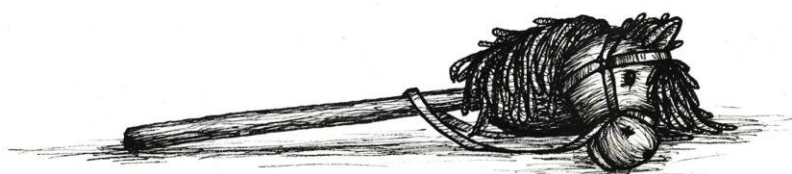


Kæphest

Et scenarie til Fastaval 2018



Nynne Søs Rasmussen

Indhold

Introduktion	3
Opstart og workshop	11
Scenekatalog	15
Akt 1: Januar	16
Akt 2: Februar	20
Akt 3: Marts	24
Roller	28
Oversigtsark	
Oversigtsark 1: Opstart og workshop	
Oversigtsark 2: Roller, biroller og setting	
Oversigtsark 3: Scener	
Oversigtsark 4: Dressur	

Kære spilleder

Tusind tak for at du vil spillede mit scenarie. Jeg glæder mig til at høre, hvordan netop jeres historie endte lykkeligt.

Spørgsmål, kommentarer og fortællinger er meget velkomne på nynnerasmussen@gmail.com

Nynne

– et sært barn, der legede så meget hest med sig selv, at hendes forældres græsplæne stadig bærer mærkerne 20 år efter.



Kolofon

Tak for sparring til: Ann Kristine Eriksen, Anders Frost Bertelsen, Kristoffer Rudkjær og Simon Steen Hansen

Layout: Niels Jensen

Korrektur: Naya Marie Nord

Illustration: Karoline Cleo Hatting

Spiltestere: Ann Kristine Eriksen, Anna Morgen Mark, Astrid Sigaard Andersen, Esben Wilstrup, Magnus Jørgensen, Matthijs Holter, Mikkel Bækgaard, Ole Peder Giæver, Rasmus Sang Park Petersen, Signe Løndahl Hertel, Simon Steen Hansen, Tine Ellitsgaard Gottschau.

Introduktion

Kæphest er et feel-good drama om tre teenagepiger med en skæv fritidsinteresse. **Amina**, **Cecilie** og **Olivia** går på samme skole og dyrker alle tre konkurrenceridning på kæphest - også kaldet hobbyhorsing. **Amina** er netop flyttet til byen og går i 8.klasse, mens **Cecilie** og **Olivia** begge går i 7.klasse. Scenariet foregår i et boligblokområde nord for København og forløber over en mørk vinter frem mod et begyndende forår og det store hobbyhorsingstævne *Riders Cup*, som pigerne træner til.

Kæphest er en fortælling om det mod og den sårbarhed, der findes i at dyrke en interesse og et fællesskab, omverdenen kan have svært ved at forstå. De tre roller har alle et personligt dilemma, der er bundet op på hobbyhorsing. Undervejs i scenariet udvikler rollerne sig og får herigennem mulighed for at ændre på deres situation. Scenariet skal have en lykkelig slutning, men præcis hvordan er helt op til spillerne.

Scenariet spilles primært semi-live, og der udleveres kæphestene til alle spillere på Fastaval. Kæphestene har deres egen personlighed og temperament, som pigerne selv har fundet på. Kæphestene kan både forstærke deres ejeres personlighed eller forsøge at trække dem i helt andre retninger. I scenariets indledende workshop klædes spillerne på til at animere kæphestene og benytte dem til at påvirke fortællingen. Som spilleleder skal du stå for en indledende workshop, sætte og klippe scenerne og spille scenariets biroller.

Kæphest består af en prolog og tre akter. De fleste scener er fastlagte og sættes ud fra et scenekatalog, mens andre scener er valgfri og sættes i samarbejde med spillerne. Scenariet er planlagt til at vare lidt over 3 timer inkl. opstart og workshop.

Hobbyhorsing

I Finland dyrker mere end 10.000 unge konkurrenceridning på kæphest, betegnet 'hobbyhorsing'. I scenariet er sportsgrenen også blevet etableret i Danmark. En stor del af hobbyen består i at designe, sy og pynte kæphestene samt at give dem navne og deres egen personlighed. Derudover studerer udøverne hestesport og træner de forskellige discipliner, eksempelvis dressur og spring, på kæphestene. Til stævner bliver udøverne bedømt af en række dommere på forskellige parametre, og der er rosetter til de bedste. Hobbyhorsingmiljøet er kendt for have et stærkt fællesskab med plads til alle. Hovedparten af udøverne er unge kvinder, der også står for al planlægning af events og stævner.

Hvis du vil vide mere om hobbyhorsing anbefaler jeg hjemmesiden www.thehobbyhorse.fi og dokumentaren 'The Hobbyhorse Revolution', men ingen af delene er nødvendige for at spillede scenariet.

Setting

Scenariet foregår i dagens Danmark med den ene undtagelse, at hobbyhorsing for nyligt er kommet til landet. Det er fortsat en relativt ukendt og snæver hobby, som dog er stor nok til, at der afholdes små stævner rundt omkring i landet, og at der eksisterer et lille miljø omkring hobbyen.

Pigerne bor alle nord for København i en lille by, hvis primære kendetegn er et stort boligblokområde. Der er også et villakvarter med 70'er-ramte parcelhuse og et center med en Netto, et pizzeria, en grønthandler og en bodega. Centralt placeret er en stor, lidt nedslidt folkeskole, hvor de tre roller går i skole. Hele området er kædet sammen af stisystemer, tunneller overtegnet med graffiti og sporadiske grønne områder. Lidt væk ligger en mark og en lille plet med træer, man næsten kunne kalde en skov. Toget mod København bumler konstant forsinket derudaf i baggrunden, fyldt med trætte pendlere. Det er sådan et område, hvor det er lidt svært at være anderledes, og hvor der kan blive ekstra trist, gråt og koldt om vinteren.

Boligblokken fungerer som stemningssættende kulisse for scenariet. I scenekataloget vil du finde små beskrivelser af settingen, som du kan inddrage, når du sætter de forskellige scener.

Roller

Amina var en af pionererne indenfor dansk hobbyhorsing. Nu går hun i 8.klasse og har egentlig stillet sin kæphest i skabet, men savner hobbyen. Hun overbeviser derfor sig selv om at hjælpe de to andre piger og ride et sidste stævne: *Riders Cup*. **Amina** er for nylig flyttet ind i boligblokken. Hun er blevet gode venner med den populære pige Laura fra klassen og har et godt øje til den charmerende fodboldspiller Thomas. **Amina** frygter for deres reaktion, hvis hun fortæller dem om hobbyhorsing. **Amina** rider **Thunder**, der er en sort, fyrig og utilregnelig hingst.

Olivia har en meget lovende karriere som elitehåndboldspiller foran sig, men drages mod kæphestene. Hun frygter at skuffe sine håndbold-entusiastiske og velmenende forældre, der har store drømme på Olivias vegne. **Olivia** går i 7. klasse sammen med veninden **Cecilie** og bor i parcelhuskvarteret lidt uden for boligblokområdet. Olivia skal til et vigtigt håndboldstævne samme dag som *Riders Cup*. **Olivia** er et stort talent indenfor hobbyhorsing og rider **Silja**, en smuk, hvid hoppe med et legesygt og nysgerrigt sind.

Cecilie rider stolt rundt på sin kæphest i boligblokken, med al den spot det medfører. **Cecilie** bor i boligblokken alene med sin far og går i 7. klasse sammen med **Olivia**. Hendes far har opdraget hende til, at stå ved den hun er og være stolt af det. På det seneste er hun dog blevet i tvivl om, hvorvidt det er det hele værd. Hun har overvejet at flytte ind til sin mere tjekkede mor i København og droppe hobbyhorsing. **Cecilie** rider **Eyvindur**, en rødbrun, stædig, og robust vallak.

I starten af scenariet har Amina endnu ikke snakket med Cecilie og Olivia. De tre piger har dog lagt mærke til hinanden og har brug for hinanden for at stille op i *Riders Cup*, der er et stort hobbyhorsingstævne, hvor man stiller op i hold af tre. I løbet af scenariet opstår et tæt venskab

rollerne imellem, mens de træner til stævnet og prøver at hjælpe hinanden med at klare hverdagens udfordringer. De tre piger vil potentielt få nogle konflikter med hinanden i løbet af scenariet, men da *Kæphest* er en feel-good fortælling vil alle uoverensstemmelser kunne overkommes til sidst.

Biroller

Som spilleleder skal du varetage en række forskellige biroller. Birollerne er vigtige funktioner i scenariet, og herigennem får du mulighed for at påvirke fortællingen. I scenekataloget finder du derudover forslag og vejledning til, hvordan du kan varetage birollen i den specifikke scene. *Oversigtsark 2: Roller, biroller og setting* giver dig et hurtigt overblik over birollerne, der kan være en hjælp under afviklingen af scenariet.

Laura – går i 8. klasse sammen med **Amina** og er meget populær. På overfladen kan Laura virke meget fordømmende, men bag facaden og den hårde attitude gemmer der sig en usikker pige med et stort behov for opmærksomhed og anerkendelse. Laura har taget Amina under sine vinger og har brug for, at Amina bekræfter hende. Indledningsvist ved Laura ikke, at Amina har dyrket hobbyhorsing. **Cecilies** anderledeshed provokerer Laura og forstærker hendes egen usikkerhed, og derfor er hun særligt efter Cecilie. Lauras funktion er at sætte Amina i nogle dilemmaer i forhold til, om hun vil stå ved sin interesse for hobbyhorsing. Derudover er Laura én af dem der mobber Cecilie, og hun kan bruges til at udfordre venskabet mellem de tre roller.

Thomas – går i 8. klasse, er populær og en dygtig fodboldspiller. Thomas kan virke lidt overfladisk, men i virkeligheden er han en blød fyr, der gerne vil have en pige med ben i næsen. Han er ret interesseret i **Amina**, men det ved hun ikke i begyndelsen af scenariet. Thomas ved ikke, at Amina har dyrket hobbyhorsing. Hvis Amina vælger at fortælle det til Thomas, kan han sagtens finde det interessant, selvom han er skeptisk. Amina er på den anden side bekymret for, at Thomas vil synes at hun er barnlig, hvis han finder ud af, at hun dyrker hobbyhorsing. Thomas' funktion er at skabe en indbildt frygt hos Amina i forhold til at stå ved hobbyhorsing.

Cecilies far – lidt en hippietype. **Cecilies** far elsker og støtter hende, og han synes, at det er fedt, at Cecilie har en skæv hobby. Til gengæld har han sværere ved at forstå, at det kan være rigtig hårdt at være anderledes, eller at Cecilie nogle gange bliver træt af mobningen. Cecilie er blevet en del af fars eget oprørsprojekt mod det moderne samfund, som han forsøger at melde sig ud af. I fars øjne er det ham og Cecilie mod verden. Cecilie har boet alene med sin far, siden hun var lille. Hans funktion er at skubbe til Cecilies personlige dilemma om, hvorvidt hun vil forsætte med at dyrke hobbyhorsing og være anderledes.

Cecilies mor – en smart karrierekvinde, der forlod **Cecilie** og hendes far, da Cecilie var lille. Cecilies mor bor i København. Cecilie snakker ofte i telefon med hende, og indenfor det seneste år har de fået et tættere forhold. Cecilies mor ved godt, at Cecilie dyrker hobbyhorsing. Hun synes, at det er mærkeligt, og at det kan være årsagen til at Cecilie bliver mobbet. Mor er oprigtigt bekymret for Cecilie og ønsker at hjælpe hende. Hendes funktion er at give Cecilie et reelt alternativ, hvis hun ender med at ønske at forlade far og leve en mere normal tilværelse hos mor.

Olivias mor og far – Olivias mor og far ved ikke, at hun dyrker hobbyhorsing i begyndelsen af scenariet. De er velmenende håndboldentusiaster, der har store drømme på Olivias vegne. Olivia er bekymret for at skulle fortælle dem, at hun gerne vil noget andet end at spille håndbold. Olivias forældre vil i virkeligheden bare gerne se deres datter glad og ønsker hende det bedste, det er de bare ikke altid lige gode til at lade hende mærke. Olivias forældre vil gerne prøve at forstå Olivia, hvis hun vælger at fortælle dem om hobbyhorsing – også selvom de nok finder det noget mærkværdigt. Forældrenes funktion er at lægge pres på Olivia i forhold til om hun prioriterer hobbyhorsing eller håndbold.

Journalist Anna Jensen – velklædt, midaldrende kvinde. Anna er journalist fra den lokale ugeavis og skal i en scene interviewe **Olivia** om håndbold. Hun er venlig, men insisterende på at få fyldestgørende svar fra Olivia. Annas funktion er at tilbyde Olivia en mulighed for at fortælle om hendes forhold til håndbold – og måske om hobbyhorsing.

