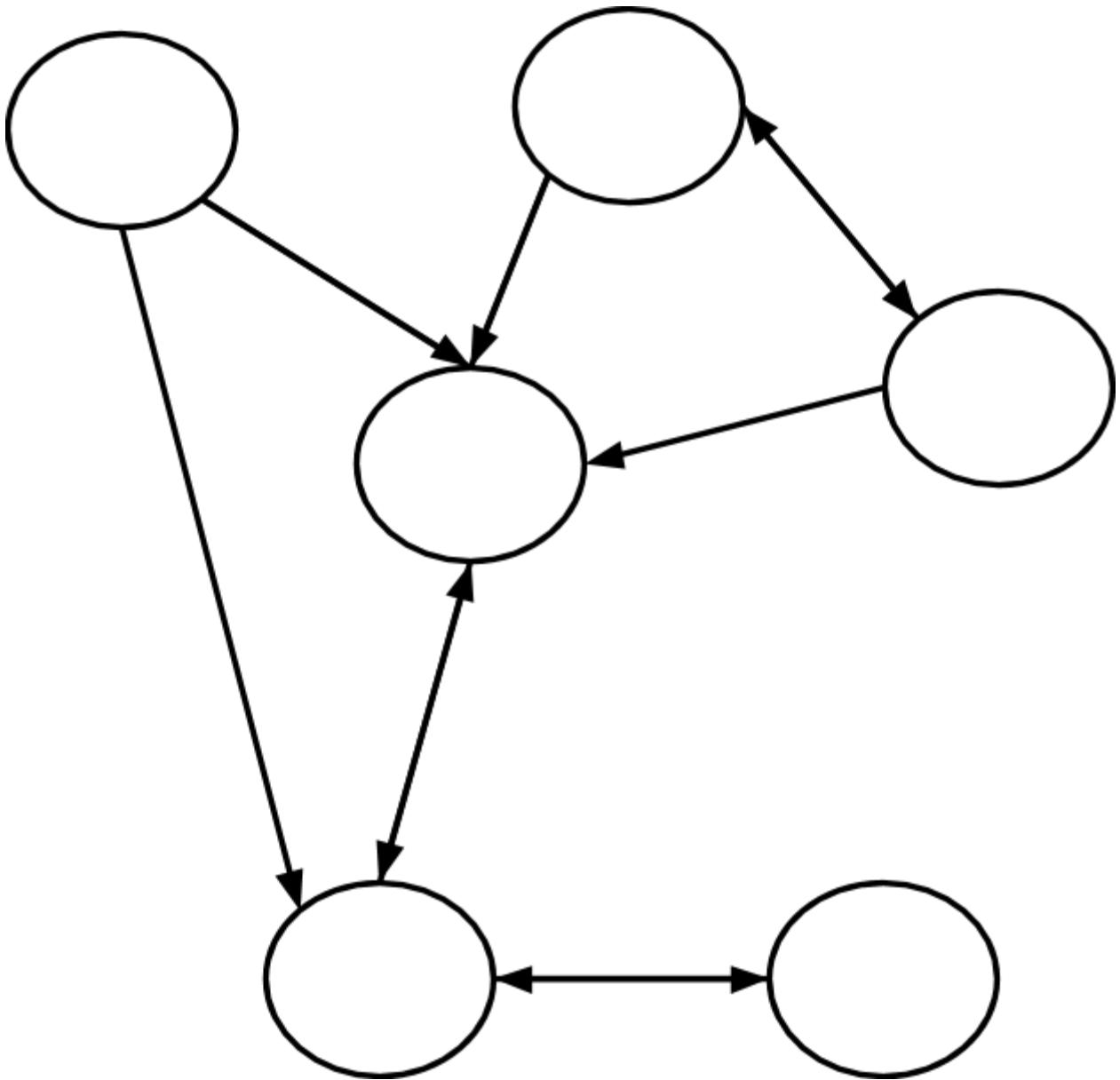


# What Is Love?



# Innehåll

## [Innehåll](#)

### [Grundläggande information](#)

#### [Scenario](#)

<a href="#">We Go Together: Presentation</a>	<a href="#">10 minuter</a>
<a href="#">I Wonder Who Is Like This One: Rollval och rollkonstruktion</a>	<a href="#">15 minuter</a>
<a href="#">What Is Love: Tävlingskvällens första dans</a>	<a href="#">15 minuter</a>
<a href="#">Ring of Fire: Klargörandet</a>	<a href="#">25 minuter</a>
<a href="#">Touch Me: Teknik för fysisk intimitet</a>	<a href="#">10 minuter</a>
<a href="#">Här rekommenderar vi en kort toalettpaus</a>	<a href="#">5 minuter</a>
<a href="#">I'm So Excited: Säsongsuppstart med kareokeklubben</a>	<a href="#">30 minuter</a>
<a href="#">You Are my Destiny: Förberedelse för ett viktigt samtal</a>	<a href="#">20 minuter</a>
<a href="#">I'm Coming Out: Ett viktigt samtal</a>	<a href="#">20 minuter</a>
<a href="#">We're In This Together: Kareoketävlingen 20 min</a>	
<a href="#">Storytelling: en länk till framtiden</a>	<a href="#">3 minuter</a>
<a href="#">I Want to Know What Love Is: Sista dansen</a>	<a href="#">5 minuter</a>
<a href="#">This Is The End: Slutmeditation</a>	<a href="#">3 minuter</a>
<a href="#">The Circle Game: Avslutningsrunda</a>	<a href="#">20 minuter</a>

#### [Roller, överblick](#)

#### [Kareokesånger, överblick](#)

# What Is Love?

## Grundläggande information

**Antal spelare:** 4 - 10

**Antal spelledare:** Helst 2

**Tidsåtgång:** ~ 3 timmar

Varav presentation/förklaringar/övergångar: ~ 90 min

Varav spel: ~ 110 min

