

ENSOMHET

- en drikkelek

Av kandidat 05.

Ensomhet

I denne leken skal dere late som dere er gjester på en vill og morsom fest. En sånn fest som de kule drar på. Dere drikker og danser og fester og har det gøy. Men egentlig kjenner dere ikke noen av de andre! Hvordan ville det gått om noe *virkelig* hendte? Noe som *virkelig* berørte dere? Om dere ble tvunget til å vise deres skjulte ansikter! Ville de andre snu seg vekk? Overse dere... eller komme dere i møte? Det kan dere ikke helt vite. Derfor er dere ensomme.

Denne leken lekes i en ring på gulvet, eller rundt et bord, men dere sitter med ryggen til hverandre. Dere har to bunker med kort som forteller dere hva dere skal gjøre. Den ene bunken gir dere inspirasjon til trygge og overfladiske samtaler. Den andre bunken innebærer en risiko: Dere står i fare for å vise dere sårbare for hverandre. Dere får poeng hvis dere klarer å komme hverandre i møte. Hvis ikke får dere trøste dere med mer å drikke.

Utstyr

Et bord med nok stoler, eller en åpen plass på gulvet.
6 glasshjerter pr. spiller. En skål å ha dem i. Dere kan også bruke pepperkakehjerter, hjertekort fra kortstokken, eller noe lignende. Men ikke spis dem hvis de er spiselige. Prate- og risikokortene i dette heftet, skrevet ut og klippet til.
Om dere vil, partymusikk på middels volum.
Et shotglass pr. spiller og en flaske med noe godt å drikke. Dere skal helst spleise.

Rollene

Alle kan late som de er seg selv, eller alle kan være noen andre, men alle skal gjøre det samme.

Hvis dere blir enige om å være noen andre, skriver hver av dere ned fem setninger om personen dere later som dere er. Denne personen er rollen deres. Alle leser opp setningene sine før dere begynner på leken. (Der det står "rollen" videre i denne teksten, kan dere bytte ut med "du" eller "deg" dersom dere er dere selv.)

Utfyllende regel: To delsetninger som kunne stått hver for seg med litt omskriving, teller som to setninger.

Eksempel

"Roger liker whisky, og savner noen å holde rundt" teller som to setninger, ikke en. Det kunne like gjerne stått: "Roger liker whisky. Han savner noen å holde rundt."

Assistenten

Hvis dere vil, kan dere be noen om å være assistent mens dere holder på. Da kan den personen hjelpe til med å skru musikken opp og ned, helle opp drikke, holde rede på hjertene, ta tiden på samtalene, og så videre. Men dere kan også dele disse oppgavene mellom dere, sånn at alle får være med.

Oppstart

Stokk begge bunkene hver for seg. Del ut to hjerter og et shotglass til hver spiller. Sett dere i ring på gulvet eller rundt et bord; alle sitter med ryggen inn mot ringen, slik at ingen ser hverandre i øynene.

Bestem hvem som skal trekke det første pratekortet. Begynn på første runde.

- en drikkelek

Leken er delt inn i runder.

I løpet av en runde skal dere først trekke et pratekort, og snakke om det som står der. Deretter bestemmer noen seg for å trekke et risikokort, velger en motspiller, og spiller ut scenen. Til slutt får eller mister motspilleren et hjerte, tar evt. en slurk å drikke, og trekker pratekort for neste runde. Les videre for detaljer.

Pratekort

Det er seks pratekort. Dere finner dem på side 7, det er de med stor skrift på grå bakgrunn. (De tre siste kortene på siden er risikokort.)

Når noen trekker et pratekort, skal dere snakke sammen om det som står på kortet. Alle sitter med ryggen til hverandre, med mindre noen har fått fire hjerter eller mer (se under). La samtalen utvikle seg naturlig, men prøv å holde dere til emnet. Dere fortsetter å snakke sammen til noen trekker et risikokort, men det skal være minst to minutter med samtale i hver runde. (Noen kan kanskje ta tiden?) Hvis dere ikke finner på mer å si, må dere være stille.

