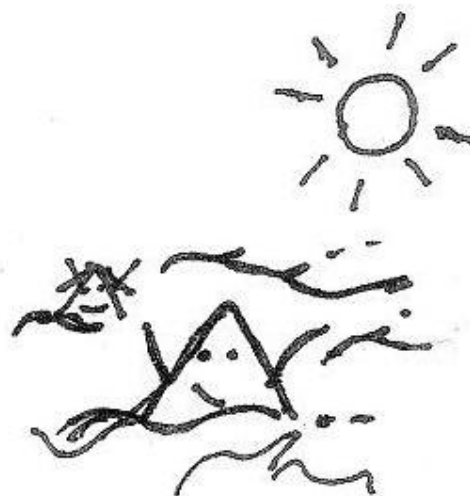


KJEGLENE OG DEN FINE DAGEN

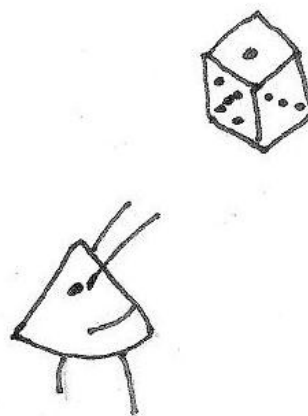


-Et kjeglespill

Av kand. nr. 932

De levende kjeglene

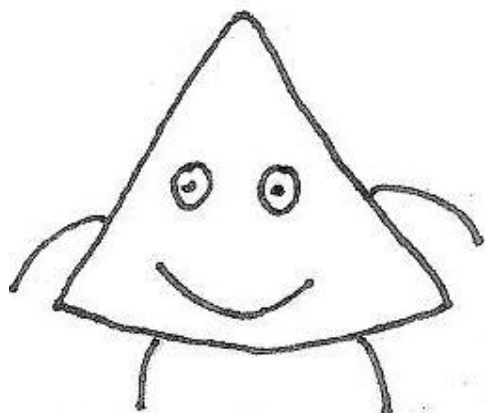
Hei, og velkommen til *den fine dagen*. Dette er verdens aller første kjeglespill. Et kjeglespill er et rollespill om kjegler, og hvor genialt er ikke det? Levende kjegler er jo ikke bare geometriske former. Noen av dem har også øyne og munn, og armer og ben, og hjerter av gull. De kan være barnslig entusiastiske, men også voksne, krangle, men også være gode venner, gjøre faenskap, men være snille på bunnen... med andre ord, levende kjegler er nesten akkurat som deg og meg. I kjeglespillene følger vi tre av dem. De har tidligere vært helter i den upubliserte tegneserien *Kjeglene*. Nå tar de skrittet ut i rollespillenes verden.



Det første kjeglespillet handler om å være venner og ha det fint. Rollene skal etter tur samarbeide om å planlegge og utføre fine dager for hverandre. Når noe ikke helt går som det skal, må de improvisere for å gjøre det beste ut av det.

Våre helter

Lillekjegle

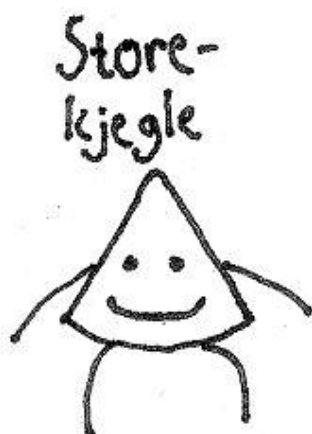


Lillekjegle

Lillekjegle er den største av kjeglene, og på en måte hovedpersonen. Han er litt uerfaren og naiv, men på ingen måte dum. Han er veldig snill. Når noen har det vondt blir han lei seg, og da gjør han så godt han kan for å gjøre det godt igjen. Han har også litt lett for å trække i salaten. Da blir det noen

ganger dårlig stemning. Men det går fort over. I tillegg til å være stor har Lillekjegle ekstra runde øyne.

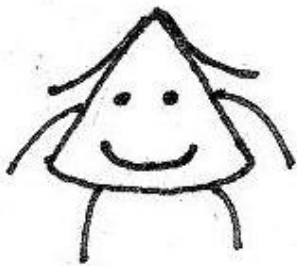
Storekjegle



Storekjegle er liten og smart. Han synes han er veldig verdensvant, og ser på seg selv som Lillekjegles veileder. Han er litt forfengelig, men har ikke alltid så bra selvtillit (selv om det virker slik på andre). Når han føler at han ikke blir satt ordentlig pris på, blir han lei seg.

