



MIN
PIGES
SPURV

Troels Ken Pedersen

Indholdsfortegnelse

Min piges spurv.....	2
Inspiration og tak.....	4
Guide til scenariet.....	5
Spillelederens rolle.....	7
Fortællingen.....	9
Om formen.....	11
Digtene.....	11
Sanselighed, synspunkt og pinlighed.....	11
Sex.....	12
Sikkerhed.....	16
Casting-råd.....	18
Opvarmning.....	20
Huset.....	25
Scenesætning.....	27
Eksempel på scenesætning.....	29
Scenesætning og specifikke spilpersoner.....	29
Forløbet.....	30
Ankomst/frokost lørdag.....	31
Aftensmad, lørdag aften.....	32
Hvem sover hvor?.....	32
Morgenmad søndag.....	32
Afrejsen.....	33
Udgangsritual.....	33
Debriefing.....	34
Punkter til spilleleder.....	35
Karakterer	
Nannas liste	
Digte	

Min piges spurv

I en ikke så fjern fremtid, hvor fysisk berøring er ved at gå af mode, mødes en lille flok mennesker for at være gammeldags. For at røre og røres, for at søge den kontakt, man ikke kan opnå gennem nok så sindrige simulationer.

Min piges spurv er et stilfærdigt science fiction drama om sex, kærlighed og fremmedgørelse. To par og en enke isolerer sig i et sommerhus i et par dage for at bytte partnere og udforske sig selv og hinanden. Det særlige ved spillet er, at det at rollespille sex her er den primære indgangsvinkel til at udtrykke karaktererne og udforske situationen. Sex er ikke en ubestemmelig masse. Detaljerne betyder noget. Hvad vi gør sammen, og hvordan vi reagerer på hinanden, siger meget om hvem vi er.

Min piges spurv er ikke et pornoscenarie, selv om blodet nok skal komme til at rulle i årerne, for der er fiktive men ægte følelser på højkant.

Min piges spurv er ikke følelsesmæssig ekstrem sport om misbrug og overgreb. Det handler om små men afgørende ting som ensomhed, kærlighed og fortvivlet håb.

Min piges spurv er et scenarie om forvirrede, fremmedgjorte og fantastiske mennesker.

Scenariet tager udgangspunkt i præmissen, at man kan lære folk at kende i sengen. Selve spillet er en vekslen mellem sexscener og ikke-sexscener med små, dagligdags gøremål. Hvordan man forholder sig til hinanden over frokosten eller ved kaffemaskinen farves så af hvad der er sket i sexscenerne. Der er en række ritualistiske procedurer til at dirigere og forme sex-scenerne og give dem rytme og begyndelse og afslutning, og sætte fokus på konsekvenserne af at dele sig selv. I scenariet bruges erotiske digte; deres formål er dels at sætte stemning, dels at være

en æstetisk måde at afbryde og afrunde på. Hele scenariet er indrammet af ritual og digte.

Om det faktisk vil lykkes for spilpersonerne at udmønte sex i reel menneskelig kontakt er så det, der i sidste ende er på højkant. Spillet er erotisk, men det er ikke hentydningernes og antydningernes erotik. Det er erotik som sex, hvor der er mere på spil end blot velsmurt friktion og udløsning. Der er virkelige skønt fiktive mennesker, forhold og følelser på spil, som der netop ikke er i porno.

Praktiske detaljer: Scenariet er for fem spillere og en spilleleder. Der er en aldersgrænse på 18 år, fordi spillet både kræver en vis følelsesmæssig modenhed at håndtere og noget ballast af livserfaring at trække på. Ja, der er 17-årige som vil kunne håndtere det og 30-årige som ikke vil, men det er en god tommelfingerregel. Spillet tager ca. 5 timer med alle indledende og afsluttende øvelser. Karakterer og digte skal udskrives dobbeltsidet, spilleledervejledningen kan udskrives som du foretrækker. Hæft eller ri digtene til et lille hæfte. Husk at have snacks eller frugt i baghånden til debriefingen efter spillet.

Inspiration og tak

Min piges spurv trækker på en del inspirationskilder. Blandt dem er naturligvis adskillige rollespil. En del temaer og teknikker er videreudviklet fra mine tidligere scenarier **På tømmerflåden** og **Tortur**, samt **Mod nulpunktet** som jeg skrev sammen med *Peter Fallesen* og *Morten Greis Petersen*. Af andres værker vil jeg fremhæve *Peter Fallesens* **Auto de fe** for det at inddrage digte i rollespil (jeg lader til at have svært ved at skrive noget som helst, uden at **Auto de fe** sniger sig ind på en eller anden måde) samt Jeepform-spil, blandt andet *Emily Care Boss' Under My Skin*. Formmæssigt har jeg trukket en del på jepernes teknikker og temaer, men samtidig er **Min piges spurv** i nogen grad en reaktion mod nogle tendenser og prioriteringer hos jeperne, ikke mindst vægtingen af at spille "close to home", samt sloganet "pillow talk is better than sex". Hvis der er ét centralt princip, som har været styrende for **Min piges spurv**, er det at sex er mere interessant end pillow talk; folk afslører sig mere i hvad de gør, end i hvad de siger. Præsentationen af karaktererne er inspireret af *Kristoffer Apollos* og *Sebastian Flamants Superheroes 2*. Fra andre medier har jeg naturligvis også trukket en del inspiration, ikke mindst fra de antikke digtere *Sapfo*, *Ovid* og især *Catul*, som havde en hel del at fortælle mig om sex og kærlighed, og titlen henviser da også til et par af *Catuls* digte. Litterært set trækker jeg på *Svend Åge Madsens* science fiction.

En varm tak til de, der har hjulpet mig: Mine spilstere Julie Blegvad, Peter Fallesen, Anne V. Hansen, Frederik J. Jensen, Sidsel S. Juhl, Anders Larsen, Marie-Luise Lubich, Kasper Mosekjær og Niels L. Rasmussen, Rune K. Drewsen for forsiden, Peter og Anne (igen), Simon Steen Hansen og Tobias Bindset for frugtbare og strengt nødvendige diskussioner, samt min kone Christina G. Christensen.

Guide til scenariet

Alt i alt, med fordeling, opvarmning og debriefing, kan scenariet spilles på fem timer. Her er lidt om afsnittene, og om hvordan de bruges og hænger sammen.