Når rollerne lægger planer sammen og hjælper hinanden med at overkomme deres udfordringer, skal du lade det lykkes for dem og give dem positive reaktioner fra birollerne. Derudover er det vigtigt, at birollerne ikke spilles for karikeret eller endimensionelt. Gør dem til dine egne og brug dem til at påvirke både rollerne og fortællingen. Lad det gerne være rollernes egne usikkerheder og indbildte frygt for birollerne, der spænder ben for dem fremfor noget birollerne direkte gør eller siger.

Aminas mor

Aminas forældre er ikke en del af hendes personlige dilemma og er derfor ikke bipersoner i scenariet. Amina bor alene med sin mor, der arbejder meget. Hendes mor ved godt, at Amina hobbyhorser og har altid støttet hende i det.

Stemning og tone

Scenariet skal spilles med respekt og indlevelse for pigernes udfordringer, der for rollerne er ganske alvorlige. Det er derfor vigtigt, at du som spilleleder hjælper spillerne på rette vej. Workshopen hjælper dig til at slå stemningen an samt at gøre spillerne trygge ved hinanden og fortrolige med kæphestene. Scenariet kræver, at spillerne tør være lidt sårbare, ligesom rollerne er det. Hvis spillerne kommer til at fjolle eller trække scenariet for meget i en komisk retning, er det vigtigt at du blidt, men bestemt, guider dem tilbage på sporet. Tænk scenariet som en skæv feel-good film om nogen, der gør noget, der måske virker lidt fjollet, men som de tager ganske alvorligt. Spillerne skal gerne gå fra scenariet med sympati for både rollerne og deres hobby.

Fortælleregler

Scenariet er et feel-good drama og har derfor to vigtige fortælleregler:

1. Scenariet har en lykkelig slutning
2. De tre roller er venner til sidst, og de skal alle tre ride *Riders Cup*

En lykkelig slutning kan betyde mange forskellige ting. Som spilleleder er det dit job at guide spillerne på vej mod den lykkelige slutning, men samtidig gøre det klart, at slutningen også gerne må være en smule tvetydig eller bittersød. En spilstest sluttede f.eks. med, at Amina stillede sin kæphest Thunder tilbage i skabet efter *Riders Cup*, men at hun var lykkelig over at have givet sin kærlighed til hobbyhorsing videre til Cecilie og Olivia. I en anden spilstest red alle tre piger på deres kæphest gennem McDrive og købte is, som de spiste sammen med deres forældre for at fejre det veloverståede stævne. Begge dele er gode slutninger på scenariet. Det er helt op til spillerne.

At rollerne skal være venner til sidst og at stævnet skal rides, er en fortælleregul for at sikre, at der bliver plads til konflikter mellem de tre roller – men at den lykkelige slutning samtidig garanteres. Det interessante er, hvordan rollerne kommer derhen. Selvom *Riders Cup* skal rides, må rollerne eksempelvis gerne være dramatiske og først dukke op i sidste øjeblik.

Kæphest som virkemiddel

Kæphestene har deres egne navne og personligheder, som rollerne har fundet på. Pigerne behandler dem, som de var levende, selvom de godt ved, at de ikke er – det er en del af hobbyen. I scenariet er kæphestenes personlighed en del af pigernes personlighed, som de måske er mere eller mindre bevidste om. I nogle scener vil kæphestene måske noget andet end pigerne vil – men de er stadig en del af pigen og i sidste ende er hun derfor også altid i kontrol og ansvarlig for sine handlinger. Der kan opstå interessant spil, når kæphestene enten forstærker pigernes personlighed eller skubber dem i en anden retning.

Workshoppen lærer spillerne at animere kæphestene, udtrykke følelser med dem og herigennem at bruge dem til at fortælle historier med. Spillerne vil gradvist blive klædt på til at spille kæphest med forskellige temperamenter og til at spille en rytter og en hest med modstridende viljer. Derudover vil spillerne lære hestens gangarter at kende, samt nogle simple dressurøvelser. Det er ikke vigtigt for scenariet at disse udføres korrekt, men derimod at de bruges til at fortælle noget om rollerne og deres relationer. Øvelsernes funktion er derudover at give spillerne et fælles udgangspunkt og inspirere til, hvordan man 'hobbyhorser'. *Oversigtsark 4: Dressur* udleveres til spillerne i løbet af workshoppen som en hjælp hertil.

Til stævnet *Riders Cup* skal deltagerne ride tre på banen samtidig og udføre en hjemmelavet koreografi, der består af forskellige dressurøvelser. Vinderne er dem, der kan udføre en kompliceret og kreativ koreografi. Træningsscenerne i scenariet består derfor i at øve hestens gangarter og aftale hvilke øvelser, de skal lave. Selve stævnet spilles som en fortællescene og spillerne skal derfor ikke

fokuserer på at have en færdig koreografi klar, men derimod at bruge træningsscenerne til at fortælle noget om rollerne og deres indbyrdes forhold. I andre scener mødes de tre roller for at groome hestene og gøre dem klar til stævnet ved f.eks. at ordne deres maner, sy på dem og lignede.

Der er enkelte scener, hvor det er et væsentligt valg om spillerne tager deres kæphest med eller ej, ligesom spillerne også kan udtrykke, hvordan deres rolle har det, ved f.eks. at gemme kæphesten på ryggen, kramme den, stryge den over halsen, pille nervøst ved manen eller hviske til den. Mind gerne spillerne om det undervejs i afviklingen, hvis de skulle glemme det.

Det er fint, hvis kæphestene og deres personligheder fylder mere i starten af scenariet end i slutningen. Det kan være med til at vise en potentiel udvikling i rollerne og deres venskab, eksempelvis at de ikke længere i ligeså høj grad har brug for hestene for at kommunikere og signalere, hvem de er, hen mod slutningen af scenariet.

Kan man gemme en kæphest på ryggen?

Svaret er ja. I hvert fald i første akt. Hvis rollerne prøver at gemme deres kæphest på ryggen overfor birollerne, skal du indledningsvist lade dem slippe afsted med det for at konflikterne ikke optræpper for hurtigt. Længere henne i scenariet er det ok, hvis birollerne spørger ind til hvad de gemmer bag ryggen og bruger anledningen til at skabe konflikt eller forløsning. Det er altså op til dig at vurdere om rollerne skal slippe afsted med det, alt efter hvor I er i fortællingen.

Scener og opbygning

Scenariet består af en prolog og tre akter. I fiktionen forløber scenariet over tre måneder, fra den mørke vinter til et begyndende forår. Der er en akt for hver måned scenariet forløber over; januar, februar og marts. Hver akt indledes med, at du kort sætter aktens stemning ud fra en kort stemningstekst. I **første akt** præsenteres rollerne, deres personlige dilemmaer og de fleste af birollerne. I **anden akt** er der mulighed for at skrue op for konflikterne og de personlige dilemmaer. I **tredje akt** skal konflikterne løses, og der skal spilles hen mod den lykkelige slutning.

I **første akt** sættes alle scener ud fra scenekataloget. Det samme gælder **anden akt**, men her kan det være nødvendigt at justere scenerne en smule, alt efter hvad rollerne tidligere har gjort eller fortalt bipersonerne. I **tredje akt** er der få fastlagte scener og du kan i stedet sætte en række valgfri scener i samarbejde med spillerne. Du skal således ikke være bekymret for at skrue på tingene undervejs, så jeres fortælling bliver mest interessant og meningsfuld, men samtidig vil du altid kunne finde støtte og inspiration i scenekataloget.

Scenariet spilles primært semi-live, dvs. at spillerne bruger hele deres krop og går, står og taler som deres rolle. Scenariets prolog består af en kort fortællescene, hvor rollerne beskriver deres værelse, og selve stævnet *Riders Cup* spilles også som en fortællescene. Derudover er der indlagt en kort fortællesekvens, der afslutter hver akt. I fortællesekvenserne efter akterne, skal spillerne stille sig i en

cirkel og tage hinandens hænder, lukke øjnene og fortælle på skift. På den måde bliver båndet mellem rollerne illustreret fysisk, og der bliver skabt fokus i fortællesekvenserne.

Opstarten, den indledende workshop og rollefordelingen tager ca. 1 time, mens selve scenariet kan spilles på lidt over 2 timer. *Kæphest* varer altså sammenlagt lidt over 3 timer.

Opstart & workshop 1 time	Scenariet 2+ timer
---	------------------------------

At spillede scenariet

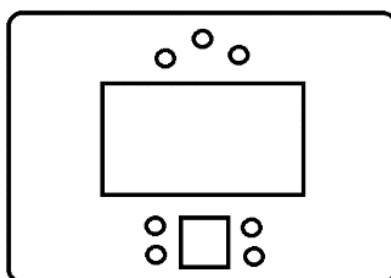
Som spilleleder er du ansvarlig for at indrette lokalet og afvikle den indledende workshop. Under afviklingen af scenariet skal du både spille birollerne, sætte scener og klippe dem. Hold scenerne med birollerne relativt korte og giv mere plads til scenerne rollerne imellem. Særligt scenerne med kun én rolle og én biperson skal holdes skarpe.

Derudover er din vigtigste funktion, at du bidrager til at skabe en tryk stemning i spillokalet. Det kan du bl.a. konkret gøre ved at gå forrest i workshoppen, samt ved at anerkende og opmuntre spillerne undervejs.

Spiltest har vist, at nogle spilgrupper kan blive så optagede af at hobbyhorse, at de kan glemme at snakke sammen om rollernes udfordringer og hverdag i scenerne, hvor rollerne øver. Andre grupper vil måske foretrække at snakke fremfor at hobbyhorse. Det er din opgave at skabe en god balance mellem træning på kæphestene og snak. Træningen er interessant, når spillerne bruger den til at kommunikere noget om deres rolle og deres indbyrdes forhold. Hvis det ikke er tilfældet bør du efter lidt tid klippe frem f.eks. til lige efter træningen, hvor der er tid til snak.

Indretning af spillokalet

Du skal sørge for at indrette spillokalet, så der er god plads til at ride på kæphestene. Markér et stort rektangel med malertape på gulvet på ca. 2x4 m. Det er jeres ridebane. Langs ridebanens ene side opstiller du et bord med fire stole rundt om, som I kan bruge til opstarten og til scener, der foregår rundt om et bord. Overfor langs ridebanens anden side stiller du tre stole på række, hvor der kan spilles scener, der foregår på rollernes værelser el.lign. Se tegningen af opstillingen herunder. Det vigtigste er, at alle har god mulighed for at se de scener, de ikke selv spiller med i. Undgå at bruge for meget tid og kræfter på at flytte rundt på møblerne under selve afviklingen af scenariet.



Opstart & Workshop

Opstart og workshop

Workshoppen har to formål: at skabe tryghed i spillergruppen og at forberede spillerne på at spille scenariet, herunder at animere kæphestene og at hobbyhorse. *Oversigtsark 1: Opstart og workshop* hjælper dig til at huske, hvad du skal fortælle, når du præsenterer scenariet, samt til at holde overblikket over workshoppen og de forskellige øvelser.

Præsentationsrunde

Byd spillerne velkommen og kør en kort navnerunde. Spørg hvad der fik dem til at tilmelde sig scenariet. Fortæl spillerne, at I starter med en workshop, der forbereder dem på at spille scenariet. Rids strukturen for workshoppen op: at du fortæller lidt om scenariet, hobbyhorsing og ganske kort om de tre roller. Herefter skal I lave nogle øvelser sammen, spille nogle prøvescener og afslutningsvist uddeles rollerne.

Præsenter scenariet

Brug *Oversigtsark 1: Opstart og workshop* til at præsentere scenariet. Opsummeret skal du kort fortælle overordnet om scenariet, settingen, de tre roller og lidt om hobbyhorsing som sportsgren. Herefter er I klar til at begynde med øvelserne.

En personlig historie

Bed alle fortælle en kort historie om noget, de har gjort eller interesseret sig for, som de var bange for, at andre ville synes var underligt eller pinligt. Det kan f.eks. være noget de har samlet på, noget de har været fan af, noget de har gået til eller en anden form for særlig interesse. Det må gerne være en historie fra da de var yngre, og det kan også sagtens være rollespilsrelateret. Indled selv runden – det er ok at overdrive lidt her, så det bliver tryggere for spillerne at dele deres fortælling efterfølgende.

Tæl til 10

Bed spillerne stille sig op i en cirkel med dig. Ryst først kroppen igennem og tag 3 dybe vejrtrækninger sammen for at skabe fokus. Luk øjnene. I skal nu tælle til 10 sammen uden at komme til at sige et tal samtidig. En starter med at sige '1' og herefter siger en anden '2' osv. Hvis to af jer kommer til at sige et tal samtidig, skal I begynde forfra med '1'. Øvelsen kræver fokus og fornemmelse for hinanden. Bliv ved indtil det lykkes for jer.

Spejl

I skal nu på tur lave en figur med krop og mimik, som sendes videre ved at personen til højre kopierer den som et spejl, før han/hun selv laver en ny figur, som så sendes videre til den næste person i cirklen. Tag et par runder og opfodr spillerne til at overdrive og bruge hele kroppen. Indled selv runden.

