



Byt upp mig!

av Tobias Wrigstad,
Thorbiörn Fritzon
& Olle Jonsson

Inspirationsexempel

Exemplen här kan absolut visas för spelarna.
En anledning till att inte göra det är för att vi
flera gånger har fått höra att det skapar press –
”man vill inte välja något från listan, men listan
har nästan täckt allt som går att göra” (vilket
naturligtvis inte är sant, men om det är så det
upplevs så spelar sanningen mindre roll). Gör
som du själv tycker. Du kan också bara läsa
några exempel högt för att hjälpa spelarna att
komma in i tankesättet.

Scener i nuet

1. Ett uppsplittrat par träffas för första gången efter speed-datingen
2. X och Y pratar om det är okej att ha sex på en dejt och bestämmer sig för...
3. X och Y vaknar upp bakfulla tillsammans i en säng – pinsam stämning.
4. Månskenspromenad
5. Romantisk middag
6. Ett gräl
7. Möter sin riktiga partner under en romantisk strandpromenad med sin Byt upp mig-partner. Kanske är den riktiga partners Byt upp mig-partner också där...
8. Sanning och konsekvens/snurra flaskan/jag har aldrig
9. Anlända till ett tema-inrett hotellrum
10. Gråter ut hos någon
11. Får möjligheten att vinna ett pris i en tävling (vad vet du om din nya partner) eller genom att göra ett uppdrag (ligga i en kista full av spindlar). Om inte båda klarar det så blir det inga pengar.
12. X inser att hon/han och Y är som klippta och skurna för varandra
13. X inser att relationen till Y aldrig kommer att fungera
14. X inser att hon/han kan helt vara sig själv med Y
15. Skadar sig av misstag (brännmanet, sjöborre, etc.).
16. Pratar om sin möjliga framtid tillsammans – hur vill du ha ditt liv? Tänk om vi skulle gifta oss... ("Jag är vegetarian och tål inte köttätare!" eller "Jag vill/vill aldrig ha barn", etc.)
17. X och Y har "a moment", t.ex. en ostronmiddag, som blir förstörd av matförgiftning, eller kanske bara är underbar
18. Inser att de är väldigt lika varandra
19. X massagerar sin partner med en ny produkt från Fleur de Santé och pajjar allt fullständigt genom att bara prata om hur bra **produkten** är hela tiden.

Möjliga framtider

Poängen med möjliga framtider-scener är att visa på möjliga konsekvenser av vad som händer om saker fortsätter att gå som de går just nu, eller möjligen vilka framtidsplaner som rör sig i en rolls huvud, etc.

- | | |
|--|---|
| 1. Min karriär tog äntligen fart... | 7. X och Y har gift sig |
| 2. Arga tittade spöade mig på bussen... | 8. X och Y möts i domstolen |
| 3. Människor på stan kommer fram till mig och pratar om den gången då... | 9. X dör |
| 4. Intervju i TV/radio/tidning | 10. X säger något om Y in en intervju... |
| 5. Får offentligen uppdrag med anledning av semikändisskapet | 11. X stöter på Y på stan och de pratar minnen från showen som avslöjar något |
| 6. Blir inbjuden till kändisfest och jagar autografer | 12. X är programledare för en egen show |

Händelser i det förflutna

Syftet med händelser ur det förflutna är att ge perspektiv till vad som händer i nuet – en bakgrund till varför något händer eller bara litet djup. Det är inte förrän man får reda på att Erkki är **fruktansvärt** höjdrädd som man förstår hur mycket han verkligen försöker imponera på Ritva när han hänger med henne på bergsklättringen..

- | | |
|--|--|
| 1. X har höjdskräck/klaustrofobi/ormskräck/... | 6. Deja vú – det här har X varit med om förr |
| 2. X kan inte simma | 7. Scen som visar att en annan scen var sann, en lögn, etc. |
| 3. X och Y gifte sig för att rädda sitt trasiga förhållande | 8. Scen som visar varför det är så svårt för X att litat på någon. |
| 4. Som som avslöjar varför X (och Y?) verkligen anmälde sig till showen | 9. Scen som visar att Pirkko faktiskt alltid är just så nervös. |
| 5. Alla i min familj är kändisar, så jag ville också ... | 10. Scen som visar att Mauno och Raija är syskon. |