### **Material (utskrivet på papper):**

- ☐ Rollhäften
- ☐ Namnlappar till rollerna
- ☐ Sångtexter för kareokesångerna
- ☐ Relationskarta
- ☐ Översikt för spelet med hålltider (=innehållsförteckningen)

### **Material (övrigt):**

- Hörlurar och någon typ av ljudspelare med tillgång till karaktärslåtarna. Kan ordnas av spelledarna eller tas med av spelarna.
- Om möjligt, videospellista med de valda kareokesångerna och projektor. Går också med någon sorts högtalarsystem och texthäfte, eller att spela text och musik direkt från bärbar dator, men inte lika smidigt.
- Gärna lite frukt eller småplock som spelarna och rollerna kan äta under tiden.

### **Om hur scenariot är skrivet:**

- Förklaringar till spelledarna är skrivna med vanlig stil.

**- Saker som vi vill att spelledarna särskilt ska notera är fetade.**

*- Förslag på formuleringar som spelledarna kan använda när de instruerar spelarna är skrivna i kursiv stil och inskjutna.*

## Scenario

### We Go Together: Presentation

10 minuter

*Hej!*

*Det är vi som tillsammans ska spela "What Is Love". Det ser vi fram emot!*

*Vi heter X och X och kommer att leda spelet.*

*Vi gör en runda så att alla får säga sina vanliga namn innan vi börjar förbereda spelet.*

*"What Is Love" tar ca 3 timmar att spela, varav 1 timme är förberedelser och efterarbete, så 2 timmars effektivt spel. Vi som spelledare ger tydliga ramar i ett antal på varandra följande scener. Vi kommer att säga när varje scen börjar, slutar och annat som ni behöver veta. Vi kan också när som helst komma med instruktioner och förslag som ni då kan integrera i spelet.*