Gakkede gangarter

Gå rundt mellem hinanden almindeligt. Start selv med at gå anderledes – f.eks. store skidt, museskridt, med armene over hovedet, hoppende, baglæns, sidelæns. De andre følger med. En anden ændrer nu gradvist jeres nuværende gangart til en ny gakket gangart og resten følger med. Det gælder om at være opmærksomme på gruppen og give plads til hinanden. Fortsæt indtil I har et godt flow og har fået brugt jeres kroppe på alle mulige måder.

Hestens gangarter og dressurøvelser

Tag kæphestene frem og brug indledningsvist en af dem til at vise, hvordan man rider i skridt, trav og galop på en kæphest – se *Oversigtsark 4: Dressur* som hjælp, men gå ikke op i, om du gør det 'rigtigt'. Helt simpelt er skridt almindelig gang, trav er løb med høje knæløft og galop er spring frem med én fod forrest lidt som gadedrengehopp. Løb rundt i firkanten, der er markeret som ridebane. Vis gerne både hurtige, langsomme og elegante / mindre elegante versioner af gangarterne. Giv spillerne en kæphest hver og lad dem prøve.

Forklar spillerne, at dressurøvelser primært består af at man 'tegner' forskellige figurer på ridebanen, mens man skifter gangarter. Derudover stopper man nogle gange hesten på bestemte steder på banen, bakker hesten baglæns eller får den til at gå sidelæns. Vis nogle af øvelserne og udlever *Oversigtsark 4: Dressur* til spillerne, så alle får lidt inspiration og et fælles udgangspunkt og lad dem læse det. Gennemgå de væsentligste pointer fra arket sammen. Understreg at spillerne skal lave en koreografi med forskellige øvelser og gangarter til stævnet, men at selve stævnet spilles som en fortælle-scene, og derfor skal spillerne ikke fokusere på at lave en færdig koreografi, men derimod at skabe interessant spil i træningsscenerne.

Lad herefter spillerne lege *kongens efterfølgere*, hvor de skiftes til at være forrest og styre gangart, øvelser og retning. Opfodr dem til at lege med tempo, figurer og at lave overgange mellem de forskellige gangarter. Rid på en lang række og start selv som 'kongen'. Efter et par øvelser rider du ned bagved, og sådan skiftes I, til alle har prøvet at være forrest.

Hvis nogle spillere synes, det er lidt akavet, så anerkend det, tag en kort snak og vigtigst; giv dem tid og plads til at finde sig til rette, inden du går videre. Det kan også være, at det indebærer at lade dem 'fjolle af' og pjatte lidt rundt med hestene.

At spille en kæphest

I den følgende øvelse skal spillerne øve sig i at udtrykke følelser med en kæphest. Bed hver spiller vælge en følelse, f.eks. nervøsitet, vrede, vildskab, glæde eller nysgerrighed. Giv dem lidt tænketid og

bed dem så om at udtrykke deres følelse for de andre, der skal prøve at gætte følelsen. Start med dig selv og lad alle prøve. Brug lidt tid efter hver person til sammen at reflektere over, hvordan man kan udtrykke den givne følelse. Herunder er en liste med nogle simple måder at udtrykke nogle grundlæggende følelser på, som du kan formidle videre til spillerne.

En **nervøs** hest stivner, bakker eller bevæger sig sidelæns væk fra det, den er bange for. En nervøs hest kan også trippe på stedet, bevæge hovedet fra side til side, kigge nervøst omkring og pludseligt skifte tempo/retning. Hvis en hest er nervøs, kan den også søge andre heste eller mennesker.

En **glad** hest kan løbe hurtigt frem, hoppe sorgløst omkring og kigge opmærksomt og interesseret på dens omgivelser. En glad hest kan også hilse på mennesker og andre heste med mulen, puffe blidt til dem med hovedet, dufte til dem og stille sig tæt på andre.

En **hidsig** hest kan stejle, bukke, skrabe med hovene, stikke af, forsøge at kaste sin rytter af, kaste med hovedet og bevæge sig hurtigt frem. En temperamentsfuld hest kan også bide efter og/eller sparke andre heste og mennesker.

En **stædig hest** kan nægte at gå, gå baglæns eller løbe frem og stoppe pludseligt op. Den kan gøre noget andet, end det rytteren vil have den til. Den går langsomt og tungt eller trækker i en anden retning.

Prøvescener

I skal nu spille nogle prøvescener. Hvis du fornemmer, at der er behov for det, kan I tage den samme scene mere end en gang, og du kan bytte rundt på rollerne undervejs. Hvis du føler, at I er godt kørende, tager du bare scenerne igennem en enkelt gang – det vigtigste er, at alle prøver at spille et par scener. Brug også scenerne til at få en fornemmelse af, hvordan du vil caste spillerne. Klip scenerne, så de er relativt korte. Scenerne spilles på gulvet og med hele kroppen.

Scene 1:

Én spiller en stille pige på en nysgerrig og legesyg hest. En anden spiller en snakkesalig og udadvendt pige, der lige er flyttet ind i boligblokken, på en lidt forsigtig og nervøs hest. I scenen mødes pigerne for første gang en vinteraften i boligblokken.

Scene 2:

Én spiller en pige, der træner op til en konkurrence. Hendes hest vil ikke helt gøre hvad hun vil, fordi hun selv er lidt nervøs og ikke helt tror på det. En anden spiller en mere erfaren pige på en dygtig hest, der prøver at hjælpe og støtte den anden pige.

Scene 3:

Én spiller en pige i 8. klasse, der skal forklare sine forældre, at hun ikke vil med til en klassefest, fordi hun skal til et meget vigtigt hobbyhorsingstævne. De to andre spiller hendes far og mor. Far er bekymret for, at hun ikke har nogle venner og bliver drillet i skolen. Mor synes, at pigen er blevet for stor til at lege hest, og hun har altid selv elsket at være til klassefester.

Casting

Nu burde spillerne være varmet godt op, og du skal til at udlevere rollerne. Præsenter evt. kort rollerne igen. Forklar, at rollerne består både af en pige og en kæphest, og at spilleren spiller begge dele – ligesom I netop har øvet. Pigerne har selv opfundet kæphestens personlighed, så derfor repræsenterer kæphesten også en del af pigerne, som de kan være mere eller mindre bevidste om. Fortæl også, at du spiller de biroller, der er nævnt i rollerne. Herunder får du nogle castingråd, men gå især efter din mavefornemmelse og observationer fra workshoppen.

Amina gives gerne til en spiller, der formår at holde gang i træningsscenerne og agere træner/storesøster. Spillere, der enten er dygtige til at bevæge sig eller er/har været hesteinteresserede, er gode i rollen som Amina.

Olivia gives til en spiller, der er god til at bruge kæphestene til at fortælle en historie med og kan spille en lidt forsigtig pige på en nysgerrig hest.

Cecilie er den rolle, der rummer de tungeste temaer omkring mobning, og skal derfor gives til en spiller, der har lyst til at fortælle den historie. Cecilie kan også gives til den spiller, der har sværest ved at ride på kæphestene.

Lad spillerne læse deres roller, og bed dem efterfølgende om kort at præsentere deres roller for hinanden. Herefter er I klar til at starte på prologen.

Scenekatalog

Prolog: Mit værelse

Sæt jer rundt omkring bordet. Bed spillerne om at forestille sig rollens værelse, stil nogle af spørgsmålene herunder og giv dem lidt tid til at tænke. Den første spiller må starte, når de er klar. Spillerne fortæller nu på skift. Hvis en spiller går i stå, kan du gentage nogle af spørgsmålene.

- Hvilke plakater / billeder er der på væggene?
- Hvordan er rummet indrettet? Hvilke møbler er der?
- Er der rodet eller ryddeligt?
- Er der nips og pynteting eller kun praktiske ting?
- Hvad bruger rollen sit værelse til?

Formålet med scenen er at få spillerne til at komme godt ind i rollen og lade dem få et indtryk af hinandens roller.

Akt 1: Januar

I første akt præsenteres de tre roller og deres forskellige personlige dilemmaer, samt de fleste af birollerne. Læs eller genfortæl stemningsteksten herunder.

Det er koldt og mørkt udenfor, både når man tager afsted i skole om morgenen, og når man kommer hjem igen om eftermiddagen. Heldigvis er boligblokken godt oplyst, og det er muligt at finde en boldbane til at træne hobbyhøse på i de mørke, kolde eftermiddage og aftener. Der falder aldrig rigtig sne, men det evindelige slud lægger sig som et tykt og gråt lag sjap. Julehyggen og lysene er forsvundet og tilbage er kun triste januar, der er tung af alle de ting, man gerne vil ændre i det nye år, men allerede ved, at man aldrig rigtig får gjort.

1.1 Hvor kikset!

Hvor: Aminas værelse. Brug gerne nogle af detaljerne om værelset, som spilleren har beskrevet i prologen, når du sætter scenen.

Hvem: Amina og Laura (spillede)

Formål: At sætte Aminas dilemma i spil. Vil hun gå med til at tale grimt om hobbyhøsing/Cecilie og Olivia for at få Lauras accept? Vil hun forsvare pigerne og hobbyen eller forsøge at være neutral?

Amina har besøg af Laura, og de drikker te og sladrer om drenge på Aminas værelse. Laura spørger lidt ind til, om Amina er vild med Thomas fra klassen. Laura har hørt, at Thomas har været sammen med mange piger fra parallelklassen og er lidt af en player. Et stykke inde i samtalen spotter Laura gennem vinduet Cecilie og Olivia, der træner deres kæpheste i gården. Laura synes at det ser barnligt og kikset ud og vil gerne have Amina til at bekræfte, at det er åndsvagt. Hvis Amina forsøger at undvige, presser Laura hende. Laura er især efter Cecilie og fortæller, at hun er kendt som en freak på skolen, og at de ofte filmer hende på kæphesten og laver memes med hende.

Scenen slutter, når Amina enten forsvare hobbyhøsing eller bliver enig med Laura om, at det er kikset. Klip scenen med, at Laura skal hjem for at spise.

1.2 Det første møde

Hvor: Det er skumring i boligblokken. Små, våde snefnug daler stille ned i det gullige lysskær fra en lygtepæl og smelter i sjappet. Cecilie og Olivia træner i gården

Hvem: Amina, Cecilie og Olivia

Formål: At udspille pigernes første møde og lade dem tage de første spæde skridt til deres venskab.

Olivia og Cecilie mødes for at træne og snakke *Riders Cup*. Lad Amina komme ind i scenen, når hendes spiller synes det er passende. Hun har stået og kigget på Olivia og Cecilie fra sit værelse, efter at Laura er gået. Spørg Aminas spiller, om hun kommer med eller uden Thunder.

Scenen slutter, når pigerne har skabt et bånd til hinanden. Klip gerne på en sød eller positiv kommentar.

1.3 For sent

Hvor: Hjemme hos Olivia i parcelhuset. Mor venter ved spisebordet i det lyse køkkenalrum med en skuffet mine og en færdigpakket håndboldtaske for fødderne.

Hvem: Olivia og mor (spilleleder)

Formål: At sætte Olivias dilemma i spil. Hvad vælger Olivia at fortælle mor? Forsvarer hun sig selv og siger mor imod? Bliver hun ked af det?

Olivia kommer for sent hjem efter mødet med Amina. Hun har reddet vild galop gennem boligblokken for at nå hjem og er træt og svedig. Mor skal køre hende til håndboldtræning og er irriteret. Hun forstår ikke, hvad Olivia har lavet, eller hvorfor Olivia kommer for sent. Olivia plejer altid at overholde deres aftaler, men nu svigter hun resten af holdet og sin træner. Hun et dårligt eksempel for alle sine holdkammerater, der ser op til hende. Mor kører på Olivias dårlige samvittighed og afkræver hende en forklaring.

Scenen slutter, når mor er tilfreds med Olivias forklaring eller har givet hende tilpas meget dårlig samvittighed. Klip scenen med, at mor kører Olivia til håndbold.

1.4 Vi er jo ikke sådan nogle, Cecilie!

Hvor: Hjemme hos Cecilie og hendes far i deres rodede, lille, hyggelige køkken. Der står en del opvask, men der dufter også af indbydende myntete fra en stor tepotte af ler, der står og luner sig over et stearinlys.

Hvem: Cecilie og far (spilleleder)

Formål: At sætte Cecilies dilemma i spil. Hvordan håndterer hun mobningen, og hvordan forløber samtalen med far?

På vej hjem fra mødet med Amina har flere af de hårde drenge fra boligblokken råbt ubehagelige ting af Cecilie og spyttet efter hende og Eyvindur. Spørg Cecilie, hvordan hun reagerede denne gang. Scenen indledes med, at Cecilie træder ind i køkkenet til far. Far vil meget gerne snakke med Cecilie og drikke en kop te. Far fortæller, at Cecilies klasselærer har ringet. Læreren er bekymret for Cecilie og har blandt andet fortalt om grov mobning på de sociale medier. Far tager det dog ikke så tungt, hvilket han også har sagt til klasselæreren. Far mener, at Cecilie er stærk og sej, og at hun er helt ligeglad – fordi far og Cecilie jo ikke er sådan nogle, der bukker under for gruppepres.

Scenen slutter, når far mener, at de har fået en god snak, eller Cecilie bliver træt af ham og går sin vej.

