



Handouts

I Proaktiv bruges handouts ikke til at føre plottet videre. Det vil sige, at der som sådan ikke er nogen af disse handouts, der er essentielle for, at spillerne enten kan forstå eller færdiggøre scenariet. Handoutsene bruges til at forstærke stemningen i scenariet og dermed give spillerne en god oplevelse med scenariet. Er der et handout, som er vigtigere end de andre, så er det invitationen, fordi der her står, hvad karaktererne skal nå i løbet af weekenden.

Mappen indeholder følgende handouts:

Den gamle kontrakt

Udlevering: Når Nikolajs spiller har læst sin karakter færdig.

Funktion: Den gamle kontrakt, som blev skrevet under et restaurantbesøg for 10 år siden. Det er den kontrakt, som bliver nævnt i karakterbeskrivelserne. En måde at bruge kontrakten på er, at give den til Nikolaj, når spillet starter. Det vil være logisk, hvis det er ham, som har beholdt kontrakten. Den er slidt, fordi han har siddet og kigget på den mange gange. Den kan være hans fokus for bogcafeen. Du kan også bruge kontrakten på anden vis.

Invitationen

Udlevering: Når spillerne er ved at have læst deres karakterer.

Funktion: Invitationen er en slags hurtig oversigt over, hvad der skal ske i løbet af spillet, og det giver spillerne en fornemmelse af, hvad det er de skal nå i løbet af weekenden. Det er på mange måder et ret ustruktureret program, men det er også Nikolaj. Når den første spiller er færdig med at læse sin karakter, kan du give ham invitationen, så kan de læse den på skift, eller en af dem kan læse den højt, når de er klar til det.

Fotoalbum

Udlevering: Når spillerne er ved at have læst deres karakterer .

Funktion: Farvebillederne af karaktererne er ren stemning, og kan bare smides ud til spillerne, når nogen er ved at være færdige med at læse deres karakterer. Det betyder ikke noget direkte i spillet, hvordan karaktererne ser ud, men spillerne kan bruge det som inspiration.

Seks ark med tomme Hermann tests

Udlevering: Før spilpersoner er fordelt.

Funktion: De seks ark bruges i starten af spillet, når du skal fordele karaktererne til spillerne. Hver spiller får udleveret et ark, og du forklarer grundprincipperne i Hermann testen som beskrevet i scenariet, hvorefter spillerne plotter sig selv ind på testen og tegner deres diagram. De skriver deres navn på testen og giver dig arkene, så du kan sammenligne deres diagrammer med karakterernes diagrammer. Oversigten over karakterernes diagrammer ligger i mappen med handouts.

Avis artikler

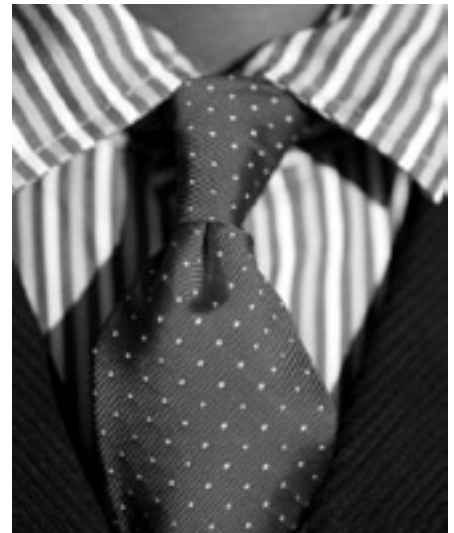
Udlevering: I løbet af spillet, når det lige passer

Funktion: Tre udvalgte avisartikler om bogbranchen i Danmark. Artiklerne underbygger teorien om, at det er et godt tidspunkt at starte en bogcafé på. Du kan give spillerne artiklerne, hvis du mener, at nogen af dem har tid til at læse dem. Du kan også bare spørge, om der er nogen, som vil se dem. De kan bruge artiklerne i forbindelse med præsentationen af bogcafeen for investorerne.