- **Spillelederens rolle.** Her forklares grundtrækkene i, hvad spilleleders opgaver og ansvar er.
- **Fortællingen.** Her forklares spilpersonernes grundkoncepter, og spejlinger og modsætninger mellem spilpersonerne. Spillets kerne er at spillerne skal udforske spilpersonerne og deres forhold, og det er spilleleders opgave at give gode oplæg til udforskningen.
- **Om formen.** Her forklares principperne, som ligger bag de konkrete måder, spillet skal spilles på. Dernæst forklares helt præcis, hvordan det er meningen at sex skal rollespilles i **Min piges spurv**, og dette afsnit kan bruges som opslagsværk til at finde procedurer, hvis spillerne bliver kreative og vover sig ud over det mere basale.
- **Sikkerhed.** Dette afsnit opregner de redskaber, som spillerne er blevet udstyret med til at sikre deres velbefindende. Dernæst opregnes hvorledes spilleleder skal håndtere spillernes brug af sikkerhedsredskaber, og hvordan defensivt spil skal forhindres.
- **Casting-råd.** Her forklares, hvordan man på baggrund af opvarmningen bedst matcher spillere og spilpersoner.
- **Opvarmning.** Her forklares opvarmningen fra en ende af. Opvarmningen tager en lille time, men tjener en del formål. Først skal spillerne tale sig varme generelt og med hensyn til temaerne, og samtidig give spilleleder et grundlag for casting. Dernæst skal spillerne lære formen samtidig med at de spiller sig ind på deres spilpersoner. Spillet starter allerede når opvarmningen starter, og det første punkt er at spilleleder skal oplæse digtet *min piges spurv* for at starte spillet på en rituel måde. Dette spejles af den tilsvarende rituelle afrunding i afsnittet "udgangsritual".

- **Huset.** Det er stedet, hvor handlingen foregår, og et vigtigt redskab til at skabe stemning. Her står alt hvad man skal bruge for at bringe huset i spil, lige til at slå op i når det behøves.
- **Scenesætning.** Her forklares først helt konkret, hvordan scener skal sættes, og så gennemgås forløbet fra en ende af, med henblik på praktisk spil. Du kommer efter opvarmningen til at spille med dette afsnit foran dig, og kortvarigt slå op i andre afsnit når der er behov.
- **Udgangsritual.** Således afsluttes spillet.
- **Debriefing.** Således rundes der af efter selve spillet. Pointen er at opfordre spillerne til at tale om spillet bagefter.
- **Punkter til spilleleder.** Dette er en hjælp, et enkelt noteark med de vigtigste ting at støtte sig til under spillet.
- **Spilpersoner.** Spilpersonerne er præsenteret fra to vinkler: Deres positive selvbillede, det vil sige deres idé om hvordan de er virkelig OK mennesker, og så deres negative selvbillede. Selv om hver karakter har en kort liste med centrale punktnoter på forsiden af det andet ark, er selvbillederne ikke kun stemningstekst, men indeholder en pæn mængde faktiske oplysninger, som spillerne skal bruge til at bygge deres tolkninger af deres karakterer over. Læs dem, lær dem grundigt at kende. De er sagens kerne.
- **Bilag.** Eriks digte og Nannas liste. Uddeles efter opvarmningen. Digtene foldes til et lille hæfte, som kan hæftes eller ries sammen.

Spillederens rolle

I **Min piges spurv** er der stort set ikke nogen traditionelle bipersoner for spilleder at spille, kun en enkelt i et par minutter under opvarmningen. Til gengæld er der mange andre vigtige opgaver at varetage. En hel del af dette er måske åbenlyst, men her er det alligevel.

Spilleders opgaver:

- **Formidling.** Spilleders første og vigtigste opgave er at formidle idé og procedurer til spillerne, først under opvarmningen og siden løbende undervejs, når spillerne har brug for støtte. En lille men vigtig ting er at håndhæve forbuddet mod indre monolog (jævnfør princippet om sanselighed, se afsnittet om formen).
- **Beskrivelse.** Gør omgivelserne levende ved hjælp af beskrivelser. Det skal ikke være lange, malende beskrivelser, men korte, ukomplette beskrivelser som stimulerer spillerne til at fylde mere på med deres egen fantasi. Dels skal der beskrives, når scenerne sættes, dels når der opstår pinlige pauser. Science fiction-elementets fokus på fremmedgørelsestemaet bringes og holdes i spil ved hjælp af beskrivelse.
- **Udfordring.** Ved hjælp af scenesætningen skal spilleder udfordre spillerne med interessante situationer, som på en subtil måde enten konfronterer dem med deres problemstillinger eller giver dem et klart ansvar for at søge interessant spil selv. Dette gøres ved først at stille spørgsmål, ledende, provokerende eller uskyldige, og derefter sætte scenen med beskrivelse, ud fra hvad spilleren har svaret. **Min piges spurv** er sandkassespil, du skal gøre dit for at holde det interessant.

- **Bekræftelse.** Undervejs får spillerne brug for at du bekræfter dem i, at hvad de gør og siger er godt og rigtigt. De får brug for opmuntring og for at du er fan af dem. Dette er ikke et af den slags spil, hvor du skal smile stort og komme med begejstringsudbrud; du skal bruge subtile midler. Dette er dog simpelt nok: De vil søge øjenkontakt med dig og måske se en lille smule spørgende ud. Hvis de gør det (og de ikke famler og har brug for dig som formidler) skal du fange øjenkontakten og nikke ganske let, eventuelt smile en anelse. Mere skal der ikke til, men det er virkelig vigtigt.
- **Bagstopper.** Der er en ret god chance for at der sker uforudsete ting. Det er spilleders opgave at samle op og sørge for, at hvad der spilles er interessant og relevant for temaerne og spillerne. Der kan være tale om tilpasning af procedurerne for sex til uforudsete situationer, eller om uforudsete overordnede udviklinger.

Fortællingen

Spilpersonerne består af to par og en single. Det midaldrende par er den viljestærke erotiske rebel Nanna, for hvem alternativ livsførelse og seksualitet er et livsprojekt, og hendes kæreste Erik, som af kærlighed forsøger at følge med i hendes projekt for at leve op til hende og holde på hende. Det unge par består af gymnasieeleven Caroline, som er ude på sit livs eventyr med hustleren Omar, der forsøger at leve op til at der for en gangs skyld er én, der ser ham som et menneske, som er værd at samle på. Den femte, Kirsten, er en enke som forsøger at komme oven på igen efter sin mands død ved at søge seksuel selvrealisering.

Her er de grundlæggende træk i fortællingen. I hovedsagen ligger de i karaktererne, og hvis blot der castes godt, burde de ikke kræve nogen vold at lokke frem. Og hvis de ikke ender med at stå helt krystalklare for alle deltagende, er det også OK. Først og fremmest spejler de to par Nanna-Erik og Omar-Caroline hinanden, men på en lidt kompliceret måde. Både Omar og Erik spiller roller for at tilfredsstille deres partner. Både Nanna og Omar leder deres partnere ud i nye, grænseoverskridende eventyr. Både Erik og Caroline ligner den underlegne part, men er den egentlige følelsesmæssige drivkraft i deres forhold. Både Nanna og Caroline reagerer mod fremmedgørelse. Erik og Nannas forhold er låst fast i et smerteligt mønster, Omar og Caroline er i en dødsspiral. Indfaldsvinklen er Kirsten som den primære protagonist, der udforsker længsel og frustration ved at gå på opdagelse i de to par og deres forhold. De to pars forhold er på to forskellige måder dømt til en ulykkelig skæbne, men Kirsten kan "frelse" dem, hvis hun både forstår dem og ser skønhed i deres kærlighed. Ikke fordi det forhindrer deres liv i at være hårdt, men fordi det så siger, at kærligheden alligevel er det hele værd. Det er meget op til Kirstens spiller og spilleders scenesætning.