1.5 Den første træning

Hvor: Spørg spillerne, hvor de mødes for at træne – det kan være i gården, hvor Cecilie og Olivia plejer at træne, men Amina har måske også lokket dem længere væk fra boligblokken, f.eks. på en mere afsidesliggende boldbane.

Hvem: Amina, Cecilie og Olivia

Formål: At etablere pigernes venskab og lade dem fortælle de andre om deres liv.

Amina, Cecilie og Olivia mødes. Hvis Amina har Thunder med, er det måske de andre hestes første møde med ham. Først træner de lidt. Hvis de har svært ved at komme i gang med træningen, så mind dem om, at de skal lave en koreografi til *Riders Cup*. Giv lidt plads til træningen, men det er vigtigt, at de også får snakket om deres liv og hverdag. Klip gerne lidt frem i tid til, hvor de står lidt efter træningen og snakker. Bed dem om at aftale, hvem af dem, de kan mødes hjemme ved i næste uge og groome hestene, dvs. ordne deres maner og børste dem. Det kan give god anledning til, at pigerne hver især fortæller mere om deres hjem.

1.6 Thomas <3

Hvor: I et klasselokale med slidt linoleumsgulv, en trist udsigt og en duft af teenagere, vådt vintertøj og madpakker. Det er lige efter frikvarteret, og klassen har engelsk.

Hvem: Amina og Thomas (spilleleder)

Formål: At undersøge Aminas relation til Thomas og sætte hende i et dilemma, hvor hun måske vælger at lyve.

Thomas og Amina er kommet i gruppe sammen i engelsk. De skal lave en fremlæggelse om USA. Thomas er egentlig mere interesseret i at lære Amina bedre at kende og spørger interesseret ind til, hvad hun går op i og interesserer sig for. Thomas er charmerende og insisterer på at Amina må interessere sig for et eller andet. Hvis Amina vælger at fortælle om hobbyhorsing allerede nu, er Thomas skeptisk og laver nogle jokes med det.

Scenen slutter, når Thomas synes, at han har lært Amina bedre at kende eller opgiver at få mere ud af hende. Du kan klippe scenen ved at lade klokken ringe og timen slutte.

1.7 Grooming

Hvor: Hjemme hos den af dem, de blev enige om at være ved i scene *1.5 Den første træning*. Er de hos Amina, er hendes mor ikke hjemme. Hos Olivia er enten mor eller far der og spørger til, om de kender hinanden fra håndbold, og undrer sig over, hvad de skal lave, hvis de ikke skal nørde håndbold. Hos Cecilie er far meget interesseret i hobbyhorsing og pinligt entusiastisk omkring, at Cecilie har venner med hjem.

Hvem: Amina, Cecilie og Olivia – måske spilleleder som enten en af Olivias forældre eller Cecilies far.

Formål: At lade pigerne snakke sammen og lære hinanden bedre at kende.

De tre piger mødes hjemme ved en af dem og hilser på evt. forældre, før de trækker sig tilbage på værtens værelse for at ordne maner og børste hestene. Hvis de kun snakker om hobbyhorsing, kan du igen vælge at klippe lidt frem efter et stykke tid. F.eks. ved at sige, at lidt senere, imens de arbejder, kan det være, at snakken falder på noget andet end heste?

1.8 Det bedste ved januar

Fortæl spillerne, at første akt er ved at være slut. Bed spillerne stille sig i en cirkel, tage hinandens hænder og lukke øjnene. De skal nu fortælle, hvad det bedste ved januar var for deres rolle. Den første må starte, når de er klar. Herefter fortæller spillerne en ad gangen. Når alle er færdige og spillerne åbner deres øjne og slipper hinandens hænder er *Akt 1: Januar* slut og *Akt 2: Februar* begynder.

Akt 2: Februar

Formålet med *Akt 2: Februar* er at sætte rollernes dilemmaer på spidsen og skrue op for konflikterne. Fortæl spillerne, at der her i anden akt er god mulighed for at optrappe konflikter, som så skal løses i tredje akt – lidt ligesom i feel-good film. Du kan vælge at justere scenerne i akten, alt efter hvad der er meningsfuldt for jeres fortælling. Læs eller genfortæl stemningsteksten herunder.

Det er nu blevet februar i boligblokken. Selvom dagene er lidt længere, synes de om muligt endnu mere grå. Himmelen er så grå, at den næsten går i et med boligblokken. Regnen falder i store tunge dråber. Det blæser. Det føles som en evindelig modvind, der gør én kold og modløs helt ind i knoglerne. Det er som om, at vinteren ikke vil slippe sit tag og aldrig vil få en ende. Fødderne er nogle gange ligeså tunge som hjertet. Det er så nemt at glemme, at solen, glæden og alt det grønne venter lige rundt om hjørnet.

2.1 Ungdomslandsholdet

Hvor: Hjemme hos Olivia i parcelhuset. Far sidder i den sorte lædersofa og venter på Olivia.

Hvem: Olivia og Far (spilleleder)

Formål: At lægge pres på Olivia og give hende muligheden for at sige fra over for far

Da Olivia kommer hjem fra skole, er far meget begejstret; træneren har lige haft ringet. Til det store håndboldstævne, som Olivia skal spille samme dag som *Riders Cup*, kommer en talentspejder fra ungdomslandsholdet. Far snakker om, hvordan Olivia skal gøre sit bedste; skal træne mere, og han synes, at hun har brugt lidt for meget tid sammen med Cecilie. Det er nu, at Olivia skal koncentrere sig om sin sport! Hvis Olivia gerne vil forsætte med at være så meget sammen med Cecilie, skal far have noget igen. Så må Olivia f.eks. stå meget tidligt op og løbetræne, inden hun skal i skole. Hvis Olivia siger fra, bliver far overrasket, men bakker lidt ned. Hvis Olivia bliver ked af det, vil far være trøstende og lyttende, om end han har meget svært ved at forstå, at hun ikke ligeså jublende glad som ham selv.

Scenen slutter, når far og Olivia har lagt en plan for forberedelserne til håndboldstævnet sidst i marts.

2.2 Laura og Amina møder Cecilie og Eyvindur

Hvor: Ude foran pizzeriaet i centeret. Amina og Laura sidder godt pakket ind og nyder en pizza, mens de sladrer og observerer livet på den lille plads. Foruden pizzeriaet er der en Netto, en grønthandler og en bodega.

Hvem: Amina, Cecilie og Laura (spilleleder)

Formål: At lægge pres på Amina og give hende muligheden for at vælge mellem Cecilie og Laura, samt at undersøge, hvordan Cecilie reagerer.

Laura og Amina sidder og snakker. Fortæl Cecilies spiller, at hun skal ride forbi, når hun finder det passende. Laura har holdt øje med Amina og Thomas, og hun lægger lidt pres på Amina for at få hende til at indrømme, at hun er vild med Thomas. Undervejs kommer Cecilie og Eyvindur forbi. Laura råber noget grimt efter Cecilie, men hvad gør Amina? Hvad gør Cecilie? Hvis Amina vælger at hjælpe Cecilie, bakker Laura lidt ned, velvidende, at hun er i undertal – men ikke uden at lade en nedladende bemærkning falde til Amina også. Hvis Amina ikke hjælper Cecilie, bliver Laura ved med at køre på Cecilie, indtil Laura ikke gider mere eller Cecilie trækker sig.

2.3 Træning

Hvor: På et af deres faste træningssteder lidt uden for boligblokken. Det er eftermiddag – vejret er vådt og koldt. Himmelen er tung, trist og grå

Hvem: Amina, Cecilie og Olivia

Formål: At lade pigerne diskutere episoden med Laura (forrige scene) og snakke sammen.

Dagen efter mødet med Laura. Amina, Cecilie og Olivia mødes og træner. Lige meget hvordan Aminas og Cecilies spillere har valgt at håndtere mødet med Laura, skal pigerne have plads til at vende episoden. Lad dem gerne træne lidt på kæphestene først, og om nødvendigt kan du klippe videre til efter træningen, hvor de står og snakker. Giv også gerne Olivia plads til at fortælle om håndboldnyheden og måske hendes udfordringer med at nå både håndboldstævne og *Riders Cup*. Det er helt fint, hvis der opstår konflikt mellem rollerne her og en eller flere går i vrede.

2.4 Mobbet?

Hvor: På Cecilies værelse – brug gerne detaljer fra prologen, når du sætter scenen

Hvem: Cecilie og mor i telefonen

Formål: At puste liv i Cecilies indre konflikt – vil hun betro sig til mor, og hvordan reagerer hun på mors tilbud.

Cecilie stener på sit værelse, da hendes mobil ringer. Det er mor, der er blevet ringet op af Cecilies klasselærer, der har fortalt mor, at Cecilie bliver mobbet, og at hun er usikker på, om far tager det seriøst eller helt forstår problematikken. Mor er oprigtigt bekymret for Cecilie og spørger ind til, hvorfor de andre mobber hende, hvad far siger til det, osv. Mor antyder, at mobningen er forbundet med hobbyhorsing. Hun inviterer Cecilie på vinterferie i København, så de kan shoppe noget smart tøj og hygge sig. Mor kan også lufte, at Cecilie kunne overveje at flytte væk fra mobningen og ind til hende, hvis det passer ind i samtalen.

Scenen slutter når mor mener, at de har fået en god snak.

2.5 Hvorfor elsker du håndbold?

Hvor: Hjemme hos Olivia i parcelhuset. De sidder omkring spisebordet i det lyse køkkenalrum.

Hvem: Olivia og Anna - en journalist fra den lokale ugeavis (spilleleder)

Formål: At puste liv i Olivias indre konflikt og give hende mulighed for at snakke om hobbyhorsing, hvis hun vil.

Mor og far har med glæde meddelt Olivia, at en lokal journalist fra ugeavisen gerne vil lave en lille reportage om Olivia – et portræt af en lokal idrætsstjerne. Journalisten, Anna Jensen, er en midaldrende kvinde, der er venlig nok, men insisterer på at få fyldestgørende svar og ikke er tilfreds med enstavelsesord. Først spørger journalisten lidt ind til håndbold:

Hvad er det Olivia elsker ved at spille håndbold?

Hvordan føles det at være så god til noget?

Hvad siger dine forældre til det? Er de stolte af dig?

Herefter drejer journalisten spørgsmålene ind på bagsiden af medaljen:

Har Olivia tid til at lave andet end håndbold?

Er der nogle ting hun må give afkald på for sportens skyld?

Bliver Olivia nogle gange træt af at spille håndbold?

Scenen slutter, når Anna mener, at hun har fået nogle interessante svar ud af Olivia.

2.6 Mere træning

Hvor: På et af deres faste træningssteder lidt udenfor boligblokken. En ujævn og dårlig vedligeholdt boldbane med faldefærdige basketballmål.

Hvem: Amina, Cecilie og Olivia

Formål: At få drøftet rollernes forskellige udfordringer i akt 2.

Sidste træningsgang i februar. Hvis der er konflikt i gruppen, kan du spørge om alle møder op. Hvis kun én pige møder op, lader du hende kort reagere på, at de andre ikke kommer. Hvis to af pigerne dukker op lader du dem spille en kort scene. Hvis alle tre piger er til stede, kan du også vælge at forsøge at puste til de interne konflikter ved at bede dem aftale f.eks. hvem der skal ride forrest eller hvad du fornemmer, kan bringe konflikterne frem.

2.7 Thomas & Thunder

Hvor: På vej hjem gennem boligblokken en hverdagsaften. Stien mellem betonblokkene er godt oplyst.

Hvem: Amina og Thomas (spilleleder)

Formål: At give Amina mulighed for at fortælle Thomas om hobbyhorsing eller lyve for ham. Hvis Amina allerede har fortalt om hobbyhorsing, får hun muligheden for at fortælle mere og forsøge at imponere Thomas.

En aften sidst i februar på vej gennem boligblokken møder Amina Thomas. Hun har Thunder med. Hvis hun ikke har været til træning, er hun bare ude og gå en tur for at klare hovedet. Thomas virker glad for at se Amina og spørger interesseret ind til Thunder. Han antager at det måske er en gave til en lillesøster el.lign.? Thomas nævner også, at han har set nogle piger fra 7. klasse (Cecilie og Olivia) ride på kæpheste, og han synes, at det er lidt en mærkelig hobby. Hvis Amina vælger at fortælle Thomas om hobbyhorsing, er han interesseret, men lidt skeptisk. Han spørger eksempelvis, hvad der er fedt ved det, og om Amina er god til det.

Scenen slutter, når Amina har givet en forklaring på Thunder – ligemeget hvad den er.

2.8 Måske træning eller grooming

Hvis du føler at der er behov for det, kan du smide en ekstra træningsscene ind her eller en scene, hvor pigerne groomer kæphestene og gør dem klar til stævnet. Du kan give alle tre spillere valget, om de vil dukke op. En scene kun med to piger kan også være meningsfuld afhængig af jeres fortælling.