Stikk pratekortet tilbake i bunken når dere har brukt det, og stikk bunken mellom hver runde.

Utfyllende regler

1. Det er ikke sikkert at alle som er med, har noe særlig å si om hvert eneste samtaleemne. Sånn er det i virkeligheten også, så det gjør ikke noe. Men hvis det er et emne på et av kortene som *ingen eller bare en av dere kan snakke om*, stryker dere det ut og skriver på noe annet. Det skal være like generelt og ufarlig.
2. Når dere har holdt på en del runder, kan dere begynne å bli lei av de samme samtaleemnene, og dere går kanskje etter hvert også tomme for ting å si. Og i virkeligheten er det vel sånn at når man har snakket sammen en stund, blir man litt tryggere på hverandre. Hvis et pratekort kommer for fjerde gang eller mer, kan derfor den som trekker kortet velge et annet samtaleemne. Det skal fortsatt være ganske trygt, men kan være litt mer personlig.
3. Noen ganger kan de tryggeste samtaler ta en uventet personlig vending. Dere skal ikke presse på for å få det til å skje (dere er tross alt litt usikre på hverandre), men hvis en av dere opplever at det skjer naturlig i løpet av praten, kan den personen plukke ut risikokortet *"samtalen tar en personlig vending"*, velge en motspiller, og spille videre som om det var et vanlig risikokort.

Risikokort

Når praten har holdt på en stund, kan en av dere velge å trekke et risikokort. Det er 12 risikokort. Dere finner dem **nederst på side 7, og på hele side 8**. De har hvit bakgrunn, og mindre skrift enn samtalekortene.

På risikokortene står det om forskjellige hendelser som kan gjøre at dere kommer litt nærmere hverandre. Kanskje noen havner i en krangel og gjør opp igjen, eller en av dere finner noen å kline med. Hvis det går bra, hvis dere kommer hverandre i møte, kan dere bli litt mindre ensomme. Men dette er risikable ting. Dere står også i fare for å snakke forbi hverandre, og kjenne ensomheten snøre seg enda tettere om kroppen.

Kortene sier hva som skal skje for at dere skal komme hverandre i møte, og når dere eventuelt kan slå fast at dere ikke har gjort det. Noen ganger går det på hva rollen har opplevd, noen ganger går det på hva dere opplever som spillere. (Hvis dere er dere selv, er disse to tingene selvfølgelig samme sak.) Med mindre noe annet står på kortet, er alle som er med på leken sammen om å bestemme om rollene har klart å møtes eller ikke. Dere bestemmer også når det eventuelt er på tide å gi opp.

Du som trekker kortet spiller din egen rolle. Du velger en av de andre spillerne til å være motspiller, og bestemmer hvem motspilleren skal være: Seg selv, eller noen andre på festen. Hvis det er noen andre, gir du en kort beskrivelse av den nye rollen. Det skal være noen som har noe med kortet og noe med deg å gjøre: Noen som gir deg muligheten til å møte et annet menneske.

Skru ned musikken, hvis dere har musikk, og spill dialogen dere i mellom, ved å si de tingene rollene deres sier. Dere kan også si hva rollene deres gjør, for eksempel "jeg kysser deg forsiktig på kinnet," "jeg tar et dansetrinn," "jeg stormer ut i sinne". Fortsett å spille til dere kan avgjøre ut fra kortet om dere har klart å møtes eller neppe kommer til å klare det.

Hvis dere avgjør at dere har kommet hverandre i møte, trekker dere hvert deres hjerte. Hvis ikke mister dere hvert deres hjerte, og må drikke av flasken med noe godt i. Bestem selv om dere synes det er straff eller trøst.

Eksempel 1

Du har trukket risikokortet Klining. Som motspiller velger du O., som du lenge har hatt et godt øye til. Du sier at han skal spille sin egen rolle, som også er ham selv. Dere sitter med ryggen til hverandre og forteller, mens de andre hører på.