Stereotyper og magtforhold er temaer i scenariet. I parret Erik og Nanna er der kønsstereotyper på spil, og på nogle måder er magtforholdet vendt på hovedet i

forhold til kønsstereotyperne. På den anden side er det kønnede spørgsmål om den moralske ret til at prioritere sine egne behov stærkt i spil (eller, er Nanna en "bitch" fordi hun insisterer på sin lyst og sit projekt?). Kirsten har også en rem af den hud. Klasse og race er i klemme mellem Caroline og Omar. Omar samlede oprindeligt Caroline op for at udnytte hende økonomisk, mens Caroline for sin del har sex med fattige mennesker for spændingens skyld, hvilket er en form for udnyttelse med ret meget tradition bag sig (uanset at hun er vældig forelsket). Omars indvandrerbaggrund bruges primært til at kommunikere klasse-aspektet klart og letfatteligt for alle ved bordet, idet klasse og race som bekendt ikke er uforbundne størrelser. Desuden føjer det også et subtilt ekstra niveau af fetichisme til Carolines tiltrækning. Nanna er adoptiv-koreaner primært for at Omar ikke skal være helt alene som ikke-hvid, sekundært som ekstra klangbund for hendes fremmedgørelse og vrede.

Min piges spurv er science fiction, sat 20 år ude i fremtiden, hvor Virtual Reality-teknologi er blevet så god, at virtuel sex er ved at fortrænge fysisk sex for folk, der ikke er for fattige til apparaterne. Nogle mennesker opfatter dog simulationerne, hvor både ubelejlige kropsvæsker og kropslig ufuldkommenhed frit kan filtreres bort, som fremmedgørende. Dermed bliver sommerhusopholdet et oprør mod perfekt virtuel computersex, og i bredere forstand mod umulige krav og teknologiske lappeløsninger, som afskærer folk fra hinanden og sig selv. For en dels vedkommende formuleres det futuristiske i spillet gennem dets omhyggeligt arrangerede fravær i gammeldags isolation i sommerhuset, men på den måde henledes gang på gang opmærksomheden på det positivt heroiske. Litterært set lægger scenariet sig dermed op ad samtids-problematiserende *social science fiction*.

Om formen

Dette er håndbogen, som skal benyttes til at forme spillet og i særdeleshed sex-scenerne.

Digtene

Digtene er der for at sætte stemning og for at give en æstetisk behagelig måde at indramme og afbryde scener. De er alle gamle græsk-romerske digte i oversættelse. Deres rim kører på rytme frem for bogstav- og enderim, men både spilleleder og spillere bør bare læse op med det bedste flow, de nu lige kan ramme, og ikke bekymre sig om at gøre det rigtigt. Der er nogle ret komplicerede rytmer i teksten, og i denne sammenhæng er de ikke værd at bekymre sig over.

Sanselighed, synspunkt og pinlighed

Sandheden er konkret. Det indre liv er off limits. Alt hvad der udtales ved bordet skal være ting, der kan ses, høres, føles, lugtes og smages. De to ting mødes dog på én måde: *Synspunkt-spil*, hvor spilleren beskriver ud fra karakterens synspunkt. Det vil sige at spilleren sorterer, hvad der er vigtigt, og kan lægge et ladet tillægsord eller to ind. For eksempel starter spillere sexscener ved at beskrive deres karakterer ud fra karakterens egen mening og selvopfattelse. Grunden til at sanselighed er så vigtig er, at spillet handler om menneskelig kontakt, og i bund og grund har vi aldrig adgang til andres tanker, men skal altid tolke deres ord og handlinger. Indre monolog og spillerudsagn om indre liv vil kortslutte dette aspekt af spillet. Synspunkt-spil bryder en lille smule med sanseligheden på en kontrolleret måde, for at fremhæve muligheden af menneskelig erkendelse og kontakt gennem sex, så alle ved bordet kan følge med, specielt gennem synspunkt efter sex.

Pinlig tavshed bringer huset til live. Opstår der pinlig tavshed i mere end fem sekunder i en samtalesexscene, eller går en diskussion i ring første gang, beskriver spilleleder noget i huset, det orange ryatæppe eller hvad det nu måtte være. Dette er ikke en straf, bare en fremhævelse!

Sex

I sexscener bør man spille highlights frem for hele forløbet, styret af spilleleder, som dog snarere skal bede om afrunding og hop til næste, end klippe hårdt videre uden spillernes indvirken. Samtalescener behøver ikke være så fast-paced, men repræsenterer stadig highlights; tomgang klippes bort. Der kan klippes frem og tilbage mellem scener, men en sex-scene bør ikke bides over i mere end to dele. Helt generelt bør en enkelt sekvens holdes til tre udvekslinger, evt. en fjerde hvis folk har gang i noget interessant. Men ellers: Klip efter tre. Tre er målet.

Før sex, de deltagende introducerer selv deres karakterer i situationen med en beskrivelse. Ud fra karakterens synspunkt men uden indre monolog, maks. et minut, gerne tre sætninger eller mindre. Bemærk kontrasten med slutningen, hvor spillerne beskriver hinandens karakterer. Brug dette i de første par sex-scener, og derefter for så vidt det forekommer interessant.

Grundsex, to personer sammen alene.

- Spillerne skal holde hånd, for den fysiske kontakts skyld.
- Den ene spiller skal sige et konkret kærtegn. Den anden spiller skal først sige, hvordan spilpersonen rent fysisk reagerer på det, dvs. på en måde som en partner ville kunne opfatte (fx. et smil, en gysen, et suk), og skal derefter selv sige et kærtegn. Dette skal den første spiller så sige en reaktion på. Det er en udveksling. Herefter siger den første et kærtegn igen, så "bolden" passerer frem og tilbage mellem spillerne.
- Der er tre udvekslinger til at klare forspillet, måske fire hvis det virker vigtigt, derefter klippes til højdepunkter eller cutscene.
- Selve akten, når de først er godt i gang, bør også klares på tre, højst fire udvekslinger.
- Du kan bede om et nyt, tredje sæt af tre-fire udvekslinger senere i akten, hvis du er nysgerrig efter at finde ud af noget. For eksempel, hvis første reelle sex-akt har været oral, kan det være interessant at se om der bliver gjort gengæld eller om akten ender med at være ensidig. Dette skal dog ikke være en separat scene, men "spolen frem" i samme scene.
- Indre monolog og lange beskrivelser er forbudt. Sex er fysisk, og sådan skal det også lyde.