2.9 Det bedste og det værste ved februar

Fortæl spillerne, at anden akt er ved at være slut. Bed spillerne stille sig i en cirkel, tage hinandens hænder og lukke øjnene. De skal nu fortælle, hvad det bedste og det værste ved februar var for deres rolle. Den første må starte, når vedkommende er klar. Herefter fortæller spillerne en ad gangen. Når alle er færdige og spillerne åbner deres øjne og slipper hinandens hænder er *Akt 2: Februar* slut og *Akt 3: Marts* begynder.

Akt 3: Marts

Formålet med tredje akt er at spille hen mod scenariets lykkelige slutning. Der er kun to fastlagte scener med birollerne, en mulig træningsgang og selve stævnet, der spilles som en fortællescene. I samarbejde med spillerne, skal du sætte de valgfri scenerne I har brug for. De scener, I vælger, skal pege frem mod den lykkelige slutning og evt. løsning af konflikter fra anden akt. Læs eller genfortæl stemningsteksten herunder.

Dagene er lysere og længere. Solen bryder igennem skyerne og varmer en smule. Nogle dage endda fra en skyfri himmel. Erantisser og vintergækker titter frem langs de grønne områder i boligblokken og i parcelhushaverne. Det kan stadig være koldt, men det er en klar og ren kulde, der giver rosenrøde kinder og river behageligt i lungerne efter en god galop. Med det begyndende forår kommer en begyndende kriblen i maven. Det føles lidt som at være kommet på græs efter en lang, indelukket vinter. Marts gør det muligt at trække vejret igen og at føle sig fri.

3.1 Vil du hellere bo hos mor?

Hvor: I Cecilies og fars hyggelige køkken.

Hvem: Cecilie og far (spilleleder)

Formål: At give Cecilie muligheden for at konfrontere far og skubbe til hendes personlige dilemma.

Spørg Cecilie om hun holdt vinterferie hos mor og om hun har fået nyt tøj. Far sidder i køkkenet klar med te og tager imod hende efter vinterferien (hvis hun ikke har været på vinterferie hos mor kommer hun bare hjem fra skole). Far har snakket med mor om, at det måske ville være godt for Cecilie at flytte. Far er oprigtigt ked af det og spørger Cecilie, om det er noget hun overvejer og hvorfor. Far er kommet i tvivl om, hvorvidt han har opdraget Cecilie helt forkert, og om det er pga. hans opdragelse, at hun bliver mobbet. Han gør det dog også klart, at det er Cecilies valg, hvor hun vil bo, men at han er villig til at prøve at gøre ting bedre, hvis hun bliver.

Scenen slutter, når far og Cecilie har haft en god snak.

3.2 Du er i avisen, Olivia!

Hvor: I Olivias stue. Mor og Olivia sidder i sofaen sammen. Avisen ligger klar på bordet med et stort billede af Olivia på forsiden.

Hvem: Olivia og mor

Formål: At give Olivia muligheden for at konfrontere mor og måske fortælle om hobbyhorsing

Mor har netop fået avisen med portrættet af Olivia. Alt efter hvad Olivia har fortalt journalisten, er mor enten undrende, ked af det eller stolt af hende. Hvis Olivia har fortalt journalisten om hobbyhorsing, er mor chokeret over og ked af at Olivia ikke har sagt noget før. Hvis Olivia kun har snakket om håndbold, roser mor hende til skyerne og fortæller, hvor stolte Olivias forældre er af hende. Mor kan også være bekymret og trist, hvis Olivia har fået det til at lyde som om håndbold er en sur pligt, eller at mor og far presser hende.

Klip scenen, når Olivia og mor har haft en god snak om interviewet.

3.3 Måske træning eller grooming

Hvis det passer ind her kan du indlægge en træningsscene eller en scene, hvor pigerne groomer kæphestene. Hvis pigerne har været uvenner, er det oplagt at to af dem mødes og at du giver den tredje spiller muligheden for at dukke op til forsoning, hvis vedkommende vil.

3.4 Valgfri scener

Hvor: Lad spillerne vælge stederne, f.eks. i skolen, hjemme hos dem selv eller i boligblokken

Hvem: Amina, Cecilie, Olivia og diverse biroller

Formål: At få bundet løse ender, udspillet de sidste konfrontationer eller få nogle sandheder på bordet.

Fortæl spillerne, at det er deres sidste mulighed for at spille scener med hinanden og birollerne inden *Riders Cup*. Scenerne kan bruges til at få afklaret ting, der ikke er blevet udspillet i de andre scener. En eller flere af rollerne kan være tilstede med birollerne, dog kan der altid kun være én af birollerne tilstede (så du ikke skal spille flere biroller i samme scene). Spørg spillerne, hvad de har brug eller foreslå selv scener, du fornemmer, at de mangler. Herunder finder du en række forslag til scener, der er ment som en inspiration – men hvad, der er brug for, afhænger af de valg, spillerne har truffet eller netop ikke har truffet i de foregående scener.

Som en tommelfingerregel bør det være nok med enkelt scene med fokus på hver rolle evt. kombineret med en scene, hvor alle tre roller er sammen. Det er også fint, hvis en eller flere af spillerne ikke har brug yderligere scener, fordi rollens væsentligste valg er blevet truffet i de foregående scener.

Forslag:

- Cecilie fortæller mor og/eller far om hendes beslutning om, hvor hun gerne vil bo efter *Riders Cup*.
- Cecilie konfronterer Laura med mobningen og får hende til at bakke ned. Måske vil Amina hjælpe Cecilie?
- Olivia introducerer sine forældre for Silja evt. med støtte fra de andre piger og fortæller at hun gerne vil til *Riders Cup* samme dag som håndboldstævnet.
- Amina fortæller Laura, at hun dyrker hobbyhorsing – og at det må Laura acceptere, hvis de skal være venner evt. med støtte fra de andre piger.
- Amina fortæller Thomas om hobbyhorsing– måske spørger én af dem om de skal være kærestes.
- Pigerne skal købe tilskuerbilletter til *Riders Cup* og snakker om, hvem de gerne vil invitere til at se dem ride. Spil evt. også scenerne, hvor birollerne bliver inviteret.
- Sleepover hos en af pigerne aftenen inden *Riders Cup*. De ligger og snakker om deres forventninger til i morgen og måske også lidt om fremtiden.
- Amina og Cecilie tager med Olivia til håndboldstævnet inden *Riders Cup* for at støtte hende. Spil scenen som en fortællescene. Lad Olivia fortælle, hvordan hun spiller, og hvordan mor og far reagerer.

3.5 Riders Cup

Hvor: En sportsplads med boder med mad og udstyr, en lækker ridebane med frisk, rent sand og et hvidt stakit udenom, et dommerpodie og tilskuerrækker.

Hvem: Amina, Olivia og Cecilie – måske nogle af birollerne.

Formål: At fortælle om stævnet og afrunde scenariet.

Denne scene skal spilles som en fortællescene. Sæt jer rundt om bordet for at skabe ro. Indled scenen med at læse eller genfortælle stemningsteksten:

I ankommer til stævnepladsen og ser alle de andre piger med deres kæpheste. Piger og kæpheste allevegne. Piger og kæpheste der er spændte, nervøse, fjollede og glade for at være her. En pige på jeres egen alder med et stort smil og en t-shirt, hvor der står 'arrangør' giver jer nogle praktiske oplysninger og ønsker jer held og lykke. Amina bliver genkendt af mange; gamle veninder kommer og krammer hende, yngre piger vil gerne have taget selfies med hende og Thunder. Olivia og Silja bliver lagt mærke til på opvarmningsbanen, flere er meget imponerede over deres elegance. Cecilie ser ud af øjenkrogen nogle piger på heste, der ligner Eyvindur. De ser cool og lidt alternative ud.

Spørg hver rolle, hvordan hun og hendes hest har det og reagerer på stemningen på stævnepladsen. Spørg herefter, hvem der er kommet for at se dem, og hvordan de reagerer – er de spændte, tilbagelænedede, akavede eller overentusiastiske? Giv spillerne magten over birollerne reaktioner, men fortæl også gerne selv med, supplér og byg videre på spillernes fortællinger.

Fortæl spillerne, at det nu er ved at være deres tur, og at I sammen skal blive enige om, hvordan det gik. Stil spillerne følgende spørgsmål og lad dem fortælle sammen. Hvis der er behov for det, kan du også fortælle med.

- Hvordan gik det din rolle og hendes hest?
- Hvordan klarede I det som helhed?
- Hvilken plads kom I på i konkurrencen?
- Hvordan reagerede [biroller, der er tilstede]?
- Hvad skal du/I efter lige efter stævnet?

3.6 Det bedste i fremtiden

Fortæl spillerne, at scenariet er ved at være slut. Bed spillerne stille sig i en cirkel, tage hinandens hænder og lukke øjnene. Mind spillerne om at slutningen skal være lykkelig, men at det kan betyde mange ting. Spillerne skal nu fortælle om det bedste, der skete for deres rolle i månederne lige efter *Riders Cup*. Den første spiller må starte, når vedkommende er klar. Herefter fortæller spillerne en ad gangen. Når den sidste spiller er færdig, fortæller du spillerne, at de må åbne deres øjne og slippe hinandens hænder, når de er klar, og at scenariet hermed er slut.

Roller

Amina

Nogle gange lige inden Amina falder i søvn, kan hun næsten høre **Thunder** vrinske insisterende efter hende inde fra skabet. Som om han står derinde, skrabende på døren, prustende med udspilede næsebor og det hvide vendt ud af øjnene. Amina kan mærke, hvordan det kribler i benene, hun kan mærke den taktfaste rytme fra en god galop, suset i maven og smilet på læberne. Sådanne nætter vender Amina sig rundt på den anden side, trækker dynen op over hovedet og tænker på, hvad **Thomas** ville sige, hvis han så hende løbe rundt med en kæphest. Pinligt. Barnligt.

Når hendes mor endnu engang arbejdede sent, plejede Amina at sidde alene i lejligheden og sy tilbehør til **Thunder**. Nu savner hun tilfredsstillelsen ved at have designet et hovedtøj med de fineste detaljer, og boligområdets beton, grå slud og gullige lys synes ekstra trist denne januar. I stedet tænder Amina for fjernsynet og forsøger at fokusere på Paradise Hotel, så hun kan deltage i snakken i frikvarteret næste dag. Men tankerne vandrer, og det klør i fingrene.

Amina var en af pionererne indenfor dansk hobbyhorsing. En stjerne. Ligesom **Thunder** er de mange røde rosetter nu gemt af vejen bagest i klædeskabet. Amina er blevet næsten voksen nu, hun er ikke længere en lille pige, men en ung kvinde, der går i 8. klasse. Og unge kvinder leger ikke med kæpheste – heller ikke selvom de har virkelig meget lyst. Amina og hendes mor er for nyligt flyttet til byen og for første gang har hun fået veninder i skolen. Amina tør ikke tænke på, hvad de ville sige, hvis hun fandt sin elskede sorte hingst frem igen. **Laura** fra klassen er super cool, og Amina er stolt og taknemmelig over, at **Laura** gider hende.

Der er også **Thomas**, den populære fodboldspiller fra klassen, der nogle gange smiler så sødt til Amina, at det føles som om alle knogler i hendes krop bliver til gelé. Hvis **Thomas** så Amina ride rundt på en kæphest, er Amina sikker på, at han aldrig vil kigge i hendes retning.

Alligevel vågner Amina endnu en nat ved **Thunders** utålmodige prusten. Hun åbner skabet og stryger ham over halsen og i det sekund beslutter hun sig for et sidste eventyr. I computerskærmens blå skær tilmelder hun sig *Riders Cup*, et stort stævne, der afvikles om tre måneder. De har brug en ordentlig afslutning, hende og Thunder, så meget skylder hun ham alligevel.

Amina er begyndt at lægge mærke til to af pigerne fra 7. klasse, der nogle gange træner deres kæphest i blokken; **Olivia** og **Cecilie** hedder de. **Olivia** ligner et hobbyhorsingtalent, men hun ser altid så alvorlig og trist ud – lige på nær når hun rider på sin kæphest. Med Aminas hjælp vil hun helt sikkert kunne nå langt. **Cecilie** besidder en uforfalsket glæde og stolthed, når hun ridder sin lille robuste kæphest rundt og rundt, hvilket vækker Aminas dybeste respekt og beundring. Mens Amina står og betragter dem fra vinduet, beslutter hun sig; hun vil invitere **Olivia** og **Cecilie** til *Riders Cup* og tilbyde at træne sammen med dem. Der er særlig disciplin til stævnet, hvor man skal ride tre sammen – det ville være lige noget for dem. Hvis det bliver hendes sidste stævne, kan hun ligeså godt give et eller andet videre. Noget godt. Noget glæde, hun ikke længere selv kan bruge.

Amina kort:

- Tilbagetrukket hobbyhorsingpioner
- Tilflytter og vellidt i skolen. Går i 8.klasse.
- Hjælpsom, empatisk og moden af sin alder
- Bor alene med sin mor, der ofte er på arbejde – men altid har bakket op om hendes interesse i hobbyhorsing
- Fremstår mere selvsikker og rolig end hun er

Relationer

Thunder – sort, smuk hingst med et iltert temperament. Store, hurtige bevægelser. Elsker og savner Amina, men kan godt finde på at stikke af eller bukke. Er træt af at stå i skabet.