Da er det fint at Lillekjegle er der for å trøste ham. De to er gode venner, og finner på alt mulig sammen.

Kjegline



Kjegline

Kjegline er praktisk anlagt. Hun er flink til å planlegge, styre, og reparere. Hun er også veldig glad i gaver. Hun er litt opptatt av rutiner. Når ting ikke går riktig for seg blir hun bekymret. Men hun liker å bli overrasket. Kjegline er på samme størrelse som Storekjegle, men har

langt hår.

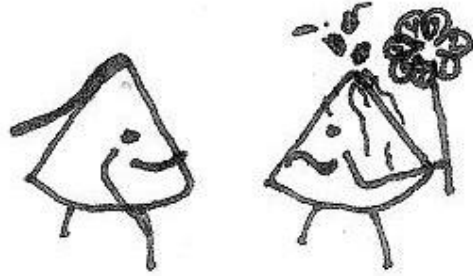
Storekjegle og Kjegline er ikke helt kjæresten, men ikke bare venner heller.

Kjeglens bursdag



Å spille kjeglespill

Spillet har tre spillere og en spilleleder. Som rollespiller skal du være en av kjeglene. Du har allerede fått vite en del om rollene; hvordan de er, og hva de kan. Resten må du finne på selv. I spillet er det du som bestemmer hva kjeglen din tenker, sier, og gjør. Replikker sier du rett ut: "Skal vi gå på konserten i dag?" Handlinger beskriver du i første person: "Jeg ringer og bestiller billetter". Når du har sagt eller gjort noe kan de andre spillerne fortelle hvordan kjeglene deres svarer på dette.



Kanskje har spillederen også noe å si. Spillerne bestemmer i grove trekk hva som skal skje, men spillederen er med å påvirke hvordan det skjer, ved å finne på småproblemer underveis. Spillederen skal også sette stemningen og beskrive omgivelsene, spille rollen til alle personene kjeglene møter i spillet, og være endelig dommer hvis ikke alle er enige om hva som egentlig foregår.

I det fine eksempelet jeg har laget, ser vi at kjeglespillet i bunn og grunn er en samtale mellom de fire deltagerne. Lillekjegle og Storekjegle har bestemt seg for at de skal ta med Kjegline på konsert, og spillederen har funnet på en liten hindring underveis. Som dere ser går det ikke helt bra, men det går jo ikke helt galt heller. Noen av reglene og prosedyrene som brukes underveis kommer først til å bli forklart senere.

Spillederen: Klokka begynner å bli mye! Hvis dere ikke skynder dere kommer dere for sent til konserten!

Kjegline: Jeg må sminke meg ferdig først.

Storekjegle: Kom igjen, da!

Kjegline: Ja, jeg er ferdig nå!

Storekjegle: Da går vi!

Lillekjegle: Jeg låser døra!

Spillederen: Når dere kommer ut ser dere at bussen allerede står på holdeplassen.

Kjegline: Å nei!

Storekjegle: Jeg løper!

Lillekjegle: Jeg løper også! Og jeg tar med meg Kjegline, for jeg løper fortere enn henne!

Spillederen: Det er ikke sikkert at dere rekker det! La oss kaste. Kron eller mynt?

Storekjegle: Kron.

Spillederen: Det ble... mynt. Bussen kjører sin vei.

Storekjegle: Jeg sukker.

Kjegline: Skal vi banne litt?

Storekjegle: Ja, det gjør vi!

Kjegline: FAEN.

Storekjegle: FAEN.

Kjegline: FAAEN!!

Lillekjegle: ...faen...

Storekjegle: Lillekjegleee...

Lillekjegle: fa..a...a... EN!

Kjegline: Hihi.

Storekjegle: Hoho.