Du: Mens vi har snakket om biler, har jeg satt meg litt tettere inntil deg.

O.: Jeg bikker litt på hodet og smiler. Jeg prøver å møte blikket ditt.

Du: I et ubevoktet øyeblikk fanger jeg deg inn med øynene. Jeg lener meg i din retning. Sikter meg inn på munnen din.

O.: Da kommer jeg deg i forkjøpet. Jeg tar hodet ditt mellom hendene og kysser deg.

Du: Jeg legger armene på ryggen din.

O.: Foreløpig er det bare leppene våre som møtes! Men nå åpner jeg munnen forsiktig, og kjærtegner deg med tunga.

Du: Jeg holder hardt rundt deg mens vi kysser hverandre.

O.: I det vi skilles, ser jeg deg rett inn i øynene. Jeg smiler svakt, og går for å hente en øl.

Du: "Ta med en til meg også..."

Så er scenen over. Det er ikke mye tvil rundt bordet, men for ordens skyld spør R.: "Nå, virket det på deg?"

"Åh! Ja!"

Alle er enige, dere får hvert deres hjerte (se under). Nå har du fire hjerter i alt, og snur deg inn mot sirkelen. Der blir du sittende og se på de små hårene i nakken til O., mens dere trekker neste samtalekort.

Eksempel 2

Midt i en samtale om de rike og berømte, har du trukket risikokortet Samtalen tar en uventet vending. Du velger R. som motspiller, men vet ikke helt hvordan du skal klare å vri prinsesse Dianas død inn på noe mer personlig. Du sier at R. skal være en helt annen person på festen, som du ikke har snakket med ennå.

Du: Du er... en kollega av verten. Dere jobber på... sjokoladefabrikk.

R.: Mmm. Sjokolade!

Du: Så. Prinsesse Diana, ja. (Jeg tar en slurk av ølen.)

R.: Ja. Prinsesse Diana.

Du: Det er lenge siden, det.

R.: Ja. Hvor var du da det skjedde da?

Du: Hjemme.

R.: Hva gjorde du?

Du: Spiste frokost.

R.: Å ja.

Du: Ehm....

R.: Kanskje du spiste sjokolade til frokost?

Du: Ja, faktisk...

Her bryter T. inn, og sier "Dette blir litt kunstig, dere. Jeg tror dere kan gi opp."

"Ja, det tror kanskje jeg også," svarer du. Så må du gi fra deg et hjerte, og ta en drink. Nå har du ikke fire hjerter mer heller! Ja ja. Det smakte i hvert fall godt med en drink.

Hjertene

Alle som er med begynner med to hjerter, og kan få eller miste hjerter underveis.

De som har fire hjerter eller mer, kan når som helst velge å snu seg inn mot ringen, men kan også bli sittende med ryggen til, hvis de foretrekker det. Hvis de kommer under fire hjerter igjen, må de sette seg med ryggen til igjen uansett.

Hvis du trekker et risikokort og velger en motspiller som sitter inn mot ringen, kan du snu deg inn mot ringen selv så lenge scenen varer. Da blir det lettere å spille... men hvis dere likevel ikke kommer hverandre i møte, mister motspilleren *to* hjerter. Men drikkestraffen (eller trøsten) blir ikke fordoblet. (Risikokortet *Stillhet* er et unntak. Da mister motspilleren bare et hjerte.)

Dere kan ikke få mer enn seks hjerter, så dere kan ikke samle opp. Dere kan heller ikke komme under null hjerter, så det blir aldri håpløst.

Avslutning

Hvis dere kommer så langt at alle sitter inn mot ringen, har alle vunnet og leken er ferdig. Gratulerer.

Hvis ikke skal dere holde på i minst ti runder. Deretter er det lov til å trekke seg. Men bare én person kan trekke seg i runden. Hvis to personer vil trekke seg, er det den første som sier i fra, som får lov. Hvis dere sier i fra i munnen på hverandre, får ingen trekke seg den runden.