Thomas – crush fra klassen. Populær og en meget dygtig fodboldspiller. Lader til godt at kunne lide Amina, selvom de kun sjældent har snakket sammen.

Laura – den populære pige i 8. klasse. Laura har taget godt imod Amina og hjulpet hende til rette. Amina er ret stolt af at være blevet veninder med hende. Amina skylder hende meget, selvom Laura kan være lidt strid nogle gange.

Olivia – Lidt forsigtig håndboldpige og et kæmpe hobbyhorsingtalent. Olivia virker trist. Amina vil gerne hjælpe hende med at forfølge sine drømme. Olivia rider en hvid legesyg hoppe, der hedder **Silja**. Amina vil ikke indrømme det, men det gør lidt ondt på hende, at Olivia nok er et større talent, end hun selv er.

Cecilie – Robust pige med ben i næsen. Amina ville ønske, at hun havde noget mere af Cecilies mod. Amina vil gerne hjælpe Cecilie frem i hobbyhorseverdenen, selvom hendes røde hest **Eyvindur** er lidt ubehjælpsomt lavet og Cecilie ikke ligefrem er en stjerne. Cecilie er måske for fandenivoldsk til at ride ordentlig dressur, der også handler om en vis disciplin og samling.

Spørgsmål til Amina

Herunder finder du nogle spørgsmål, som kan være interessante at udforske for Amina i løbet af scenariet.

- Finder Amina modet til at forfølge forelskelsen i Thomas?
- Hvor langt vil Amina gå for at forblive venner med Laura?
- Kan man være populær i skolen og ride på kæpheste samtidig?
- Har Amina tænkt sig at stoppe for alvor efter konkurrencen, når hun har hjulpet Olivia og Cecilie eller får hun lyst til at forsætte med at dyrke hobbyhorsing?

Olivia

‘Kom nu, Olivia!’ ‘Yeees!’

Råbene fylder hallen og Olivias ører. Så kommer krammerne og de hårde dask i ryggen, fra træneren, fra holdkammeraterne, fra **mor**, fra **far**. Nogen løfter Olivia op og ryster hende, så det næsten gør ondt. Hun mister pusten. Olivia har scoret det afgørende mål i håndboldkampen og hendes hold har vundet endnu en turnering. Faktisk har Olivia scoret de fleste mål. For nyligt overhørte hun sine forældre og træneren hviske lavmælt sammen om ungdomslandsholdet.

Olivia kan ikke længere huske, hvorfor hun elsker at spille håndbold. Det er noget hun gør, fordi det er det hun gør, fordi det er den, hun er. Den de gerne vil have hende til at være. **Far** og **mor**. Træningsplan, kostplan, kampplan, de styrer det og Olivia samler bolden op og skyder. Olivia ved, at når man har sagt A, må man også sige B, at man skal holde, hvad man lover, og at man ikke kan være bekendt at hoppe fra, når andre er afhængige af en. Olivia ved, hvordan man bider tænderne sammen.

Når Olivia ikke laver lektier eller spiller håndbold, træner hun med **Cecilie**. **Cecilie** er fandenivoldsk og bor lidt væk fra det parcelhuskvarter, hvor Olivia bor, ovre i den store grå boligblok. De træner hobbyhorsing og det er det bedste Olivia ved. Hun ved også, at hun er god til det. Rigtig god. Det er hendes store selvdisciplin, kontrollen over hendes krop og evnen til at koncentrere sig, der kommer hende til gode. Hendes hvide hoppe, **Silja** er en drøm. **Silja** yder altid det bedste for Olivia, blid, imødekommende og hengiven. **Silja** har også en legesyg og nysgerrig side, der elsker kontakt og opmærksomhed. Når de rider tur, vil **Silja** helst være forrest og kan finde på at slå bukkespring af ren glæde. Når Olivia rider **Silja** kan hun smile. Det føles som en varme, der starter i maven og breder sig helt ud i fingerspidserne og ned i tæerne.

Cecilie har opdaget, at den nye pige i 8. klasse, **Amina**, faktisk har været med til at starte hele hobbyhorsebevægelsen i Danmark og er kendt for at ride på sin smukke hingst **Thunder**. Det er ret vildt, at hun lige er flyttet ind ovre i boligblokken. Olivia vil gerne snakke med hende, men har endnu ikke fundet modet. Hun har undret sig over, hvorfor hun aldrig har set **Amina** ride rundt – så ville det være nemt nok, for **Silja** ville vrinske og løbe lige hen til dem for at snakke.

Cecilie og Olivia har fundet et stort hobbyhoreridestævne, *Riders Cup*, der afholdes om tre måneder. Olivia ville elske det, hvis det ikke var fordi, der også ligger et stort håndboldstævne samme dag. Olivia kan måske godt nå begge dele, men hun tvivler på, at hverken hendes træner eller forældre vil acceptere, at hun vil bruge sin kostbare energi på at ‘lege hest’. Olivia får kvalme og en hård knude i maven, når hun tænker på det. Hun ved ikke, hvordan hun skal få det sagt, eller hvordan hun skal få dem til at forstå, at hun også har brug for at ride **Silja**. **Mor** og **far** har ikke engang hilst på **Silja** endnu. Det værste Olivia ved, er når andre bliver skuffede over hende eller vrede, men Olivia ved også, at hun uden **Silja** ville blive helt følelsesløs.

Hvis nu bare Olivia var lige så modig og frygtløs som **Cecilie** eller ligeså cool og selvsikker som **Amina**, så ville det måske være anderledes.

Olivia kort

- Hårdtarbejdende håndboldpige, der helst vil gøre alle omkring hende tilfredse
- God til mærke og forstå andre omkring hende – men ikke sig selv
- Anonym socialt i skolen, men dygtig i timerne. Går i 7. klasse.
- Meget dygtig til hobbyhorsing

Relationer

Silja – Nysgerrig og eventyrlysten hvid hoppe. Dygtig til hobbyhorsing. Mere modig og udadvendt end Olivia og kan give hende et kærligt puf med sin bløde mule, når hun har mest brug for det.

Far og mor – kæmpe håndboldentusiaster med store drømme på Olivias vegne. Parcelhusejere. Middelklasse. Elsker Olivia overalt på jorden. Olivia hader at skuffe dem. De ved ikke, at Olivia dyrker hobbyhorsing.

Cecilie – klassekammerat og hobbyhorsing-makker. Bor i boligblokken. På overfladen virker hun så fändenivoldsk og robust, men Olivia har godt langt mærke til, at facaden kan krakelere, og at der bor en mere sårbar Cecilie inde bag. Cecilie rider en stædig, hårdfør rødbrun hest, der hedder **Eyvindur**. Olivia kan af og til godt synes, at Cecilies insistensen på at være anderledes bliver lidt for meget. Det ville være så meget nemmere at være Cecilie, hvis hun rettede sig bare en smule ind.

Amina – hobbyhorsingstjerne. For nylig flyttet ind i boligblokken, Olivia har dog ikke set hende ride endnu. Går en klasse over Cecilie og Olivia. Virker altid cool og selvsikker, men også ret sød. Olivia vil gerne lære hende bedre at kende og måske lære noget af hende. Hun er kendt at kunne mestre sin fyrige hingst **Thunder**. Olivia ved dog ikke helt om man kan stole på Amina, måske er hun i virkeligheden ligeså ubehagelig som nogle af de seje piger fra 8.klasse, hun hænger ud med?

Laura – populær og strid pige fra 8. klasse. Mobber **Cecilie**, men er gode veninder med **Amina**. Laura har aldrig rigtig interesseret sig for Olivia udover et par enkelte dumme bemærkninger.

Spørgsmål til Olivia

Herunder finder du nogle spørgsmål, som kan være interessante at udforske for Olivia i løbet af scenariet.

- Finder Olivia modet til at snakke med mor og far om hobbyhorsing og vil de forstå?
- Hvordan løser Olivia udfordringen med *Riders Cup* og håndboldstævne samme dag?
- Kan Olivia være både elitehåndboldspiller og dyrke hobbyhorsing fremover, eller må hun vælge? Hvad vil hun helst?

Cecilie

Cecilie lader spytklatten og de hårde ord løbe ned ad ansigtet. Det føles som klatten fryser til is på hendes kind. Hun holder ryggen rank og tårerne tilbage. Cecilie sætter sig beslutsomt op på **Eyvindur** og traver hjemad med vinden bidende i ansigtet. Ydmygelsen forsvinder gradvist med vinterstøvlernes taktfaste slag ned i det grå sjap. Derhjemme får hun ros af **far** for at være sig selv, for at være så stærk og for ikke at ligge under for gruppepres. Nogle gange hader Cecilie ham inderligt for alt hans alternative pis. Hun får lyst til at skribe ham lige ind i hans naive hippiehoved.

Det er svært at være ligeglad, når man ikke er det. Det er svært at være stærk, når man inderst inde føler sig lille og trænger til et kram. Det er svært, at være den man er, når man ikke ved hvem det er.

Cecilie sætter høj, hård musik på og kaster sig på sengen blandt gamle sokker, krøllede lektier og nussede tæpper. Hun begraver hovedet i **Eyvindurs** stride garnman og giver slip. Efter noget tid er hun klar til at tørre snot og tårer væk. Hun graver nål og tråd frem fra skrivebordsrodet og begynder at sy **Eyvindurs** venstre øje bedre fast. Det hænger lidt. Egentlig er hele **Eyvindur** lidt ubehjælpsomt lavet. Cecilie har aldrig rigtig haft pæne pigers sirlighed eller tålmodighed med kreative sysler. Men hun elsker ham alligevel. Han er det stædigste væsen, hun kender, og han giver aldrig op. **Eyvindur** er ikke smuk, og Cecilie er ikke den fødte hobbyhorserytter, men sammen kan de et eller andet. Hårdhalsede, stolte og uovervindelige. De to mod verden.

Alligevel overvejer Cecilie nogle gange at sende Eyvindur på tidlig pension i kælderrummet. Af og til spekulerer hun på, om den lille rødbrune hårbold af en kæphest virkelig er al spotten fra de pæne piger og de hårde drenge fra boligblokken værd. Tårerne. Vreden. Mindreværdet. Følelsen af at være udenfor og anderledes. Cecilie bryder sig ikke om at tænke på det.

Hvis Cecilie holdt op med at være en freak med en kæphest, kunne hun måske få venner i klassen og blive accepteret. Måske Cecilie kunne flytte ind til **mor**, til København og til en frisk start. **Mor** ville vide, hvordan man skulle opføre sig og klæde sig for at blive accepteret. En farlig og tilløkkende tanke, der gør hende både svimmel og forpustet. Ud af øjenkrogen ser hun på Eyvindur med en blanding af kærlighed og vemod. På det seneste har Cecilie været træt helt ind til benet, og hun ved ikke, hvor længe hun orker mere.

Heldigvis har Cecilie **Olivia**. **Olivia** er egentlig en håndboldpige og bruger det meste af sin tid på det, men Cecilie har fået hende til at dyrke hobbyhorsing også. Sammen har de kig på et stort stævne, *Riders Cup*, der afvikles om 3 måneder. **Olivia** er superdygtig til hobbyhorsing og er glad, når de er sammen, men ellers virker hun så trist. Cecilie er bestemt ikke misundelig på **Olivias** hårde liv, der må føles som en uendelig idrætstime.

For nylig opdagede Cecilie, at **Amina** lige er flyttet ind i boligblokken. Det er ret vildt, for **Amina** har været en stor inspiration for Cecilie, og var en af dem, der startede hobbyhorsing op i Danmark. **Amina** går i 8.klasse og er både cool, populær og sød. Det undrer Cecilie, hvorfor **Amina** ikke bliver mobbet med kæphestene, ligesom hun selv gør. Måske ved **Aminas** klassekammerater det slet ikke. Lige meget hvad vil Cecilie gerne lære **Amina** at kende.

Cecilie – kort

- Robust, modig og fandenivoldsk – men også sårbar, usikker og lidt ensom
- Bliver mobbet af de pæne, populære piger fra skolen og de hårde drenge fra boligblokken
- Hendes far opfodrer hende altid til at være sig selv, hvilket Cecilie til tider er ret træt af og andre gange sætter stor pris på
- Cecilies mor flyttede, da Cecilie var lille. Hun er en smart karrierekvinde i København

Relationer

Eyvindur – Meget ligesom Cecilie; stædig, modig og vedholdende. Fra Eyvindur kommer Cecilies store styrke. Han kan også være fræk, doven eller nægte at flytte sig. Er ikke en smuk sporty kæphest, men har sin helt egen lidt anmassende charme.