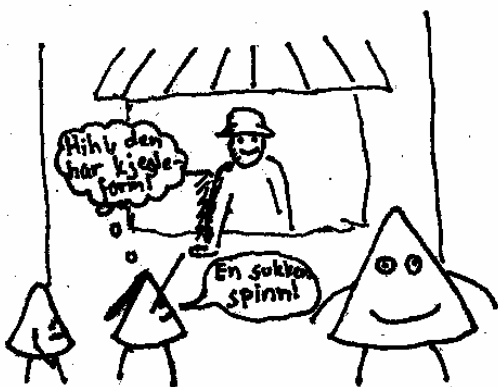
Alle kjeglene: Hahahahahaha!

Spillederen: Der kommer det heldigvis en buss til. Det er ekstraruter nå i rushtrafikken.

Den fine dagen

Spillet har tre omganger. Hver omgang handler om en dag. En av kjeglene er heldiggrisen. De to andre er planleggere. Dette går på runde, slik at alle kjeglene får være heldiggris.

I begynnelsen av omgangen skal heldiggrisen og spillederen gå ut av rommet og finne på noe annet. Planleggerne bestemmer seg for fem fine ting de skal gjøre i løpet av dagen. Noe skal være ekstra fint med hver ting. En fin ting å gjøre kan f.eks. være å ta med Kjegline på konsert. Det som er ekstra fint med dette er at yndlingsartisten hennes, Sophia Sigliorotti, synger. (De to spillerne bestemmer



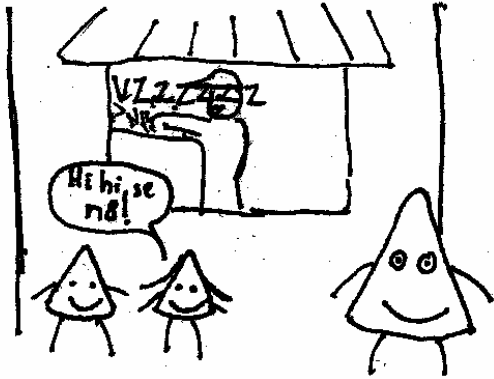
dermed også at Sophia Sigliorotti er Kjeglines yndlingsartist, og forteller henne det når tingen skal begynne.) Når alle fem ting er planlagt kommer spillederen inn og får vite hva som skal skje. Deretter kommer heldiggrisen inn, og dagen kan begynne.

Eksempel på en fin dag for Storekjegle

- 🏠 *Frokost i parken*
(ekstra fint: Storekjegle skal ut og kjøpe varme pannekaker)
- 🏠 *Tur på tivoli*
(ekstra fint: Sukkerspinn er kjegleformet, og Storekjegle synes det er så morsomt med kjegleformer)
- 🏠 *Løpe om kapp langs stranda*
(ekstra fint: Lillekjegle, som jo har mye lengre ben, skal late som han setter seg fast i sanda slik at Storekjegle vinner)
- 🏠 *Middag på restaurant*
(ekstra fint: etter maten skal de møte Simon, Storekjegles gamle yndingslærer)
- 🏠 *Spille kort til langt på natt*
(ekstra fint: Lillekjegle går for å kjøpe popcorn sånn at Storekjegle og Kjegline kan være alene sammen)

Begynnelsen

Når tingen begynner må kjeglene fortelle hvor de er: Hjemme, der den forrige tingen sluttet, eller kanskje et helt annet sted. De kan ikke være der den nye tingen skal foregå, fordi reisen er den del av



spillet. (Hvis selve tingen er en langvarig aktivitet, som kortspillet her i eksempelet, kan det gjøres et unntak. I så fall gjelder reisereglene for mesteparten av aktiviteten, og reglene for ting trer i kraft når det ekstra fine begynner å nærme seg.)

Hvis de vil kan de fortelle hvor de skal og hva som er ekstra fint, sånn at heldiggrisen får tid til å glede seg. Men de kan også la det være en overraskelse.

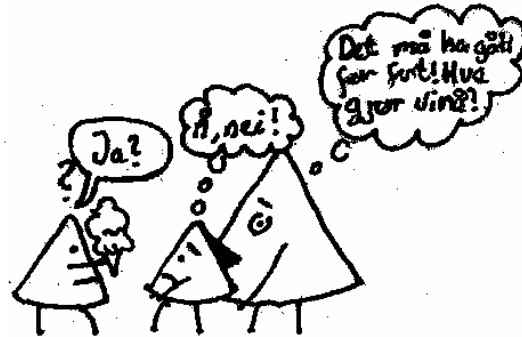
Reisen

Om reisen blir kort eller lang kommer an på dere. Alle får sjansen til å finne på hyggelige, morsomme, eller pussige saker underveis.