*"What Is Love" utspelar sig runt en kareokeklubbs årliga klubbmästerskap: från säsongsuppstarten, genom övningstillfällena, till själva showkvällen. Det är en prestigelös tävling mellan vänner och bekanta, så lek, trams och motsatsen till skönsång är varmt välkommet i detta spel. Så även allvarsamma samtal om kärlekens natur. Var och en av era roller kommer nämligen ha sitt eget perspektiv på kärlek, och spelet kommer att handla om krockarna eller mötena som uppstår mellan dessa olika perspektiv.*

*Innan vi börjar vill vi också säga att om ni behöver ta en paus i spelet så går det bra att både hojta att ni behöver gå på toaletten, sätta er vid sidan av (specificera off-plats i rummet) för att ta det lugnt ett tag eller att säga "stopp, vi bryter scenen!" om det känns nödvändigt. Om ni av någon anledning behöver gå innan spelet är slut vill vi gärna att ni säger att ni inte kommer tillbaka och att ni återkopplar till oss spelledare efter att spelet är avslutat.*

### I Wonder Who Is Like This One: Rollval och rollkonstruktion

15 minuter

Spelaren går runt i ett rum med häften där titelbladet innehåller låtnamn. Berätta för spelarna att de inte kommer att sjunga sångerna, utan att de bara utgör rollerna. Bredvid ligger en musikmaskin med just denna låt. Spelaren plockar upp häftet och musikmaskinen. Spelaren lyssnar på låten och läser häftet.

Först läser spelaren en beskrivning/tolkning av det kärleksperspektiv karaktären och själva låttexten innehåller. Sedan finns en möjlighet att välja ett "hinder" som gör det svårare för karaktären att hantera sin kärlek; ett inre bekymmer som ställer till det för karaktären under spelets gång. Detta är valfritt; det ska gå att spela detta spel helt "feel good". Till sist får spelaren några fält att fylla i som ger karaktären olika egenskaper - kön/genus, arbetslivssituation, ålder, boende.

**Obs! Spelarna behöver inte skriva mycket. Det här är bara en första skiss. Förtydliga också att karaktärens boende och arbetsplats kan kopplas ihop med andra karaktärer under det fortsatta karaktärsarbetet. Därför bör spelarna hålla sig till ganska öppna svar på frågorna och inte hitta på för mycket om karaktärernas liv.**

Förutom att fylla i formuläret skriver spelaren även namn, pronomen och ålder till karaktären på en namnlapp. Be spelarna vänta med att klä på sig namnlapparna till efter tävlingens första dans (nästa scen).

## What Is Love: Tävlingskvällens första dans

15 minuter

*Spelets scener kommer inte i kronologisk ordning. Den här dansen utspelar sig precis efter att kareoketävlingen era roller är med i har avgjorts. Den är ett slags minne från framtiden, där det är era karaktärer som dansar adrenalinet av sig efter ett roligt och spännande klubbmästerskap.*

*Den här dansen har också en funktion i skapandet av era karaktärer och deras relationer. Ni kommer att välja olika attraktioner, vänskaper och viktiga band för era karaktärer som kan forma spelet. Vi kommer inte att prata oss fram till det här, utan använda handgester i en ordlös dans.*

*Handgesterna är:*



*Att hålla upp handflatan. Detta innebär att karaktären ser sig som vän eller bekant med den som står mittemot. Ett minimum här är att lägga sin handflata emot den andra; då ser ni båda på varandra som kompisar. Troligen är ni många som känner varandra sedan tidigare genom kareoken.*

**Kom ihåg att visa detta praktiskt, antingen med hjälp av den andra spelledaren om ni är två eller med hjälp av någon av spelarna om du spelleder själv.**



*Att fläta ihop fingrarna/krama om en hand. Detta innebär att karaktären känner en fysisk attraktion mot den vars hand kramas om. Om båda gör detta är attraktionen ömsesidig. En annan möjlighet när någon håller upp en handflata är att krama om den trots att den andra inte kramar tillbaka. Det symboliserar en ensidig attraktion.*

**Kom ihåg att visa detta praktiskt, antingen med hjälp av den andra spelledaren om ni är två eller med hjälp av någon av spelarna om du spelleder själv.**