Olivia – Hårdtarbejdende håndboldpige og hobbyhorsetalent. Klassekammerat i 7. klasse og Cecilies eneste rigtige ven. Bor i parcelhuskvarteret lidt væk fra boligblokken. Cecilie vil frygtelig gerne låne Olivia noget mod og styrke til at sige fra, men hun ved godt, at det virker bedst, hvis det bliver på Olivias egne præmisser. Olivia rider **Silja**, der er en smuk, hvid og legesyg hoppe. Inderst inde kan Cecilie godt synes, at det er uretfærdigt, at Olivia har så mange talenter, gode karakterer og normale forældre. Nogle gange har Cecilie lyst til at ryste hende. Hvordan kan man være så trist og forsigtig, når man har fået alting foræret?

Amina – Tilflytter. Populær og pæn pige fra 8. klasse, der har været en pioner indenfor dansk hobbyhorsing. Cecilie vil gerne i kontakt med hende og har undret sig over, at hun ikke har set Amina træne hobbyhorsing i boligblokken. Amina rider ellers den berømte sorte, vilde hingst **Thunder**. Selvom Cecilie gerne vil blive venner med Amina og træne med hende, kan hun ikke lade være med at frygte at Amina vil være dominerende.

Laura – Populær pige i 8. klasse. **Aminas** nye veninde og en af dem, der mobber Cecilie. Arrogant og meget nedladende.

Far – Alenefar, hippitype og elsker Cecilie over alt på jorden. Er stolt af hende. Ønsker at Cecilie skal blive ved med 'at være sig selv' og har opdraget hende til ikke at stå tilbage for noget. Cecilie frygter, at han bliver skuffet, hvis hun bliver alt for kedelig og almindelig.

Mor – Forlod far og Cecilie, da Cecilie var lille. Selvsikker, smart karrierekvinde. Er på det seneste begyndt at interessere sig mere for Cecilie, og de snakker ofte i telefon. Cecilie savner mor, men føler sig også svigtet af hende.

Spørgsmål til Cecilie

Herunder finder du nogle spørgsmål, som kan være interessante at udforske for Cecilie i løbet af scenariet.

- Vil Cecilie flytte væk fra far og starte forfra i København efter *Riders Cup*? Vil hun forsætte med hobbyhorsing?
- Kan Cecilie overvinde Laura og de andre plageåndere?
- Kan Cecilie gøre både mor og far tilfredse og få dem til at forstå hende?

Oversigtsark

Oversigtsark 1: Opstart og workshop

1. Navnerunde. Hvad fik spillerne til at tilmelde sig scenariet?
2. Strukturen på workshoppen: Præsentation af scenariet -> øvelser -> uddeling af roller
3. Præsenter scenariet

Rammen:

- Et feel-good drama om 3 teenagepiger med en skæv fritidsinteresse – hobbyhorsing = konkurrenceridning på kæpheste. Sport fra Finland.
- En stor del af hobbyhorsing er at finde på navn og personlighed til sin hest, at lave udstyr til den og at groome den dvs. ordne manen, børste den mm.
- En fortælling om sårbarhed, styrke og venskab.
- Vi følger pigerne i tre måneder, mens de træner til et stort stævne *Riders Cup*. Fra vinter til forår.

Setting:

- Foregår i lille stationsby nord for København. Boligblok. Stor folkeskole. Stisystemer. Parcelhuse. Center med Netto, pizzeria, grønthandler og en bodega.

Rollerne:

- Amina går i 8.klasse, er lige flyttet ind i boligblokken. Tidligere pioner indenfor hobbyhorsing. Egentlig stoppet og er blevet populær i skolen / begyndt at interessere sig for drenge.
- Olivia, en hårdtarbejdende håndboldpige, der går i 7. klasse. Håndboldentusiastiske og velmenende forældre, der ikke ved at hun hobbyhorser. Bor i parcelhuskvarteret.
- Cecilie går i 7. klasse og bor alene med sin far i boligblokken. Er opdraget til at stå ved den hun er og ridder åbenlyst rundt på sin kæphest. Bliver mobbet. Har en smart mor i København.
- Pigerne kæpheste har deres egen personlighed, som kan være anderledes end pigerne.
- Spilleleder spiller biroller f.eks. forældre og kammerater.

Fortælleregler

- En lykkelig slutning
- Alle er venner til sidst og alle tre rider *Riders Cup*

Scener og struktur:

- Primært semi-live med fortællescener
 - Tre akter
 - En spiloplevelse på lidt over tre timer inkl. workshop og evaluering
4. En personlig historie om noget I har gjort, som I har frygtet at andre ville synes var fjollet
 5. Tæl til 10 sammen med lukkede øjne uden at afbryde hinanden
 6. Spejl hinandens ansigtsudtryk og kropssprog – send det videre i cirklen
 7. Gakkede gangarter – gå sjovt og skiftes til at ændre gangart
 8. Hestens gangarter og dressurøvelser – vis skridt, trav og galop lad spillerne prøve. Forklar hvad dressur er og udlever *Oversigtsark 4: Dressur. Leg kongens efterfølgere og øv jer.*
 9. At spille en kæphest – vis heste med forskellige temperamenter, lad de andre gætte.
 10. Prøvescener

Oversigtsark 2: Roller, biroller og setting

Roller

Amina – 8. klasse. Tilflytter. Bor i boligblokken. Pioner indenfor hobby horsing, men er stoppet. Populær i skolen. Har et crush på **Thomas**. Er veninder med **Laura**. Har en fraværende mor. Rider **Thunder** - stor, sort, vild hingst.

Cecilie – 7. klasse. Bor i boligblokken alene med sin hippie-far. Har en smart **mor** i København. Er åben om hobbyhorsing og bliver mobbet. Veninder med Olivia. Rider **Eyvindur** – rødbrun, stædig vallak

Olivia – 7. klasse. Bor i parcelhus. Spiller elitehåndbold. Har velmenende, men ambitiøse **forældre**. Hobbyhorsingtalent. Rider **Silja** – hvid, legesyg hoppe.

Biroller

Thomas – 8. Klasse. Fodbold drenge. Populær. Interessert i **Amina**, men ved ikke, at hun hobbyhorser.

Laura – 8.klasse. Populær. Usikker og derfor streng ved andre. Veninder med Amina, men ved ikke at hun hobbyhorser. Mobber **Cecilie**.

Cecilies far – alene og lidt hippie-agtig. Entusiastisk omkring hobbyhorsing. Stolt af, at **Cecilie** er anderledes. Uforstående overfor, at det kan være hårdt at være teenager.

Cecilies mor – bor i København og er karriere kvinde. Forlod familien, da **Cecilie** var lille. Mener at hobbyhorsing er årsag til mobning. Er bekymret for **Cecilie**.

Olivias far og mor – håndboldentusiaster med store ambitioner på **Olivias** vegne. Velmenende. Ved ikke at Olivia hobbyhorser

Journalist Anna Jensen – velklædt midaldrende kvinde fra den lokale ugeavis. Venlig, men kontant og afkræver svar fra Olivia i et interview om håndbold.

Riders Cup

Stort hobbyhorsingstævne sidst i marts. Deltagerne rider i hold af tre og følger et hjemmelavet dressurprogram. Vinderholdet har lavet det mest komplicerede og kreative program, som de udfører perfekt.

Setting

- Boligblok
- Nedlagte boldbaner
- Stisystemer
- Parcelhuskvarter
- Center med Netto, pizzeria, grønthandler og bodega
- Nedslidt stor folkeskole
- Togstation og pendlertog til København

Oversigtsark 3: Scener

Prolog: Mit værelse

Spillerne sidder ved bordet og beskriver rollens værelse på skift.

Akt 1: Januar

Køres efter scenekataloget. Læs eller genfortæl stemningsteksten

1.1 Hvor kikset!

Amina og Laura er på Aminas værelse og snakker. Gennem vinduet ser Laura Cecilie og Olivia.

1.2 Det første møde

Amina beslutter sig for at opsøge Cecilie og Olivia, efter at Laura er gået. Måske har hun Thunder med?

1.3 For sent

Olivia kommer for sent hjem efter mødet med Amina. Mor skal køre hende til håndbold og er skuffet.

1.4 Vi er jo ikke sådan nogle, Cecilie!

Far venter på Cecilie i køkkenet. Klasselæren har ringet og fortalt, at Cecilie bliver mobbet.

1.5 Den første træning

Pigerne træner sammen for første gang. Der bliver også tid til at lære hinanden at kende.

1.6 Thomas <3

Amina og Thomas arbejder sammen i engelsk. Thomas vil gerne lære hende at kende

1.7 Grooming

De tre piger mødes hjemme hos en af dem og groomer deres heste. De snakker også om livet.

1.8 Det bedste ved januar

Spillerne stiller sig en cirkel. Tager hinandens hænder og lukker øjnene. De fortæller på skift om det bedste for dem i januar.

Akt 2: februar

Juster scenerne efter behov. Skru op for konflikterne. Læs eller genfortæl stemningsteksten

1.1 Ungdomslandsholdet

Olivias far fortæller, at der kommer en talentspejder og ser Olivia spille håndbold samme dag som *Riders Cup*

1.2 Laura og Amina møder Cecilie og Eyvindur

Amina og Laura spiser pizza. Cecilie og Eyvindur rider forbi. Laura mobber Cecilie

1.3 Træning

Dagen efter konfrontationen med Laura. Pigerne mødes for at træne.

1.4 Mobbet?

Cecilies mor ringer. Hun er bekymret og tilbyder Cecilie at komme vinterferie hos hende – måske endda at flytte?

1.5 Hvorfor elsker du håndbold?

Olivia bliver interviewet af en lokal journalist om håndbold

1.6 Mere træning

En eller flere af pigerne mødes

1.7 Thomas og Thunder

Amina og Thunder møder Thomas på vej hjem.

1.8 Måske træning eller grooming?

Pigerne mødes måske og træner eller groomer deres heste.

1.9 Det bedste og det værste ved februar

Spillerne stiller sig i en cirkel. Tager hinandens hænder og lukker øjnene. De fortæller på skift om det bedste og det værste for dem i februar.

Akt 3: Marts

Sæt valgfri scener i samarbejde med spillerne. Spil hen mod den lykkelige slutning. Læs eller genfortæl stemningsteksten

3.1 Vil du hellere bo hos mor?

Far tager imod Cecilie. Han er ked af det og i tvivl om, om han har opdraget hende forkert. Måske er det bedre, hvis hun bor hos mor?

3.2 Du er i avisen, Olivia!

Mor sidder med avisen. Hendes reaktion kommer an på, hvad Olivia har fortalt journalisten

3.3 Måske træning eller grooming

Måske mødes pigerne og træner eller groomer kæphestene inden stævnet.

3.4 Valgfri scener

- Cecilie fortæller mor og/eller far om hendes beslutning om, hvor hun gerne vil bo efter *Riders Cup*.
- Cecilie konfronterer Laura med mobningen og får hende til at bakke ned. Måske vil Amina hjælpe Cecilie?
- Olivia introducerer sine forældre for Silja evt. med støtte fra de andre piger og fortæller at hun gerne vil til *Riders Cup* samme dag som håndboldstævnet.
- Amina fortæller Laura, at hun dyrker hobbyhorsing – og at det må Laura acceptere, hvis de skal være venner evt. med støtte fra de andre piger.
- Amina fortæller Thomas om hobbyhorsing– måske spørger én af dem om de skal være kærester.
- Pigerne skal købe tilskuerbilletter til *Riders Cup* og snakker om, hvem de gerne vil invitere til at se dem ride. Spil evt. også scenerne, hvor birollerne bliver inviteret.
- Sleepover hos en af pigerne aftenen inden *Riders Cup*. De ligger og snakker om deres forventninger til i morgen og måske også lidt om fremtiden.
- Amina og Cecilie tager med Olivia til håndboldstævnet inden *Riders Cup* for at støtte hende. Spil scenen som en fortællescene. Lad Olivia fortælle, hvordan hun spiller, og hvordan mor og far reagerer.

3.5 Riders Cup

Pigerne rider stævnet. Sammen sidder I rundt om bordet og fortæller, hvordan det går dem og hvem, der kommer for at se dem.

3.6 Det bedste i fremtiden

Spillerne stiller sig en cirkel. Tager hinandens hænder og lukker øjnene. De fortæller på skift om det bedste for dem i månederne efter *Riders Cup*.

Oversigtsark 4: Dressur

Hvad er dressur i virkeligheden?

