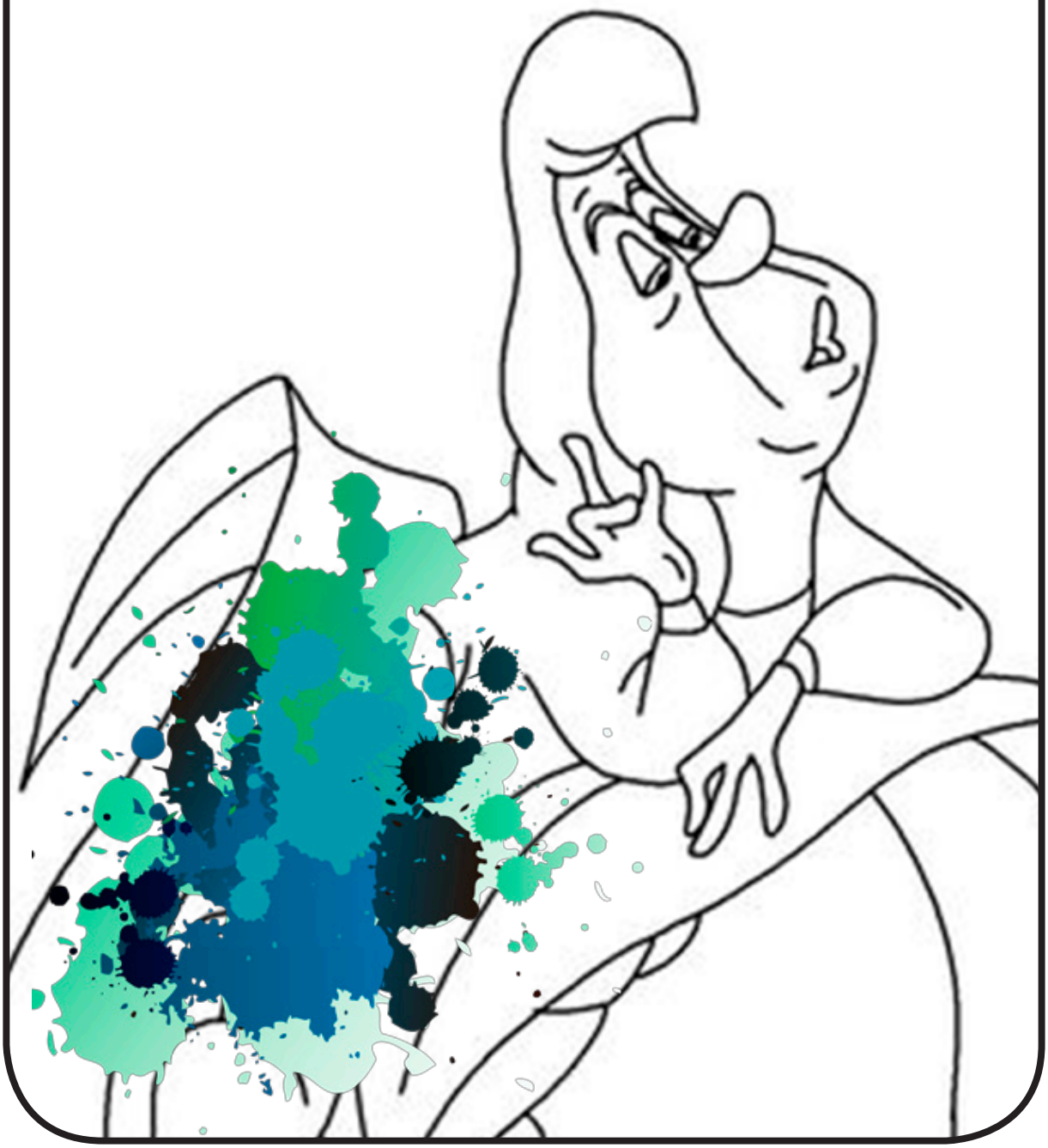
(Hjerter Dame)

Michelle

(Hattemageren)

Cecilie

(Kålormen)



Denise

(Dodoen)

Konversation starters

- Hvad har du lavet siden sidst?
- Hvordan går det med dine børn?
- Hvordan går det med din mand?
- Hvordan går det på arbejdet?
- Hvornår har du sidst set Alice?
- Har du fået en ny fyr på krogen? Noget kuvøse guf måske?
- Hvordan går det til træning?
- Var Alice der også til sidste omgang træning?
- Skulle dig og Alice ikke i biografen og se den der ...?
- Jeg er lige blevet færdig med den bog jeg lånte af Alice, du kunne vel ikke aflevere den til hende for mig?
- Er den kjole ikke magen til den Alice havde på sidste gang?
- Sikke nogle lækre sko, hvor har du købt dem?
- Hvordan gik det til jobsamtalen? Fik du jobbet? Hvad sagde Alice til det?
- Har du hørt at Alice...
    - har fået nyt arbejde?
    - skal skilles?
    - skal flytte?
    - søn har fået en mandlig kæreste?
    - datter er blevet kærester med en mand sidst i fyrrene?

Bemærk: ovenstående er kun forslag og først en sandhed, hvis det bliver brugt.