*Att placera fingret på någons panna. Detta innebär att karaktären ser den som pekas på som en själsfrände, någon som förstår karaktären på djupet. Om båda pekar på varandra är detta själfrändskap ömsesidigt, annars ensidigt.*

**Kom ihåg att visa detta praktiskt, antingen med hjälp av den andra spelledaren om ni är två eller med hjälp av någon av spelarna om du spelleder själv.**

*Med andra ord finns det tre nivåer att laborera med, och det är möjligt att skapa en relation där någon är attraherad både kroppsligt och intellektuellt medan den andra endast är intresserad av vänskap. Karaktärsrelationerna som uppstår här ska förstås som spelöppningar mer än som en instruktion att slaviskt följa genom spelet.*

*Nu undrar ni: hur ska min karaktär kunna veta vilka de andra karaktärerna är när det inte ens finns namnbrickor än? Svaret är: kärleken är blind. Vi ber er titta på rummet genom er karaktärs ögon och försöka välja attraktioner och vänskaper utifrån det som er karaktär upplever - men ni kommer oundvikligen att välja något som förvånar er karaktär, eftersom ni inte har tillgång till all information. Tova och Mikael har skrivit scenariot såhär därför att de tycker att det finns någonting intressant med begär som överraskar.*

*Kom ihåg att era karaktärer kan ha flera själsfränder eller attraktioner samtidigt, och att det ofta är roligare att spela ju fler relationer som är laddade med mening. Spelet handlar just om möten och relationer, så håll inte igen - skapa många relationer, minst tre!*

*Strax börjar alltså tävlingskvällens första dans. Här behöver ingen dansa vackert; det går fint att vara både generad, stel och väldigt avslappnad på den här kareokeklubben. Ni har precis avslutat tävlingen och det här är kvällens första dans.*

**Under dansen, som pågår under det att Haddaways *What Is Love?* spelas, följer spelledarna karaktärernas interaktion så väl som möjligt och samlar på så sätt information om de relationer som skapas.**

## **Ring of Fire: Klargörandet**

**25 minuter**

Efter dansen går spelarna ur karaktär för en runda med karaktärspresentationer. Här får alla visa sina namnbrickor. I en uppsättning med tio spelare har varje spelare högst en minut på sig att presentera karaktären utifrån sina anteckningar i karaktärshäftet och utifrån vad som hände i den första dansen.

Syftet med rundan är dels att ge spelarna en chans att få syn på de karaktärer som börjat formas, men också att ge spelledarna en chans att skapa berättelser som binder samman karaktärerna ytterligare. Spelledarna bör se till att fokus ligger på de egenskaper och relationer som är viktiga för sådant berättande.

Annan information, som karaktärens intressen utanför kareoken, drömmar i livet och så vidare kan tas upp som bonus för att ge karaktärerna mer personlighet om det är en liten grupp med mycket tid. En liten grupp tillåter också mer medskapande och idésprutande från spelarna.

Rundan avslutas med att spelledarna, utifrån spelarnas presentationer av sina karaktärer och de möten som skett i första dansen, berättar kort om hur karaktärerna känner varandra och vilka kopplingar som finns dem emellan. Vem bor med vem, vem jobbar med vem, vem har ett äktenskap med någon av de relationer som upprättades på dansgolvet och vem är ny i stan? Här är det alltså upp till spelledarna att hitta/förstärka intressanta kopplingar som kan ligga till grund för det fortsatta spelet. Detta ger en ram för spelarna att utgå ifrån.

Spelledarna måste här förhålla sig aktivt till tiden. Speciellt om spelargruppen är stor och pratig finns det en poäng med att inte börja resonera för mycket fram och tillbaka med spelarna, utan istället försöka bygga fram en berättelse som är spännande att lyssna på och där relationerna är så givna som möjligt.

**Relationer att inspireras av:** partner, inneboende, hyresvärd, vän, syskon, arbetskamrat, studiekamrat, gemensamma politiska kretsar (extra relevant för låtarna His Girl och Did You Give the World Some Love Today), förälder, ex, facebookstalker...