Kanskje dere har en fin samtale, eller får øye på et ekorn?

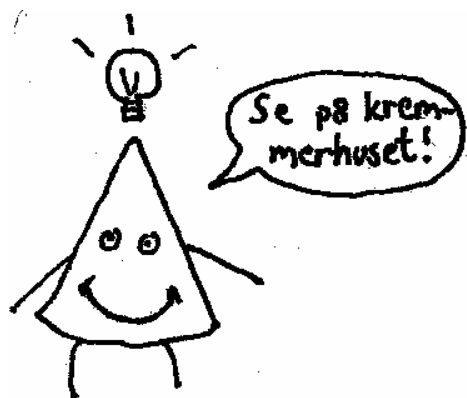
Spillederen kan i tillegg finne på små problemer som kan oppstå, som f eks når bussen kjører sin vei. Det spillederen sier er sant, selv om det handler om en av kjeglene. Sier spillederen at Storekjegle begynner å bli sliten, så blir han det. Men hindringen skal aldri være stor. Når kjeglene skal **prøve å løse et lite problem** kaster de kron og mynt. Hvis de vinner blir problemet løst av seg selv (f eks, bussen venter). Hvis de taper fører problemet til en liten

forsinkelse, men etter at kjeglene har surmunt litt løser det seg alltid likevel. Når alle er enige om at det ikke skal skje noe mer på reisen er de fremme, og selve tingen begynner.



Tingen

Hvis planleggerne har bestemt noe om heldiggrisen, må de fortelle om det nå. Hvis tingen skal være en overraskelse behøver de ikke fortelle mer enn absolutt nødvendig. F eks kan de si at Storekjegle synes det er morsomt med kjegleformer, uten å forklare hvorfor dette er viktig. Noen ganger er det likevel ikke til å unngå at denne informasjonen kan være avslørende. Hvis Kjegline drar på konsert og får vite at hun har Sophia Sigliorotti som yndlingsartist, er det ikke vanskelig å gjette hvem som skal synges! I så fall må spilleren late som om kjeglen ikke vet om dette, og spille med når den eventuelle overraskelsen kommer.



Spillerne og spillederen samarbeider om å beskrive tingen. Spillederen sier hvor de er, og planleggerne forteller hva de sier til hverandre og hvor de går. Snakker de med noen andre, eller for eksempel kjøper noe, er det spillederen som svarer. Den som spiller heldiggrisen forteller hva han eller hun tenker og følger underveis. Beskriv

tingen i litt detalj (for eksempel garderoben, aperitiffene, og innringningen hvis det er en fin konsert, eller hver rett hvis de er på restaurant,) men gå videre hvis noen begynner å kjede seg. Høydepunktet i den fine tingen er den lille detaljen som er ekstra fin. Her ligger også spenningsmomentet.

Det ekstra fine

Når turen kommer til det ekstra fine må spillederen gjøre et valg. Det kan gå knirkefritt, men det kan også komme noe i veien. Hvis det går knirkefritt sier spillederen bare at "det som er ekstra fint, er ..." og så det som skjer. Kommer det imidlertid noe i veien sier spillederen at "nå skulle egentlig ..." og så det som skulle skjedd, og deretter "men," og så det som skjer i stedet.

Når man skal **avgjøre hvordan det går til slutt**, er et viktig prinsipp at det tross alt er tanken som teller. Heldiggrisen skal derfor avgjøre hvor god han eller hun synes tanken var, på en skala fra 1 til 6. En av planleggerne kaster deretter en terning. Hvis terningen viser *et lavere tall*, dukker det opp noe som gjør at resultatet blir *bedre enn planlagt*. Hvem som helst, inkl spillederen, kan komme med forslag til hva som skjer. Hvis terningen viser det tallet heldiggrisen sa, eller høyere, skjer dessverre ikke det ekstra fine. Da blir noen skuffet.



Hvem skuffelsen går verst utover, kommer an på hvem som hadde forventninger i utgangspunktet. Hvis heldiggrisen ikke visste hva som skulle skje, er det planleggerne som blir lei seg. I motsatt tilfelle er det nok heldiggrisen selv som blir mest skuffet. Når en av kjeglene blir lei seg kan de andre prøve å trøste ved å si noe hyggelig, som f eks "hun kommer sikkert neste gang," eller "men det var jo fint allikevel".