Ensidige sex-akter (dvs. hvor en part er helt passivt nydende) foregår ved at én handler og den anden reagerer, hvorefter den første handler igen (nu med en reaktion at gå efter), og den anden reagerer igen, og en gang til, i alt tre omgange. Og så skal det heller ikke trækkes længere.

Gruppesex følger samme princip som sex for to. Man får et kærtegn, reagerer og giver et kærtegn videre. Ja, det skaber muligheden for at nogen bliver udelukket. Man kan bruge berøringen til at signalere at man vil have plads, ved at skubbe, prikke eller lignende. Er der én som ikke gør det, går det hen og bliver til...

Sex med tilskuer, to varianter.

- Den ene er med en tilskuer, der føler sig udenfor de elskende, der glemmer tilskueren (det kan være gruppesex, hvor en deltager er gledet ud). Den anden er sex, som er performance for tilskueren. Spilleleder kan bryde ind med korte opklarende spørgsmål for at fastslå, hvad der er tale om.
- Ved **udenforstående tilskuer** klipper spilleleder en gang kort til tilskueren, og så skal den spiller beskrive sin egen beskuende karakter (husk, ingen indre monolog), mens spilleleder supplerer ved at beskrive omgivelser (lugt, knirkende seng, tekstur så tilskueren ikke svæver frit). Den spiller beskriver også sin egen karakter til sidst, som beskrevet nedenfor. Det fremhæver isolationen i at være udenfor legen.
- Ved **performance for tilskueren** beskriver tilskuerens spiller én gang sin karakter, men når vi nærmer os klimaks, overtager tilskueren og fortæller om hvordan de elskende slutter akten. Det fremhæver at akten handler om tilskueren.
- Der kan være tale om både og (den ene performer for tilskueren, den anden har travlt med akten). Vælg i så fald den vinkel, du finder mest interessant.

Efter sex. Hver spiller skal kort beskrive den anden(/en anden) karakter. Ikke med indre monolog, kun som synspunkt. Pas på med gruppesex, det skal ikke blive til lange lister. Pointen er subtile konsekvenser af at dele sig selv. En udenforstående tilskuer slutter med at beskrive sit ansigt i ekstremt close-up, inden de elskende udveksler. Ja, det kan godt komme til at føles lidt sært. Det er OK. Ved performance for en tilskuer beskriver de opførende sammen tilskueren til sidst, efter tilskueren har beskrevet klimakset.

Cut scene Hvis det virker som en god idé, kan spilleleder indsætte en kort cut-scene efter forspillet. Den skal være til en eller flere af de deltagendes partner andetsteds, for at sætte relationerne i relief. Det kan være til sex andetsteds eller til samtale. Det skal ikke være alt for langt.

Sikkerhed

Spillerinstruksen lyder: Hvis spillet bliver ubehageligt grænseoverskridende, er der en række mekanismer til at signalere dette til sine medspillere. Brug dem hvis du føler behov, og vær opmærksom på det, hvis dine medspillere bruger dem. Det er OK at spillet føles svært, brug redskaberne hvis det begynder at gøre ondt.

- Hvis du gerne vil have din medspiller til at skrue lidt ned for intensiteten i en sex-scene, kan du bryde den fysiske berøring og trække dig lidt tilbage. Scenen fortsætter.
- Hvis du gerne vil afbryde en scene, men ikke afbryde spillet, kan du sige nøglefrasen "Jeg vil dele et digt med Jer." Scenen slutter. Derefter læser du det digt op, som står bag på dette ark (dvs. på bagsiden af det ark, spilleren sidder med, står der er digt). Skal du bruge flere digte, har spilleleder flere (dvs. spilleleder vælger et fra Eriks digtsamling). Digtet vil under alle omstændigheder blive brugt senere.
- Hvis du vil afbryde spillet fordi noget forekommer dig at være helt galt, siger du "Stop!" og viser en håndflade frem. Så taler I sammen om, hvad der kan gøres.

Spillederinstrukser oveni:

Hvis en spiller bruger digt-mekanikken læser spilleren digtet op, og efterfølgende sætter du scenen: Spilpersonerne sidder sammen i stuen (ved aftenstid, hvis det giver mening), og den oplæsende har lige læst et digt op af Eriks digtsamling. Lad der gå ti sekunder, eller lad de andre komme med ret umiddelbare reaktioner (men ikke lange diskussioner), og klip så tilbage til næste scene i forløbet efter den afbrudte sexscene.

Som spilleleder skal du holde øje med to former for upassende spil: Defensivt spil og overgrebsspil. Defensivt spil vil som regel tage form enten af knudret, klinisk sprogbrug, humor eller pornospil.

- Taler spillere om indføring af penis i vagina eller lignende, er der formentlig tale om distancerende klinisk sprogbrug, og du bør nænsomt men diskret bryde ind og rette i mindre anatomisk retning. Lem, pik, skede, skød, kusse, bryster er det passende niveau.
- En smule humor kan være OK, men i det store og hele bør det undgås. Bed folk om at lade være, hvis det bliver brugt til at skabe distance og ligner et problem.
- Pornospil er som regel en distancerende reaktion, og det er hvis spillerne gør sex til hårdtpumpet opførelse for et publikum snarere end en udveksling mellem de deltagende karakterer. Det er oftest nemt at kende. Vær høflig og ikke latterliggørende, når du slår ned på det. Ordet "patter" sagt *out of character* er et ret sikkert tegn.
- Overgrebsspil skal undgås. Det er uendelig nemt at lave intenst spil ud af overgreb, og det er ikke temaet for **Min piges spurv** (det er sex som kommunikation og menneskelig kontakt). Overgrebsspil skal høfligt og respektfuldt lukkes ned. Der skal kun gribes direkte ind i scener, hvis spillerne lader deres egne sikkerhedsværktøjer ubrugte og det er åbenlyst, at nogen er ved at komme til skade.
- Hvis nogen siger "Stop!" afbrydes spillet, og I diskuterer sammen, om spillet kan reddes og hvordan, om spilleren skal forlade spillet eller spillet skal afbrydes helt.
- Strengt taget er det ikke et sikkerhedsproblem, men husk at slå ned på indre monolog. Det undergraver spillets tema.

Casting-råd

Generelt bør det ikke spille den store trille for fordelingen af karakterer, hvad fysisk køn og seksuel orientering spillerne har, og jeg vil kraftigt opfordre til ikke at fordele karakterer på baggrund af køn. Karaktererne fordeles bedst på baggrund af spillernes sociale og spilmæssige tilbøjeligheder, som du har opfattet dem gennem opvarmningen. Og som hovedregel må der meget gerne være noget crossplay for at knæsatte, at dette her er sex mellem karaktererne, ikke spillerne, for så vidt det kan passe på spillerne og karaktererne.