## **Touch Me: Teknik för fysisk intimitet**

**10 minuter**

Här är ett förslag på hur tekniken kan introduceras:

*Olika typer av intim fysisk kontakt kan vara intressant att spela på i det här scenariot. Vi vill då be er att vara lyhörda för era egna och varandras gränser. Så om ni spelar på fysisk närhet måste ni också kunna ta både ett ja och ett nej. Fysisk närhet är inget måste, utan en möjlighet i spelet.*

*Vi tänker oss att i det här spelet är en kram en kram och en tryckare en tryckare, men om karaktärerna vill hängla så kanske ni som spelare av olika anledningar vill kunna visa det utan att själva hängla.*

*I det här spelet kan ni visa att karaktärerna hänglar genom att röra vid varandras ansikten med händerna. Det här går att göra på många olika sätt. Det går att visa att det är ett fyllehängel, ett blygt hängel, ett utstuderat hängel och så vidare. För att ni ska få testa några olika möjligheter och känna att ni kan använda den här tekniken i spelet om*

*ni vill så kommer vi nu att göra en kort övning, lite som ett line-dance-hångel. Ni testar tekniken som era karaktärer.*

*Ställ er på två rader mitt emot varandra (om det inte är jämna par kan en av spelledarna hoppa in). Ni kommer nu att som era karaktärer få testa hångeltekniken i en minut med den ni står mittemot. Gå fram till personen. Testa en ingång. (Vänta.) Börja hitta ett slut. Nu har det gått en minut.*

*Nu tar alla spelare i ena raden ett steg till höger så att ni möter en ny line-dance-hångel-partner. Testa hångeltekniken som era karaktärer med en ny ingång med denna nya person. (Vänta.) Börja hitta ett slut. Nu har det gått en minut.*

*Nu tar alla spelare i ena raden ett steg till höger så att ni möter en ny line-dance-hångel-partner. Testa hångeltekniken som era karaktärer med en ny ingång med denna nya person. (Vänta.) Börja hitta ett slut. Nu har det gått en minut. Och nu är line-dance-hånglet slut.*

**Här rekommenderar vi en kort toalettpaus**

**5 minuter**

**I'm So Excited: Säsongsuppstart med kareokeklubben**

**30 minuter**

Scenen är uppdelad i två delar.

Den första delen handlar om att rollerna är med sina "gäng" på väg till säsongsuppstarten. Detta är en chans för spelarna att sätta igång spel i lite mindre grupper. Spelledarna klargör hur karaktärerna kom till kareokeklubbens säsongsuppstart. I sällskap med vem, med vilka förväntningar och allianser? Berättelserna för varje karaktär bör inte vara lång, max ett par meningar, men eftersom karaktärerna också hör ihop så kan man såklart bygga ihop längre resonemang om en grupp i gruppen.

**Exempel:** Kanske karaktärerna Nina, Solveig och Rani som bor tillsammans i ett kollektiv och har ätit ceviche ihop på en restaurang precis innan de kommer till kareokeklubbens föreningslokal? Kanske är de extra peppade på att lära känna nya människor, eftersom Laila har skrutit om att hon tagit med sina två spexiga kusiner från Malmö (som hon i sin tur kommer tillsammans med)?

Se till att spelarna vet när de kan börja spela. Om det är en liten grupp kan du "korsklippa" mellan scenerna så att alla får se vad som händer. Annars kan du låta flera grupper spela parallellt. Se till att de olika gängen kommer iväg till säsongsuppstarten i tid. De måste inte komma fram samtidigt.



Som spelledare kan du när som helst intervensera och ge ny information för att driva på spelet till exempel genom att säga: *“Nina börjar bli stressad och vill gärna komma iväg till klubblokalen nu”* eller *“Leila kommer på att de ska sjunga Hello Sunshine för Solveig när de möts”*.