***Eksempel:** Lillekjegle og Kjegline, som synes det er så morsomt med Kjegleformer, tar med seg Storekjegle på tivoli. Der skal de overraske ham med sukkerspinn. Dessverre går det veldig fort å lage sukkerspinn, sånn at det ikke får ordentlig kjegleform. Storekjegle skjønner jo ingenting, men Kjegline, som hadde gledet seg til å se ansiktsuttrykket hans, blir skuffet. De to hjelperne forteller da Storekjeglespilleren hva som egentlig skulle skje. Spilleren synes dette var en ganske fin tanke, verdt en femmer. Kjeglinespilleren kaster terningen og får en firer. Derfor kan situasjonen ordne seg likevel. Da er det lillekjegle kommer på: Kremmerhuset har jo kjegleform!*

Avrunding

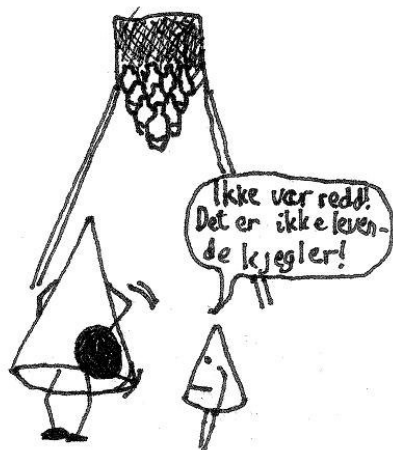
Etter det ekstra fine skal denne tingen avrundes. Hvis det som var ekstra fint kom i midten av en ting, kan man fort spille ferdig før man går videre. Hvis det skjedde på slutten av tingen, møter vi kjeglene når de står utenfor og snakker om det som har skjedd. Den som spiller heldiggrisen forteller hva han eller hun føler.



Utenom rollene skal spillerne også telle poeng; se under for detaljer.

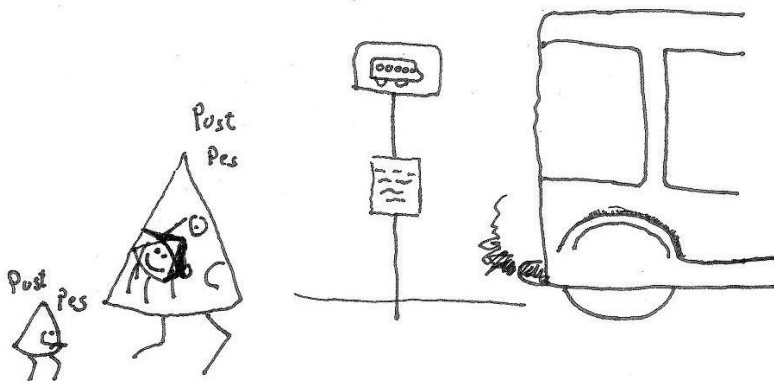
Når dagen er ferdig skal heldiggrisen oppsummere dagen med drømmende stemme. Deretter sier alle god natt.

Kjeglene bowler



Poeng

I løpet av omgangen beregner man poeng. Poengene bygger kanskje først og fremst på terningkastene, men der er jo resultatet igjen avhengig av hvor god ideen til det ekstra fine var. Poengene tilhører hele gruppen. Alle har samarbeidet, så alle fortjener den samme belønningen.



Hver ting er verdt 0-3 poeng, avhengig av hvordan det går.

- ⚠ Gi hverandre 3 poeng hvis noe kommer i veien for det som er ekstra fint, men problemet løser seg til det bedre.
- ⚠ Gi hverandre 2 poeng hvis det ekstra fine forløper knirkefritt.
- ⚠ Gi hverandre 1 poeng hvis det som er ekstra fint skjærer seg, men de andre kjeglene klarer å trøste.
- ⚠ Hvis noen fortsatt er lei seg når de går fra tingen, får dere 0 poeng.

Siden hver ting kan få opp til 3 poeng, betyr det at den maksimale poengsummen for en omgang er 15. Da har det vært en veldig fin dag.

... og uansett om kjeglenes dag var helt perfekt eller bare temmelig fin, var det koselig å spille kjeglespill, ikke sant?