Se efter, hvor udadvendte eller indadvendte spillerne virker, hvor sikre de virker ved situationen og emnet (usikkerhed kan sagtens være højlydt og grine!), om de tager initiativ og har let ved at improvisere eller ej. To af karaktererne er ret skarpe typer, den dominerende "bitch" Nanna og "lover boy" Omar. Spillere kan nemt ende med at blive typecastet ret hårdt ned i de roller, og som oplæg til klichéfyldt spil kan det godt blive uhensigtsmæssigt for de subtile nuancer ved bordet. Det vil derfor være en god idé at caste de to roller lidt *skævt*. Det vil sige at give rollen til en spiller, der kan fylde den men ikke er den mest åbenlyse match til typen. Som udgangspunkt kan det være en god idé at identificere de mest åbenlyse spillere til Nanna og Omar, og så simpelthen bytte rundt på dem og se om det ser funktionelt ud.

Kirsten skal gå til den mest initiativrige spiller, som uden at tøve samler tråden op og leverer. Se særligt efter, om der er en spiller som ikke tøver i associationsøvelsen.

Nanna skal gå til en spiller, som virker nogenlunde organiseret og i stand til at løfte Nannas lederrolle i spillet. Udadvendt. Husk at caste skævt.

Omar skal gå til en udadvendt showspiller, som ikke er tilbøjelig til tavs beklemthed. Husk at caste skævt. Gerne en kvinde eller i alt fald en spiller, som har en idé om hvad der er tiltrækkende ved en James Dean-type.

Caroline kan spilles af en lidt indadvendt spiller, som tøver lidt for at finde på noget godt i associationsøvelsen. Giv til én, du uanset køn og alder har lyst til at se som forelsket teenagepige.

Erik er en karakter, som man kan lægge lidt af hvert i, men en stilfærdigt charmerende spiller vil være et godt valg. Erik kan evt. gå til en kvindelig spiller, som er lidt beklemt ved situationen, da crossplay her kan give en belejlig lille ekstra distance, og karakteren kan bære det. Bemærk, at mand-med-kvindelig-karakter crossplay også er fint, men oftest ikke er et lige så nyttigt middel mod beklemthed.

Opvarmning

Opvarmningen er vigtig og vil tage sin tid, og det bør ikke være nogen hemmelighed. Der skal gives baggrund at caste ud fra, spillerne skal tale sig varme og trænes i scenariets teknikker. Sig før alle øvelser, hvad de går ud på og hvad formålet er. Opvarmningen bør tage under en time. Det lyder af en del, men opvarmningen indeholder også reelt rollespil. Som det første bør foromtalen læses op, hvis ikke det allerede er gjort ved spilfordeling.

Før spillet går igang, præsenterer alle sig kort for hinanden.

1. punkt, Min piges spurv. Forklar at opvarmningen også er spil, og at I vil komme til at spille in character før opvarmningen er forbi. Spillet går i gang, når du læser digtet "Min piges spurv" op.

Lille spurv, som min pige er så glad for,
leger med og har siddende højt ved brystet,
rækker og lar hakke finderspidsen,
spurv som hun driller indtil hårdt den bider,
når den skønne, som jeg så hedt begærer,
gir sig hen i sære og kære lege
for at trøste sit sorgbetyngede hjerte,
dæmpe måske sit begærs flamme...
Måtte jeg blot som hun ved at lege med dig
lette fra min sjæl dens tunge byrde!

(Eller tag den engelske version fra digtsamlingen, hvis det er en engelsksproget gruppe.)

2. punkt, hilseøvelse. Det præsenterer spillerne for hinanden og løsner lidt op. Det skal gøres stående, ikke ved bordet. Spilleleder er med.

1. Hils på personen til venstre for dig. Giv vedkommende et godt og solidt håndtryk.
2. Du skal nu hilse på personen til højre for dig. Klap vedkommende venskabeligt på skulderen, som om I er gamle venner og ikke har set hinanden længe.
3. I skal nu hilse på hinanden ved at give hinanden et kram. Det skal være et varmt og hjerteligt kram.

3. punkt, associationsøvelse. Én siger noget og så siger den næste det første, der falder dem ind, og så fortsætter den næste. Der er ikke noget forkert, andet end at tænke over det og derfor tøve. Spilleleder starter, kør et par gange rundt om bordet. Spilleleder skal starte og om muligt trække tilbage til sex og følelser. Formålet er at løsne op for både stemmer, kreativitet og samspil.

4. punkt, at tale om sex og kærlighed. Det er vigtigt at dette ikke behøver at være selvbiografisk, det er helt OK at lyve og bare finde på. Fiktion er fint. I tvivl? Find på! Hver spiller skal sige en ting, kort eller i et par sætninger, ikke mere end tre. Det behøver ikke at være genialt, bare det kommer rimelig tjept. Formålet er at få spillerne sporet ind på at tænke i sex, følelser og forhold.

1. Spilleleder starter med at sige noget om at føle sig ensom i et parforhold.
2. En spiller skal sige noget som er glædeligt ved sex.
3. Den næste spiller skal sige noget som er trist eller frustrerende ved sex.
4. Den næste spiller skal sige noget som er glædeligt ved romantisk kærlighed.
5. Den næste spiller skal sige noget som er trist eller frustrerende ved romantisk kærlighed.
6. Den sidste spiller skal sige noget om forhold, der går i stykker.

5. punkt, science fiction. Kort intro til 2030'erne, der er som nu, undtagen som udspecificeret. Det nybrud, som interesserer os her, er Virtual Reality med stimulering af følesansen. Det er blevet til den foretrukne måde at have sex for alle, der har råd til ordentligt udstyr. Kun særlinge og fattige rører rent faktisk ved hinanden for at have sex. Spørg spillerne som gruppe, hvad de unge kalder virtuel sex, og brug ordet senere. Så skal spillerne efter tur fortælle om en konsekvens af VR med følesans. Formålet er at give spillerne en chance for at flytte ind i karakterernes situation og tage medejerskab over settingen, samt give stof til scenesætning senere. Tag noter!

6. punkt, casting. Tilsammen bør de foregående øvelser give spilleleder nok idé om spillerne til at caste. Det er HELT OK at spiller og spilperson ikke deler køn. Se casting-råd, og husk skæv casting af Nanna og Omar.

7. punkt, spillerne læser deres karakterer. De skal ikke skimmes, de skal læses, der er væsentlige oplysninger i teksten. Sig det! Og giv spillerne minimum ti minutter til at læse grundigt. Husk dem på at læse begge sider af begge ark og gør opmærksom på at bemærkningen: "*Dette er ikke løgn. Det er heller ikke hele sandheden.*" ...er ret vigtig. Det er retten til senere at fortolke inden for rammerne af det skrevne også.