Väl i klubblokalen hälsar alla på varandra och de nya medlemmarna i klubben presenteras. Det bestäms också vem som ska sjunga vilken sång och vem som ska öva med vem (max 4 grupper). Sångerna som kan väljas till tävlingen är förutbestämda. Det finns bara 6 låtar, så i en större grupp kommer vissa karaktärer definitivt att välja samma låt. Då kommer de att sjunga tillsammans i tävlingen. De som sjunger tillsammans måste inte öva tillsammans. Valet av sång får gärna reflektera karaktären och/eller dess tankar kring relationer på något sätt, hur är upp till spelaren.

När de relevanta besluten har fattats och tiden tar slut kan spelledaren också berätta hur kvällen slutade och lägga in spelbara händelser i berättelsen om det finns inspiration till det.

### **You Are my Destiny: Förberedelse för ett viktigt samtal** **20 minuter**

Karaktärerna ses för att öva i max fyra grupper. I scenen klipper spelledarna emellan övningsmötena så att alla får chansen att driva sina berättelser framåt. Spelledarna kan även här berätta vad som händer emellan klippen och ge spelarna situationer som de kan plocka upp spelet ifrån.

Scenens titel “förberedelse för ett viktigt samtal” innebär att karaktärerna under scenens gång försöker formulera någonting som är viktigt för dem. Frågor som scenen på något sätt kan ställa till karaktärerna kan vara till exempel “Varför har du valt den här låten?”, “Vad vill du uttrycka?”, “Vad är viktigt för dig här i livet?”

Scenerna som spelet klipper emellan kan utspela sig i parken, hemma i duschen, framför spegeln, på vardagsrumsmattan, i klubblokalen, i telefonen, på rasten - allt beror på vad som passar karaktärerna och berättelsen bäst.

#### **Efter scenens slut måste spelarna ta ett beslut på stående fot:**

- *Vem eller vilka vill min roll prata med nu och vad vill min roll ha sagt?*

Berätta scenens förutsättningar för spelarna innan scenen börjar.

### **I'm Coming Out: Ett viktigt samtal** **20 minuter**

Den här scenen består av max sex miniscener som alla utspelar sig under tidspress. Karaktärerna möts (enligt sina/spelarnas önskemål i slutet på förgående scen) på en busshållplats där den enas buss snart kommer, i en paus på jobbet, precis innan brandlarmet går, i väntan på ett telefonsamtal... eller så måste de kanske skriva sin bekännelse med en dålig kulspetspenna på en pappersservett innan rollen som jobbar på kaféet kommer med

notan, etc.

Ungefär 2 minuter tror vi är lagom längd på scenerna om de är så många som sex stycken. Tänk på att det ibland går att förtäta scener utan att idén försvinner. Kanske Solveig och Rani ville prata med varandra, och Leila ville prata ensam med Solveig. Den trean kan bli spännande om förutsättningarna är rätt!

Här kan det bli extra viktigt att driva på handlingen genom berättande eller konkreta handlingsförslag om en spelare inte får ur sig det som karaktären måste säga innan scenen är slut. Endast i undantagsfall, när det uppenbarligen är fantastiskt fint, kan en karaktär få misslyckas med att säga det som den ville säga.

I dessa scener går det att använda andra spelare som "statister"; dvs att de får en funktion som förhöjer upplevelser för de spelare som scenen fokuserar på. De behöver då inte spela sina ordinarie karaktärer, utan kan vara personer på bussen, cafégäster, affärsbiträden, etc. Viktigt är att statisterna vet varför de är där. Exempel 1: en person är på sitt jobb och har bråttom, blir störd av kunder, men måste samtidigt berätta något för sin vän. Statisternas uppgift här är att stressa karaktärerna. Exempel 2: två väldigt blyga personer som måste prata har hamnat bredvid varandra på tunnelbanan några stationer, och de sitter mitt emot ett par som grovhånglar. Statisternas uppgift här är att genera karaktärerna.