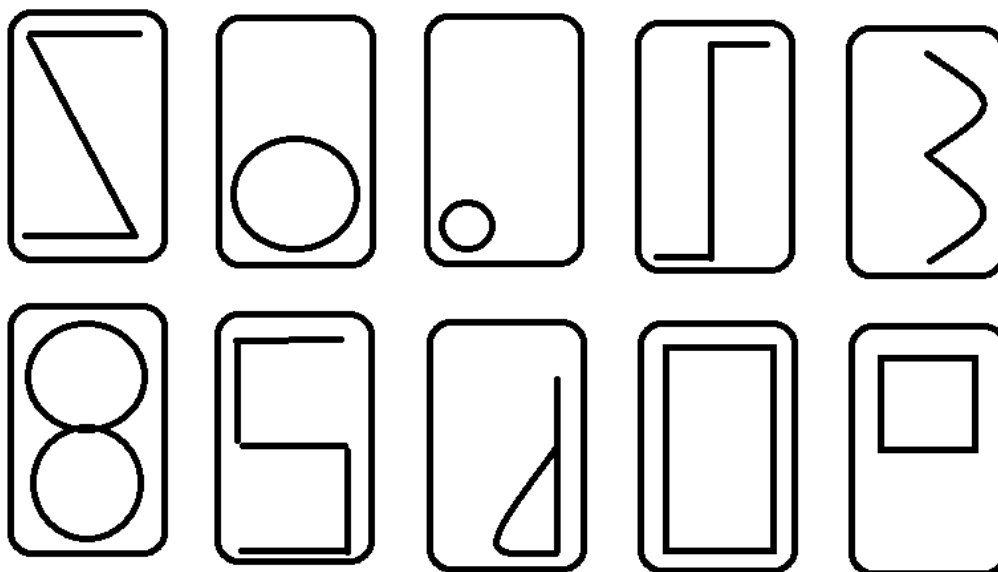
I dressur fokuseres der på hestens gangarter og samarbejde med rytteren. Man rider 'figurer' i de forskellige gangarter ud fra et fastlagt program med varierende sværhedsgrad. En eller flere dommere bedømmer, hvor godt man følger programmet.

Hvad er dressur i scenariet?

I scenariet stiller pigerne op i en særlig disciplin, der er opfundet til selve scenariet. De skal ride tre sammen i figurer og gangarter på banen. Rollerne skal vurderes som et hold i *Riders Cup*. Træningen består derfor i at øve gangarterne skridt, trav og galop, samt at aftale dressurprogrammet, dvs. at vælge hvilke figurer og gangarter, I skal ride i.

Det er op til jer, om en af jer f.eks. skal ride forrest, eller om I rider ved siden af hinanden. I må meget gerne være kreative, der er ikke noget rigtigt og forkert. Selve *Riders Cup* spilles som fortælle-scene, og derfor skal I ikke fokusere på at have et færdigt program –men derimod at skabe nogle fede træningsscener, der fortæller noget om rollerne og deres indbyrdes forhold.

Her kan I se en række dressur-figurer. I må også gerne opfinde jeres egne.



Gangarter.

Skridt – langsomst tempo. Gå almindeligt. Leg med hvor elegant, let og tungt din hest går og varier tempoet.

Trav – mellem tempo. Løft benene op og ned. Minder om at løbe med høje knæløft. Leg med høje/lave, lette og tunge løft. Varier tempoet.

Galop – hurtigt tempo. Spring frem med den ene fod forrest. Minder om gadedrengehøp. Leg med store og små spring. Varier tempoet.

Oversigtsark 4: Dressur

Hvad er dressur i virkeligheden?

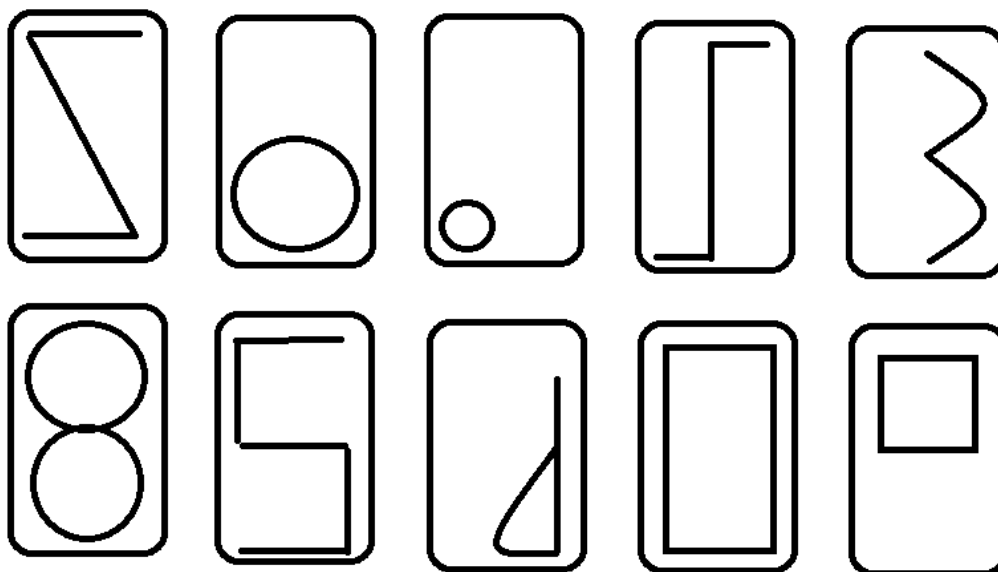
I dressur fokuseres der på hestens gangarter og samarbejde med rytteren. Man rider 'figurer' i de forskellige gangarter ud fra et fastlagt program med varierende sværhedsgrad. En eller flere dommere bedømmer, hvor godt man følger programmet.

Hvad er dressur i scenariet?

I scenariet stiller pigerne op i en særlig disciplin, der er opfundet til selve scenariet. De skal ride tre sammen i figurer og gangarter på banen. Rollerne skal vurderes som et hold i *Riders Cup*. Træningen består derfor i at øve gangarterne skridt, trav og galop, samt at aftale dressurprogrammet, dvs. at vælge hvilke figurer og gangarter, I skal ride i.

Det er op til jer, om en af jer f.eks. skal ride forrest, eller om I rider ved siden af hinanden. I må meget gerne være kreative, der er ikke noget rigtigt og forkert. Selve *Riders Cup* spilles som fortælle-scene, og derfor skal I ikke fokusere på at have et færdigt program –men derimod at skabe nogle fede træningsscener, der fortæller noget om rollerne og deres indbyrdes forhold.

Her kan I se en række dressur-figurer. I må også gerne opfinde jeres egne.



Gangarter.

Skridt – langsomst tempo. Gå almindeligt. Leg med hvor elegant, let og tungt din hest går og varier tempoet.

Trav – mellem tempo. Løft benene op og ned. Minder om at løbe med høje knæløft. Leg med høje/lave, lette og tunge løft. Varier tempoet.

Galop – hurtigt tempo. Spring frem med den ene fod forrest. Minder om gadedrengehopp. Leg med store og små spring. Varier tempoet.

Oversigtsark 4: Dressur

Hvad er dressur i virkeligheden?

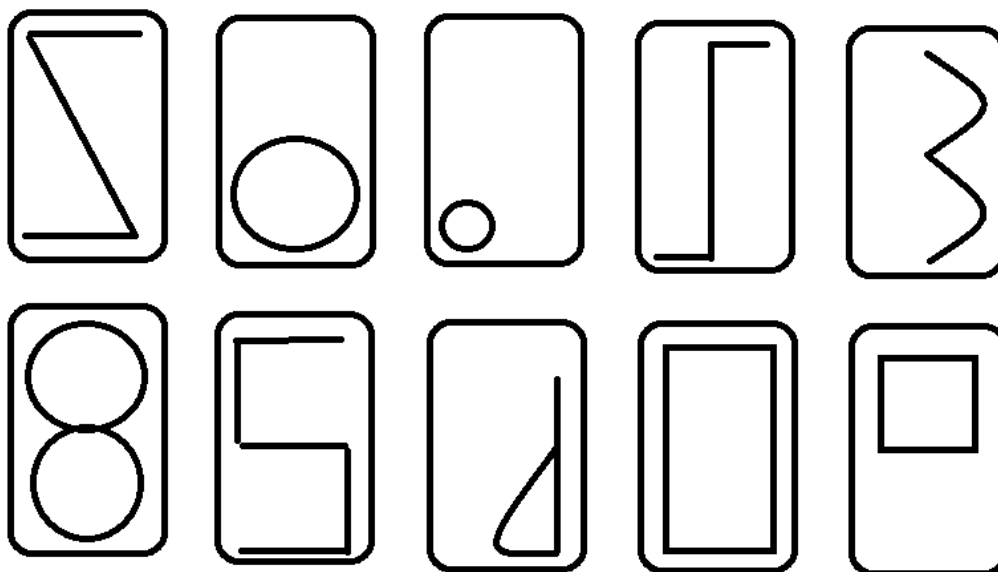
I dressur fokuseres der på hestens gangarter og samarbejde med rytteren. Man rider 'figurer' i de forskellige gangarter ud fra et fastlagt program med varierende sværhedsgrad. En eller flere dommere bedømmer, hvor godt man følger programmet.

Hvad er dressur i scenariet?

I scenariet stiller pigerne op i en særlig disciplin, der er opfundet til selve scenariet. De skal ride tre sammen i figurer og gangarter på banen. Rollerne skal vurderes som et hold i *Riders Cup*. Træningen består derfor i at øve gangarterne skridt, trav og galop, samt at aftale dressurprogrammet, dvs. at vælge hvilke figurer og gangarter, I skal ride i.

Det er op til jer, om en af jer f.eks. skal ride forrest, eller om I rider ved siden af hinanden. I må meget gerne være kreative, der er ikke noget rigtigt og forkert. Selve *Riders Cup* spilles som fortælle-scene, og derfor skal I ikke fokusere på at have et færdigt program –men derimod at skabe nogle fede træningsscener, der fortæller noget om rollerne og deres indbyrdes forhold.

Her kan I se en række dressur-figurer. I må også gerne opfinde jeres egne.



Gangarter.

Skridt – langsomst tempo. Gå almindeligt. Leg med hvor elegant, let og tungt din hest går og varier tempoet.

Trav – mellem tempo. Løft benene op og ned. Minder om at løbe med høje knæløft. Leg med høje/lave, lette og tunge løft. Varier tempoet.

Galop – hurtigt tempo. Spring frem med den ene fod forrest. Minder om gadedrengehøp. Leg med store og små spring. Varier tempoet.

Oversigtsark 4: Dressur

Hvad er dressur i virkeligheden?

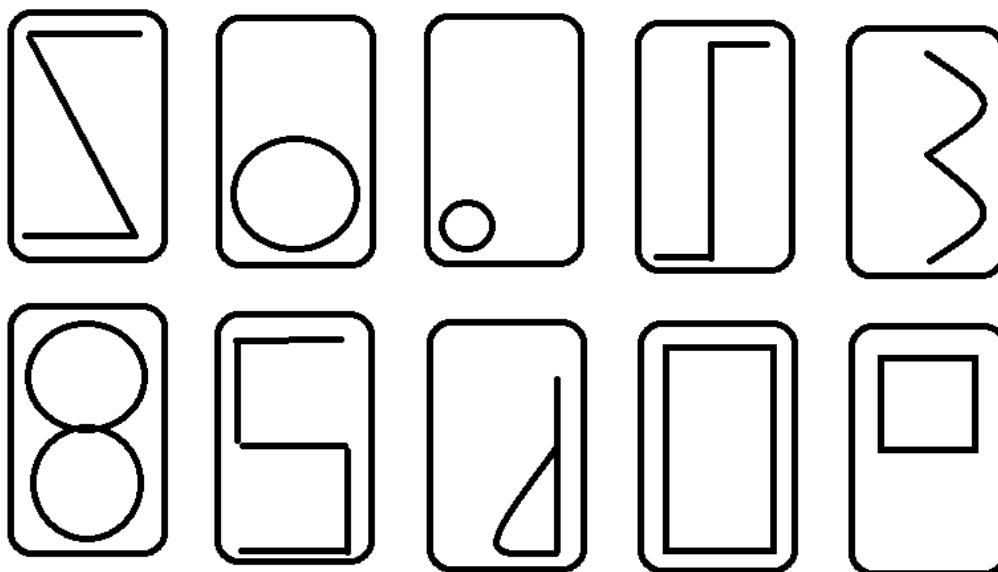
I dressur fokuseres der på hestens gangarter og samarbejde med rytteren. Man rider 'figurer' i de forskellige gangarter ud fra et fastlagt program med varierende sværhedsgrad. En eller flere dommere bedømmer, hvor godt man følger programmet.

Hvad er dressur i scenariet?

I scenariet stiller pigerne op i en særlig disciplin, der er opfundet til selve scenariet. De skal ride tre sammen i figurer og gangarter på banen. Rollerne skal vurderes som et hold i *Riders Cup*. Træningen består derfor i at øve gangarterne skridt, trav og galop, samt at aftale dressurprogrammet, dvs. at vælge hvilke figurer og gangarter, I skal ride i.

Det er op til jer, om en af jer f.eks. skal ride forrest, eller om I rider ved siden af hinanden. I må meget gerne være kreative, der er ikke noget rigtigt og forkert. Selve *Riders Cup* spilles som fortælle-scene, og derfor skal I ikke fokusere på at have et færdigt program –men derimod at skabe nogle fede træningsscener, der fortæller noget om rollerne og deres indbyrdes forhold.

Her kan I se en række dressur-figurer. I må også gerne opfinde jeres egne.



Gangarter.

Skridt – langsomst tempo. Gå almindeligt. Leg med hvor elegant, let og tungt din hest går og varier tempoet.

Trav – mellem tempo. Løft benene op og ned. Minder om at løbe med høje knæløft. Leg med høje/lave, lette og tunge løft. Varier tempoet.

Galop – hurtigt tempo. Spring frem med den ene fod forrest. Minder om gadedrengehøp. Leg med store og små spring. Varier tempoet.