8. punkt, rids principperne for spillet op. De står allerede på folks ark, men er værd at gentage:

Dette er tænkt som et underspillet psykologisk og erotisk drama. Der er ikke lagt op til dramatiske, livsændrende omvæltninger, og vold og overgreb er forbudt. Spillets mål er udforskning og fortolkning af hovedpersonernes forhold til hinanden, så I ved spillets afslutning har lært dem at kende som mennesker, i og udenfor sengen. Underspil dit hjerte ud!

9. punkt, introduktion til sikkerhed. Sikkerheden er arrangeret i eskalerende skridt: At bryde den fysiske kontakt under sex-scener, at afbryde scenen med et digt, at afbryde scenariet med STOP! Det er vigtigt at understrege at det er OK at bruge sikkerheden, specielt fordi de første to skridt ikke laver nogen grimme brud i spiloplevelsen. Bed også spillerne om at holde sig fra defensivt spil og overgrebsspil. Forklar kort ud fra spilleders sikkerhedsinstruktioner.

10. punkt, foran spejlet. At beskrive verden ud fra sin karakters synspunkt er det tætteste, man kommer på at udspille sit indre liv i Min piges spurv. Øvelsen går ud på at beskrive sin karakter rimelig kortfattet, ved at fokusere på det som er vigtigt for karakteren selv, og evt. føje tillægsord på. Efter tur skal de spille at de står foran et stort spejl, nøgne, og beskriver hvad de ser når de betragter sig selv. Husk, ingen indre monolog, slå hårdt ned. Start med Nanna, og nævn at spilleren eksempelvis må tage stilling til om det, at Nanna er adopteret koreaner, er vigtigt når Nanna ser sig selv i spejlet (og så er det etableret i spil, at Omar ikke er den eneste ikke-hvide karakter).

11. punkt, fiktive kys. Den grundlæggende procedure for sex demonstreres *in character* ved hjælp af et kys mellem de respektive partnere. Spilleleder sætter scener (se nedenfor). Lad dem køre tre udvekslinger.

1. Kirsten kysser med en bekymret ven, spillet af spilleleder, i Rosenhaven i Valbyparken. Han afbryder på grund af et vredt barn og forsvinder fra simulationen. Når hun slukker for VR-systemet er hun tilbage i sin lejlighed og scenen slutter. Første konkrete smag af science fiction! Gør det lidt konkret og kluntet, og lad vennen støde sine fortænder ind i Kirstens i anden udveksling.
2. Omar og Caroline stopper op på vej ned ad en kældertrappe til et pokerspil og kysser. Intet teknologisk ved dette.

3. Nanna er i Indien på grund af en sag, og ringer hjem. Erik har sat en simulation op med en buldrende kamin i en stor, mørk stensal, og et isbjørneskind foran kaminen. De kysser i simulationen, og kan gå så langt, spillerne nu har lyst til at nå på tre udvekslinger. Start med læber der møder læber, ikke med en mulighed for ideologisk diskussion, og slut med at fremhæve ildens varme på den ene side og salens kulde på den anden.

Formålet er selvfølgelig at lære den grundlæggende procedure at kende, og blive fortrolig med idéen om rollespillet sex styret af procedurer. Gør opmærksom på, at der er procedurer til stort set hvad end de kan finde på: De skal bare gøre hvad der virker godt i fiktionen og så følge spilleders anvisninger.

12. punkt, hverdag i et forhold. Hvert par spiller kort en lille scene, hvor der ikke sker noget videre, for at se dem gøre noget sammen, der ikke går ud på sex. Det gør man ikke hele tiden.

1. Caroline og Omar sidder på en bænk i en park en solrig tidlig forårsdag og deler en sandwich.
2. Erik og Nanna får en kop morgenkaffe i deres lejlighed, en tidlig morgen før de skal på arbejde.
3. Kirsten rydder op efter sin søn Janus på fem, der lige er lagt i seng. Spilleren fortæller det.

13. punkt. Føler I behov, er dette tiden til en kort pause. Og så skulle I være klar til at gå i gang med at spille i sommerhuset.

Huset

Sommerhuset er et vigtigt redskab til at skabe stemning. Ved hjælp af huset sættes rammer om spilpersonernes samvær, og pinlig tavshed udfyldes og markeres, som beskrevet i afsnittet om formen.

Sommerhuset har Erik og Nanna lånt af venner hen over weekenden. Det er et middelstort et-plans sommerhus fra midten af 1900-tallet, beliggende et sted ved nordkysten af Sjælland. Grunden er stor, med en del fyrretræer og lærketræer og en frodig, grøn plæne som er ca. halvt græs og halvt mos. Høje hække og buskads giver en hel del privatliv.

Huset:

- Entre med et par skabe.
- Stor stue som er spisestue i den ene ende og dagligstue i den anden ende, med en sofa, et par lænestole og en kakkelovn. Der er et stort underholdningsanlæg, afkoblet af Erik.
- Køkken, lille og ret gammeldags, med gaskomfur. Det mest avancerede i køkkenet er en mikrobølgeovn.
- Badeværelse med toilet og brusebad.
- To soveværelser. I det ene er der en dobbeltseng, i det andet er der to enkeltsenge. I værelset med enkeltsenge er der et Bang & Olufsen Virtual Reality-anlæg, ligeledes afkoblet af Erik.
- Terrasse, halvt overdækket og sydvendt, med en stabel dyre men ret gamle havemøbler af træ.
- Redskabsskur med indgang fra terrassen.

Huset er møbleret og udstyret af et par generationer med penge og god omend lidt uens smag. Der er designermøbler, dekorationer og praktiske indretninger, som har været moderne i alle årtier siden 1950'erne.

Eksempler:

- Orange ryatæppe
- Læderlænestol
- Marmorbordplade (lidt ridset)
- Hans Scherfig junglebillede (tapirer?)
- Et par ægte tæpper
- Vinreol af tynde messingstænger fra 2020'ne.

Find endelig på mere efter behov og humør.

Scenesætning

Der er to typer scener, sexscener og samtalscener.

Når spillets hoveddel går i gang efter opvarmningen, ankommer spillpersonerne til sommerhuset en lørdag formiddag. Spillet slutter når de forlader det søndag eftermiddag, eller hvis de interessante dramatiske temaer er rundet af. Ind imellem er der mere eller mindre frit spil, som sættes og struktureres i samarbejde mellem spillere og spilleleder. Fra spilleleders side struktureres efter tre principper: **Spørgsmål**, **science fiction** og **afveksling**. Endelig bør spilleleder skubbe for en scene hvori digtsamlingen indgår i første samtalscene efter frokost lørdag, for at få digtene i spil.