## **We're In This Together: Kareoketävlingen 20 min**

Tävlingen är verkligen inte en tävling. Frågan om vem som "vinner" är helt avhängig vad spelets dramatik tjänar på. Ändå lånar denna scen tävlingens nervositet - spelarna ska hela tiden veta att den sista låten som ropas upp kommer att vara "vinnarlåten". Låten som "vinner" framförs dock precis som alla de andra låtarna bara en gång.

Denna scen är också en nedräkning till spelets och kvällens slut. Det handlar inte bara om vem som vinner eller förlorar - för varje låt som avslutas vet karaktärerna också att de har kortare tid på sig att säga det som måste sägas, göra det som måste göras, veta det som måste vetas. Påminn spelarna om att de kan bygga upp spelet på detta sätt, så att det blir högre spänning ju längre in i kvällen de kommer.

Alla bidrag i kareoketävlingen framförs på samma sätt. Den eller de som ska sjunga bidraget ropas upp av spelledaren, som agerar som kvällens konferencier:

**Obs! Förklara dedikationsritualen genom att visa praktiskt - det blir tydligast så.**

**Exempel:**

- Spelledare 1: *Vi presenterar Mikey med låten Wicked Game! Välkommen upp på scenen Mikey!*

- Spelledare 2: *Hej, jag heter alltså Mikey och jag ska sjunga Wicked Game, som jag vill dedikera till Tova eftersom det var hon som fick mig att verkligen förstå känslorna som låten handlar om...*

Om flera karaktärer sjunger samtidigt kan de välja om de vill göra enskilda dedikationer eller komma överens om en tillsammans.

Dedikationerna ska gärna anspela på någonting som har uppstått under spelet, och om de också skapar ytterligare spel genom att introducera anledningar för de andra karaktärerna att bli fascinerade, förbannade, nyfikna eller oroliga är det ett plus.

Efter dedikationen framförs bidraget. Hur länge varje sång pågår beror på antalet sånger, men **två minuter per sång räcker mer än väl** även för ett spel med färre sånger. Medan sången pågår kan karaktärerna i publiken föra olika sorters samtal med varandra som viskas eller ropas under framförandet. Det är alltså, till skillnad för hur det brukar vara under uppträdanden, helt okej för spelarna att inte rikta huvuddelen av sin uppmärksamhet mot den eller de som sjunger.

Varje sång slutar med en stor applåd.

Kareoketävlingen fortsätter på samma sätt, med en presentation av sången som ska sjungas, en presentation av karaktärerna som sjunger och en intresseväckande dedikation. Låten sjungs samtidigt som de som inte sjunger får en chans att interagera.

Vinnarlåten utannonseras som *“och nu framför kvällens vinnare sitt bidrag - [sångnamn] med XX!”* Precis som innan lämnar karaktären sin dedikation, och framför sedan hela sången medan resten av karaktärerna interagerar med varandra.

## Storytelling: en länk till framtiden

**3 minuter**

Här länkar några ord från spelledarna vidare spelarna till spelets sista scen. Möjlighet finns att fånga upp trådar ur berättelserna som har utspelat sig, och ge lösa trådar en riktning. Det går också att bara sammanfatta situationen, ungefär såhär:

*Efter att vinnarlåten spelats dansade ni alla adrenalin ur kroppen till “What Is Love”. Sedan har ni fortsatt dansa, prata, tänka och sjunga. Nu, vid sista dansen, som snart kommer, är ni tröttare och mjukare. Sminket har runnit, någon har krossat ett glas, alla har både glädje och sorg i kroppen och kvällen närmar sig sitt slut. När sista sången klingar ut kommer också spelet att vara över. Nu spelas den strax, och allt är fortfarande möjligt.*

## I Want to Know What Love Is: Sista dansen

**5 minuter**

Den sista sången spelas, och allt är fortfarande möjligt. Under den här dansen går det bra att prata, bara dansa, sitta och se på eller något helt annat, beroende på vad som passar varje karaktär bäst.