Hvis alle som fortsatt er med i spillet blir sittende med ansiktet inn mot ringen, har de vunnet. Gratulerer.

Hvis det bare blir én person igjen, har den personen tapt. Taperen overtar flasken som trøstepremie, og kan gjerne skjenke opp til de andre også... hvis han eller hun gidder.

<h1>Røyke- slutt</h1>	<h1>Fotball</h1> <p>- eller en annen sport</p>	<h1>De rike og berømte</h1>
<h1>Politikk</h1>	<h1>Tidligere fester</h1> <p>- og hva hvem gjorde i fylla</p>	<h1>Været</h1>
<p><u>Stillhet</u> Du og motspilleren snur dere mot hverandre, og er stille sammen i ett minutt. Hold blikkontakten. Noen andre tar tiden.</p> <p>Møtes hvis: Dere holder både blikkontakten og stillheten. Blinking er lov.</p>	<p><u>Dansing</u> Motspilleren spiller en dansepartner du er tiltrukket av. Dere beskriver i ord hva som skjer mens dere danser.</p> <p>Møtes hvis: Beskrivelsen berører <i>deg</i> - som spiller.</p>	<p><u>Røykepause</u> Du og motspilleren går ut på balkongen. En av dere eller begge skal røyke. La det som skjer utvikle seg naturlig. Se på kortene Stillhet, Klining, Grining, og Betroelse. Dere møtes hvis en av de tingene skjer.</p>

<p><u>Musikk</u> Velg en låt som du liker fra spillelista eller CD-hylla. Spill låta og snakk med motspilleren om den.</p> <p>Møtes hvis: Du og motspilleren får satt ord på hvorfor du liker akkurat den låta.</p>	<p><u>Klining</u> Motspilleren spiller en person du er tiltrukket av. Dere beskriver i ord hva som skjer mens dere kliner.</p> <p>Møtes hvis: Beskrivelsen berører <i>deg</i> - som spiller.</p>	<p><u>Grining</u> Bestem deg for noe trist uten å si det (det kan være ekte eller funnet på). Spill en scene hvor du begynner å gråte i en samtale med motspilleren.</p> <p>Møtes hvis: Motspilleren får ut av deg hva du gråter for.</p>
<p><u>Samtalen tar en uventet vending</u> Midt i den trygge, enkle samtalen kommer dere inn på et personlig tema for rollen. Finn en motspiller, snakk mer utfyllende om emnet.</p> <p>Møtes hvis: Rollen får snakket om det personlige uten at det blir pinlig.</p>	<p><u>Betroelse</u> Bestem deg for noe å betro som kan være risikabelt (det kan være ekte eller funnet på). Men ikke si det direkte, la det utvikle seg fra samtalen, og hold litt tilbake.</p> <p>Møtes hvis: Motspilleren oppmuntrer deg til betroelse.</p>	<p><u>Felles interesse</u> Du og motspilleren har nettopp oppdaget at dere har en felles interesse. Finn ut hvilken det er. La det være noe spillerne også har felles. Snakk om det.</p> <p>Møtes hvis: Begge spillerne lærer noe nytt.</p>
<p><u>Krangling</u> Spill ut en krangel med motspilleren. Bli enige på forhånd om hva dere krangler om. Rop og bruk skjellsord!</p> <p>Møtes hvis: Rollene forstår hverandre litt bedre etterpå.</p>	<p><u>Selskapslek</u> Alle som er med leker to til fem runder av en kjent selskapslek. Dere kan forlate plassene deres. Alle får hjerter hvis du som trekker kortet får vist en side av deg selv, eller fortalt noe om deg selv, som rollen normalt ikke viser. Alle mister og drikker hvis ikke.</p>	<p><u>Vits</u> Motspilleren forteller en vits, eller en morsom historie (den kan være ekte eller funnet på).</p> <p>Møtes hvis: Dere ler sammen.</p>