Når scener skal sættes, stil **spørgsmål**. Ikke til indre liv, men til hvor er (din karakter)?, sammen med hvem, gørende/talende om hvad? Dette skal IKKE blive til en spil-planlægnings-komité, så spørgsmålene stilles målrettet til én spiller, og der reageres umiddelbart på svarene med scenesætning. Det er fint at spillere tager initiativ til scener, i så fald skal de være mål for spørgsmålene (men se videre under afveksling). Der må stilles spørgsmål til aktiviteter og blikkets retning, men ikke direkte til indre liv. Spillerne styrer og beskriver deres spilpersoner, det er *deres*. Spilleleder beskriver huset og haven. Spørg ud fra, hvor du vil skubbe spillet henad, og ud fra hvad du selv er nysgerrig efter at høre mere om. Når spillerne tolker deres karakterer på måder som du finder interessante, og når de reagerer på interessante måder på hinandens tolkninger, skal du bruge spørgsmål til at forfølge det interessante. Du er på samme vis fri til at springe ting over, som virker for dig som mindre interessante mellemregninger, med mindre spillerne *meget* gerne vil forfølge dem. Spørg Kirsten rigtig meget (se scenesætning og specifikke personer).

I alle samtalscener (og jeg mener alle! helt alvorligt) skal **science fiction** indgå, enten som del af ledende spørgsmål eller som en del af dit efterfølgende beskrivende oplæg. Det kan meget vel være referencer til deres fravær i den selvvalgte isolation i det lidt gammeldags sommerhus. Byg på de elementer og konsekvenser, spillerne har fundet på i opvarmningen, og find evt. på mere selv.

Der bør være en fornuftig **afveksling**. Dels mellem sexscener og samtalscener, dels mellem hvilke spilpersoner der er i fokus. Det er OK at spillere tager initiativ til scener ved at lade deres spilpersoner gøre og sige noget, men spilleleder bør stadig være opmærksom på at ingen bliver sat på sidespor for længe. Du kan bruge ledende spørgsmål rettet til spillere som du vil have spotlyset tilbage på, eller appellere til Nannas spiller om at bringe dem ind. Der kan godt være flere sexscener i træk, eller flere samtalscener, hvis det i øvrigt føles nødvendigt.

Scenerne bør holdes rimelig korte og skarpe. Du skal som spilleleder fremhæve pinlig tavshed (i mere end ca. fem sekunder) eller den første gang, samtalen kører i ring, ved at beskrive huset og interiøret. Dette fremhæver og fylder tomrummet, som beskrevet i afsnittet om formen. Det er OK at spillerne dvæler et øjeblik, men famles der eller går samtalen i ring mere end en gang, bør scenen nådesløst klippes. Klip samtalscener, når det interessante er sagt. Sexscener køres ud fra antallet af udvekslinger, og som det føles rigtigt. Cut-scenes indsættes efter forspillet.

Eksempel på scenesætning

Spilleleder: *Erik, hvor er du mens Nanna og Omar er sammen i soveværelset? Er du i køkkenet?* [ledende spørgsmål]

Eriks spiller: *Ja, jeg er ved at lave kaffe.* [kunne have anbragt sig andre steder, men greb bolden]

Spilleleder: *Hvem er ellers i køkkenet?* [ser spørgende i retning af Kirsten og Caroline]

Carolines spiller: *Jeg kommer ud i køkkenet til Erik.*

Spilleleder: *Duften af kaffen er lidt bitrere end i reklamen, men også lidt friskere [sci fi, reklamer lugter ikke endnu, måske har andre sanser været nævnt i opvarmningen?], og Eriks lille bog med erotisk poesi (af papir!) ligger på køkkenbordet idet Erik rører i kanden [lidt mere sci fi, og lægger op til samtale]. *Spil!**

Carolines spiller: *Jeg samler bogen op [griber bilaget] og siger: "Fin lille sag, jeg elsker rigtige bøger..."*

Scenesætning og specifikke spilpersoner

Kirsten er strukturerende for spillet, og vil som sådan nok få mere end sin del af spørgende scenesætninger. Det træder i stedet for at alle de andre har en dyb relation med en anden spilperson at trække på. Kirsten skal have i alt fald en trediedel af scenesætningerne, alle dem hvor der ikke er åbenlyst behov for at trække andre ind. Der er en bestemt type spørgsmål, som er god at stille til Kirsten: *Hvad ser hun, når hun ser på de andre som par?* Som synspunkt, ikke indre monolog, som altid. Spørg når hun har haft mulighed for at se de andre spille sammen. Dette er et virkelig centralt element i spillet! Kirsten har her magt til løbende at fælde en art dom over de andres forhold, på godt og ondt. Stil endelig noget ledende spørgsmål i retning af, at Kirsten ser på de andre som elskende. De andre vil få lov til at give deres syn på Kirsten efter sex.

Nanna kan bruges som redskab til at aktivere spillere, som er havnet på sidelinjen. Organiserende Nanna vil være tilbøjelig til at samle dem op eller sætte dem op. Spilleleder kan bruge dette ved at aktivere Nanna med scenesættende ledende spørgsmål om hvorvidt Nanna har bemærket/gør noget ved den som er lidt udenfor. Husk ikke at trænge ind i det indre liv! Blikkets retning er grænsen. Forhåbentlig spiller Nannas spiller med og udfylder løbende funktionen af sig selv.

Forløbet

- **Ankomst til huset/frokost lørdag**
- **Aftensmad lørdag**
- **Hvem sover hvor?**
- **Morgenmad søndag** (fokus på Erik og Nanna!)
- Frokost søndag
- Oprydning
- Afrejse

Nogle af de enkelte punkter kan behandles meget løseligt. Der behøver ikke at brygges spil over de ikke fremhævede, de kan fortælles let henover af spilleleder. Hvis det interessante drama føles udspillet, er det helt OK at klippe frem til udgangsritualet, uanset om man har spillet sig helt frem til afrejsen.

Ankomst/frokost lørdag

Det truer med regn, men holder tørt, og alting er meget grønt og lidt køligt. Den første scene skal være Kirsten på vej op ad indkørslen (men klip før hun ringer på). Spørg derefter Nanna: Hvem har gjort frokosten klar, hvem hilser ved døren? Hvad står der på bordet? Spilleder, beskriv huset. Lad dem ankomme, sætte bagagen, sætte sig til bords og snakke. Når der er snakket noget, og spillerne har haft en chance for at præsentere deres karakterer i en social situation, se forventningsfuldt på Nanna hvis ikke hun af sig selv tager ordet og udlægger reglerne (spilleren har Nannas liste til hjælp). Dette her er forholdsvis konventionelt rollespil at løbe sig i gang på. Lad det vare noget tid, men skub diskret hvis det begynder at blive kedeligt. Aftaler de hvem der skal i seng med hvem ved frokostbordet? Ellers er det op til efterfølgende scenesætning. Og en ting til: Nanna kan huske at have set Omar før. Det var måske et år siden, ved en fetich-fest hvor Omar var ledsager for en ældre herre. Dette står på Nannas ark. Fremhæv eventuelt i efterfølgende scenesætning, at Nanna ser på Omar, men husk at holde fingrene fra hendes indre liv.