### **This Is The End: Slutmeditation**

**3 minuter**

Spelledarna guidar en meditation som tar avsked av karaktärerna. Den är inte lång, men glöm inte att också ge tanketid - försök själv besvara frågorna i ditt huvud lite innan du läser vidare:

*Ställ dig någonstans där du är själv i rummet. Om du vill kan du sluta ögonen, för nu kommer jag att leda en liten slutmeditation.*

*Tänk på din karaktär.*

*Vad vet din karaktär som du skulle vilja ta med dig ut härifrån, göra till en del av dig? Placera det inom dig någonstans där det är säkert och där du kan ta hand om det tills det behövs.*

*Tänk på dig själv.*

*Vad vet du som din karaktär inte vet? Vad skulle du vilja ge din karaktär som den kan ta med sig härifrån och göra till en del av sig?*

*Tänk på ett råd du skulle kunna ge din karaktär.*

*Tänk att karaktären lyssnar på ditt råd, tackar dig och säger att ditt råd är värdefullt.*

*Tänk att du tackar din karaktär för de här två timmarna. Tänk att ni tar farväl av varandra med respekt, och vet att om ni någonsin möts igen kommer det också att vara ett respektfullt möte.*

*Var nu närmare dig själv än din karaktär. Andas lugnt med dina egna lungor. Känn hur marken känns under dina egna fötter. Lyssna på ditt eget hjärta.*

*Vi som spelledare vill tacka er alla för att ni ville spela det här spelet med oss. Vi kommer att avsluta med en liten runda där var och en har en chans att säga någonting om spelet till hela gruppen. Ni kan nu öppna ögonen och komma tillbaka till rummet när ni är redo, och komma och sätta er ned med oss.*

### **The Circle Game: Avslutningsrunda**

**20 minuter**

Om det är många spelare och tiden är knapp, tveka inte att sätta en tidsram för rundan, så att varje spelare till exempel får max 1,5 minuter att prata. Det är viktigt att alla får möjlighet att säga någonting, och det går alltid att plocka upp fortsatta reflektioner senare. Försök att hålla rundans form, speciellt om ni är fler än 4 spelare.

Frågor som spelarna kan besvara i rundan:

- *Hur har du känt under spelet och hur känner du nu?*
- *Vilken kärleksideologi hade din karaktär?*
- *Påverkades din karaktärs syn på kärlek under spelet?*

## Roller, överblick

1. Baby Revolution
2. Blank Space
3. Did You Give the World Some Love Today, Baby?
4. Even if Love
5. Halo
6. I'm His Girl
7. I'm Your Man
8. Love Hurts
9. Marathon Kiss
10. P1 Song (den här sången är inte en kommersiell sång, utan finns bara i Tovas dator)
11. The Greatest Love of All
12. Time after Time
13. Woman in Love

## Kareokesånger, överblick

Det är givetvis möjligt att som spelledare välja andra kareokesånger än dessa, men bestäm gärna innan spelet börjar - det ska inte handla om att välja sin favoritlåt, utan om att rollerna måste välja mellan ett begränsat antal sånger i scenen "I'm So Excited" där rollerna möts för första gången. Vårt urvalskriterium för kareokelåtarna är att de berättar om en dramatisk situation som karaktärerna kan identifiera sig med och berätta igenom på olika sätt.

1. Mamma Mia - <https://www.youtube.com/watch?v=E2wsM9qF3Ns>
2. Must Have Been Love - <https://www.youtube.com/watch?v=TvXrinxgh-U>
3. These Boots Are Made for Walking - [https://www.youtube.com/watch?v=nht\\_o1\\_ltvI](https://www.youtube.com/watch?v=nht_o1_ltvI)
4. Heaven Is a Place on Earth - [https://www.youtube.com/watch?v=5wZI\\_KgCzas](https://www.youtube.com/watch?v=5wZI_KgCzas)
5. I Wanna Dance with Somebody - <https://www.youtube.com/watch?v=6lxtluu1mA0>
6. Wicked Game - [https://www.youtube.com/watch?v=a2TW97\\_sCl8](https://www.youtube.com/watch?v=a2TW97_sCl8)