Bonus: Hermann test oversigt over karaktererne

Udlevering: Egentlig et internt redskab, når der skal fordeles spilpersoner

Funktion: Gør det nemt for dig at sammenligne spillernes diagrammer med karakterernes. Kan desuden bruges som handout. Både Peter og Adam kan argumentere for, at deres karakterer kender til Hermann testen, og gør de det, vil det være sandsynligt, at de har luret, hvordan deres venner passer ind i testen.



RESTAURANT BAGGÅRDEN

STRÆDET 24, 2000 KBH V, TLF 2454 6532

Hermed lover undertegnede at starte en bogcafé inden udgangen af 2002. Løftet omfatter en seriøs overvejelse over muligheden for at investere tid, penge og viden i Projekt Bogcafé.

Hvis følgende betingelser er opfyldt om 10 år - altså i 2002 - lover undertegnede personer at forfølge deres drømme om rigdom og lykke via denne vej:

- Der er ikke åbnet talrige andre bogcafeer i Danmark
- Markedet for bøger og kaffe er ikke ændret voldsomt i negativ grad. (Adam tror, at man måske har fundet ud af, at kaffe giver kræft i år 2000)

For at opfylde drømmen om en selvstændig og succesfuld virksomhed, skal vi de næste 10 år gøre os klogere og rigere end vi er nu, hvor vi brænder hele vores formue af på dette fine restaurantbesøg.

Fredag 14. juli 1992

Peter Thøgersen

Thomas Lundstrøm

Karsten Schmidt

Martin Rod

Nikolaj Rosholm

Adam Johansen

Hej Drengene

Det bliver lørdag aften det sker. Peter har inviteret Anders Broholm fra investeringselskabet Weinberger & Locke. Den private investor Uffe Høst, som Martin har en forbindelse til, dukker også op.

Hvis vi mødes fredag eftermiddag giver det os et døgn tid til at forberede en præsentation. Vi kunne selvfølgelig også bare køre den på rutinen, men der skal jo også lige være tid til at se Vesterhavet.

Peter har jo talt om, at investorerne nok gerne vil se, at vi selv skyder penge i projektet. Det er jo ikke så underligt, men det betyder, at vi nok også hellere må forsøge at finde ud af, hvor meget vi hver især kan skyde ind.

Jeg har lagt en slags program for weekenden, men udover investorernes ankomst er der ikke noget som er for alvor fastlagt. Vi skal dog omkring følgende ting:

- Hvor meget kan vi klare os for i løn?
 - Præcist hvilken forretning er der tale om?
 - Fokuserer vi ligeligt på mad kontra bøger?
 - Hvor meget skyder vi selv i projektet og hvad betyder det?
- Og meget andet ...

Jeg glæder mig til at se jer alle.

Nikolaj



Weekend på Svinkløv Badehotel

19. juli – 21. juli

»Drømmene realiseres«

PROGRAM FOR WEEKENDEN

Fredag 19. juli

- Ankomst omkring klokken 17.00. Når vi alle er kommet lægger vi lige en hurtig slagplan og fikser en SWOT analyse.
- Middag i hotellets restaurant klokken 20.00. Hotellets køkken er vidt berømt. Jeg har sørget for at bestille bord til os alle.

Lørdag 20. juli

- Klokken 11.00 mødes vi og forbereder præsentationen. Adam tager en projektor med, hvis vi vil bruge PP.
- Vi spiser mens vi arbejder. Jeg har ikke bestilt bord på hotellet, da vores middage har det med at trække ud.
- Præsentation klokken 20.00. Anders Broholm og Uffe Høst dukker op.
- Mødet er færdigt. Vi åbner champagnen for at fejre, at vi åbner en bogcafé!