Spil herefter en serie sexscener og samtalscener. Der bør være mindst én sexscene før aftensmaden, gerne to. Den første sexscene bør være en fuldendt demonstration af grundformen, komplet med selvbeskrivelser på forhånd og udveksling af synspunktbeskrivelser til sidst. I samtalscener begynder det nu at være relevant at spørge Kirsten, hvordan hun ser de andre. Det giver de andre noget at spille efter. Hvis ikke spillerne, i særdeleshed Erik, af sig selv bringer digtene i spil, kan du gøre det ved hjælp af scenesætning, fra nu af og frem. Spørger nogen efter et litterært emne, så foreslå digtene. Eventuelt kan du bruge et ledende spørgsmål.

Aftensmad, lørdag aften

Vi er i fuld gang med måltidet, da scenen starter. Spørg Nanna. Hvad er der til aftensmad? Det er lige til at stille frem, men hvad er det? Lad være med at spørge til samtalen –lige her er det nok sjovere at lade spillerne finde ud af det i spil. Nu har de faktisk sex at tale om. Gør de det? Igen, social scene i fællesskab.

Igen bør der være mindst én sexscene i løbet af aftenen, gerne to. Og selvfølgelig samtalscener til at dvæle lidt ved karaktererne og lade folk tale (eller ikke tale!) i eller på tværs af forhold. Igen, spørg, spørg, spørg.

Hvem sover hvor?

Det regner udenfor. Spørg på tur, start med Caroline, dernæst Kirsten, så Nanna, hvis ikke det allerede er kommet frem hvor Nanna sover og med hvem. Er nogen udeladt? Og er der nogen, der starter noget? Det er selvfølgelig op til spillerne, men lige dette her kunne godt være lidt sødt. Smil sødt. Spørg blødt.

Morgenmad søndag

Dette er en ret central scene for Erik og Nanna; den har en fremtrædende rolle på deres karakterark. De er tidligt oppe, og sidder og drikker kaffe. Morgensolen skinner, og Nanna sidder og varmer sig i den. Stil spørgsmål til Erik.

Herefter kan du kort spørge til andres nattesøvn, hvis der er interessante små scener i luften. Kirsten skal spørges om hun har drømt (ikke-erindrede våde drømme er fremtrædende i hendes beskrivelse), men ikke hvad, for det er indre liv. Tilpas efter, hvor og med hvem hun sover. Har hun sovet med Erik og/eller Nanna, vågner hun alene (for de er allerede ved at drikke kaffe).

Søndag dag skal spillerne nå hvad de mangler af aha-oplevelser og diskrete højdepunkter. Der er en god chance for at de interessante ting allerede har været på højkant omkring søndag morgen og formiddag. Vær i så fald ikke bange for at springe til udgangsritualet.

Afrejsen

Når I så langt, skal spørgsmålene helt sikkert rettes til Kirstens spiller. Spørgsmålene skal være konkrete, men det interessante er selvfølgelig, om Kirsten vender tilbage til sit liv med inspiration og frisk mod, eller bare endnu mere fremmedgjort. Og hvorfor. Hvad siges der, og hvad siges der ikke? Uanset udgangspunktet er dette en fælles scene.

Udgangsritual

Når spilpersonerne har forladt sommerhuset, fortæller du at nu er det tid at slutte, og det skal gøres med et lille ritual. Bed dem efter tur om at læse deres digte op. Sørg for at Kirstens spiller bliver den sidste, der læser op. Når de alle har gjort dette, er spillet forbi. På denne måde får folk en chance for at runde spillet af ved at trække sig baglæns ud af deres karakterer med en handling, som er rituel men ikke in character, og klart markere afslutningen på en æstetisk tilfredsstillende måde.

Debriefing

Brug efter spillet lidt tid på at debriefe spillerne. Tak dem for spillet, og sæt dem i gang med debriefing. Og sæt snacks, frugt eller lignende frem, det får folk til at slappe af og løsne op. Det går for dig ud på at bruge din spillelederautoritet til dels at etablere at det er OK at have og tale om følelser omkring spillet, dels at skabe et rum for at de kan sige hvad de har brug for at sige uden at de gør det for at behage dig som spilleleder. Brug derfor ikke autoritets-kropssprog og stemmeføring i forbindelse med debriefingen (med mindre spillerne går i gang med at håndhæve en konsensus om at VI i hvert fald ikke har noget i klemme, for VI er ikke dårlige/svage/uerfarne rollespillere; i så fald skal du lukke det hårdt ned).

Kridt banen op ved at sige noget i retning af det her:

Efter intenst og følelsesladet spil kan man godt have brug for lidt hjælp til at komme ned på jorden igen, og det kan hænde at man nu eller måske senere, når oplevelsen har haft lidt tid til at sætte sig, kan have en lidt mærkelig fornemmelse over oplevelsen og hvad den har rørt ved i én. *Det er OK.* Man er ikke sær, svag eller en dårlig rollespiller fordi man kommer til at føle noget. Der er heller ikke noget galt med en, fordi man *ikke* har det sært; mennesker og situationer er forskellige. I langt de fleste tilfælde er der råd for det, som kan håndtere eller forebygge ubehagelige følelser over rollespil. Tal om det, ganske enkelt. Tal med medspillere, tal med venner, tal med folk i cafeen. Tal om det nu, tal om det senere.

Giv spillerne en chance for at tale sammen før I går hver til sit og husk, at selv om du er spilleleder, er du også en spiller, og rådet gælder også for dig.

Punkter til spilleleder

Husk at slå ned på indre monolog og defensivt spil

Scenesætningsprincipper

- **Spørgsmål.** Spørg nysgerrigt, spørg ledende. Sæt selve scenen på baggrund af hvad spilleren svarer.
- **Science fiction.** Der *skal* være et science fiction element i sætningen af alle samtalscener. Støt dig til de elementer og idéer, spillerne fandt på under opvarmningen.
- **Afveksling.** Der bør være en fornuftig afveksling mellem sexscener og samtalscener, og mellem hvilke spilpersoner der er i fokus.

Vigtige ting at bringe i spil

- Eriks digtsamling, der også er et bilag, så folk kommer i gang med at bruge den.
- Kirstens syn på de andre som par. Rigtig meget, når hun har haft lejlighed til at danne sig indtryk.

Vigtigste procedurer for sex

- **Før sex** skal spillerne introducere deres egen karakter ud fra synspunkt, i det første par sexscener og hvis du finder det interessant senere.
- **En udveksling** er at en spilperson kærtegner, den anden præsenterer en reaktion, den anden kærtegner, den første reagerer.
- **Tre udvekslinger** er en sekvens, med en fjerde udveksling hvis de har brug for det. En sekvens til forspil, en til højdepunkter, måske en tredje til at opklare, hvis du er nysgerrig efter noget.
- **Efter sex** skal spillerne give deres karakters synspunkt på den anden spillers karakter.