Søndag 21. juli

Tjekout klokken 12. Vi har jo nok brug for et »hvad så nu« møde, men det må vi enten tage om morgenen eller finde ud af noget andet. Nogen af os skal måske også hjem og skrive opsigelser ;-))

Adressen:
Svinkløv Badehotel
Svinkløvvej 593, Svinkløv
9690 Fjerritslev
Tlf: 98 21 70 02

Fra turen til Skotland i 2001



Adam og Marianne



Peter (til højre) og Thomas



Martin



Karsten



Marianne og Julie



Irene



Nikolaj

Inderste cirkel: Omverdenen vil lægge mærke til, hvis man scorer så lavt, at man befinder sig i inderste cirkel. Man kan forestille sig en distraet kunstner, der overhovedet ikke prioriterer procedurer eller orden, som vil befinde sig i den inderste cirkel i den grønne farve.

Midterste cirkel: Det er inden for dette felt, at de fleste mennesker befinder sig. Man kan have højt eller lavt inden for denne cirkel, men scorer man inden for denne cirkel, er man relativt velfungerende inden for dette område.

Yderste cirkel: Når man længere ud en den yderste cirkel, er det fordi, at man skiller sig ekstremt ud. Man kan forestille sig, at et menneske der virkelig nyder at have tjeek på det hele, og som altid opdaterer sin kalender og ved præcist, hvad han skal om et halvt år, scorer ud over den yderste grønne cirkel.

Blå (Analyse)

Positivt

Måles/vejes
Logiker
Analyse
Matematik

Negativt

Rundsage
Ufølsomme
Umenneskelige

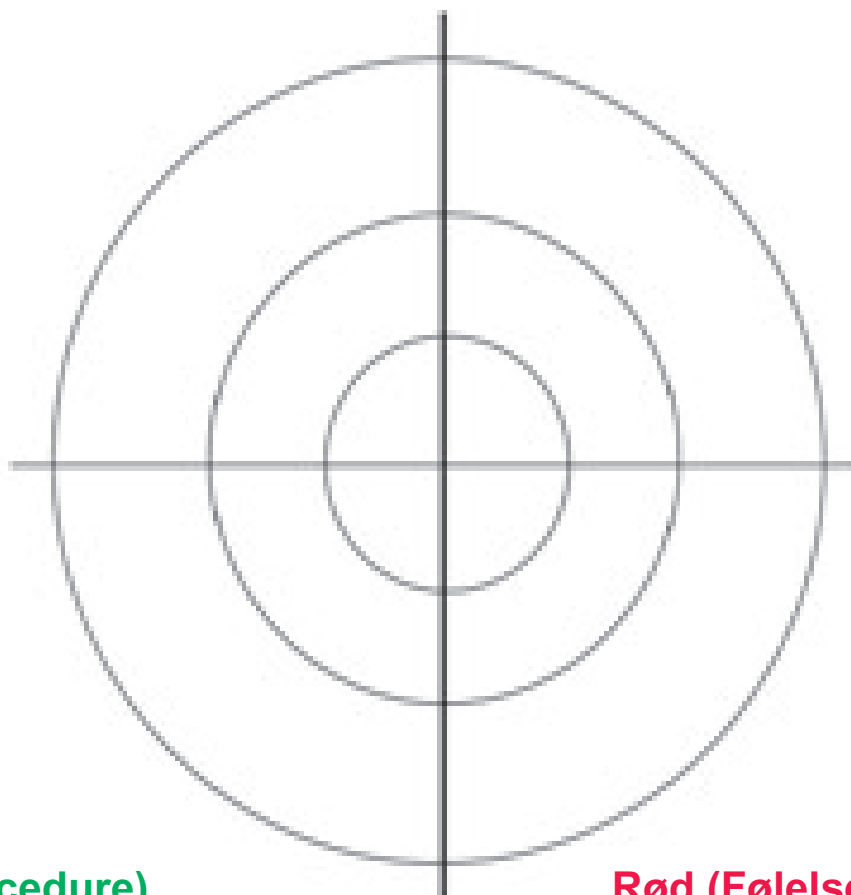
Gul (Kreativitet)

Positivt

Visuelle
Kreative
Risikovillige

Negativt

Ufokuserede
Airheads
Svære at fastholde



Grøn (Procedure)

Positiv

Procedure
Do'ers
Målrettet
Disciplin

Negativ

Pedel-agtige
Regelryttere
Flueknepere

Rød (Følelser)

Positivt

Empatisk
Venlig
Diplomat

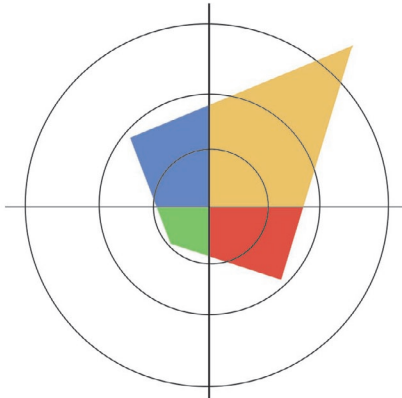
Negativ

Hystade
Følelssporno
Urealistisk

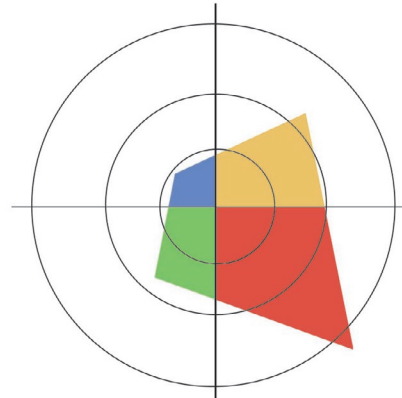
Spilpersoner ifølge Herrman testen

Gul: Kreativ
Blå: Analyserende

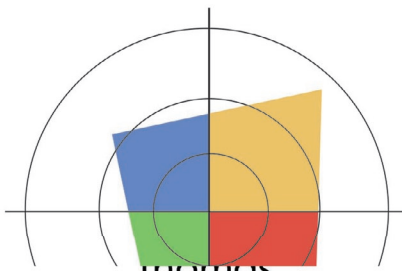
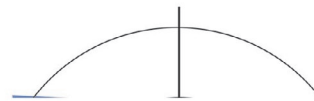
Grøn: Regel- og procedureorienteret
Rød: Følelsesorienteret



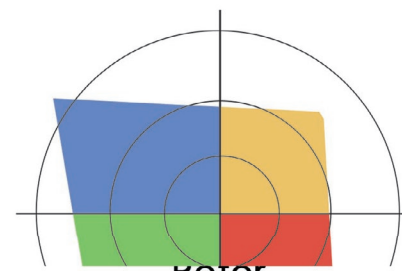
Nikolaj



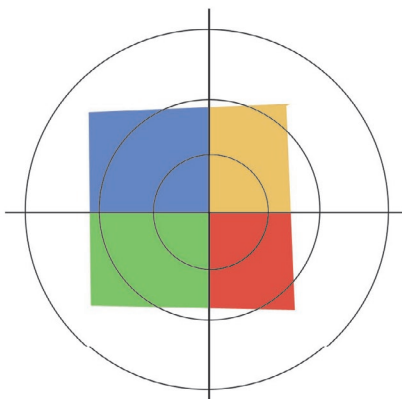
Karsten



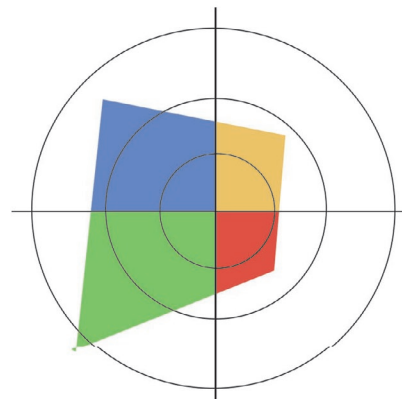
Thomas



Peter



Martin



Adam