

VERSION 2.6



13 år +

3-6 spelare

ca 30 min

TACK TILL

Österledskyrkans scouter,
Valsätrakyrkans scouter och tonår,
Tureholmskyrkans tonår och
Oldalkyrkans scouter som hjälpt
till testa och utvärdera spelet!

MATERIAL

- Regelhäftet
- Spelplan
- Tärning
- En spelpjäs per spelare
- Penna, papper & sax
- Något att ta tid med
- Utklippta och vikta sant/falskt-lappar (finns i slutet av regelhäftet)

KOM IGÅNG

Bästa sättet att lära sig spelet är att spela det! Men för att det ska flyta på är det bra att först läsa igenom reglerna.

Spelledarens roll är att se till att spelet flyter på och att lyfta samtalsfrågor på ett sätt som inkluderar alla spelarna i samtalet. Välj själva om spelledaren är med och spelar eller bara fokuserar på att leda spelet framåt.



SÅ HÄR SPELAR DU:

1. Slå tärningen, gå fram så många steg som tärningen visar. (Bilderna på en hjärna, gamingkonsol, tumme upp o.s.v. är inte ett steg). När man kommer till gaming/sociala medier och droger/nätporr får spelaren välja vilken väg hen vill ta.
2. Spelledaren läser upp vad som händer på cirkeln du landar på. Cirkelns mönster indikerar vad som ska läsas upp: självskattningsfråga, uppdrag, reflektionsfråga, eller om ni ska plocka upp ett sant/falskt-kort. Varje kategori har ett visst antal frågor/uppdrag, läs upp dem i ordning allt eftersom ni hamnar på dem. Om spelaren landar på en av de stora cirkelarna i hörnen så läser ni storfrågan som hör till det hörnet.
3. Spelaren går fram eller bak så många steg på spelplanen som frågan/uppdraget visar. Nu avslutas den personens omgång, spelaren ska alltså inte få ytterligare en instruktion på sin nya cirkel.
4. Nu är det nästa persons tur, börja om på steg 1!

Spelaren som hinner i mål först vinner. Det är kul att vinna, men spelets mål är samtalen som skapas under spelets gång.

SAMTALSFRÅGOR

Hur kan de användas?



Bland frågorna och uppdragen finns valfria samtalsfrågor som markeras med den gula pratbubblan. Förhoppningen är att spelet kan vara ett avstamp för mer samtal och att samtalsfrågorna hjälper till!

Uppmuntra till diskussion och samtal under spelets gång. Om spelarna börjar diskutera hur man ska tolka en självskattningsfråga, som t. ex. "det beror ju på var man är, vilken alkohol man dricker", är det bara bra! Ibland kan frågorna vara medvetet kantiga för att skapa samtal.

SIDORUTORNA

Dessa symboler indikerar hur många steg fram eller bak en spelare ska ta. Ett snedstreck i rutan betyder att antingen den ena eller andra effekten sker. I vissa effekter ska man slå en tärning eller på något annat sätt ta reda på hur många steg fram man ska ta, då finns det symboler istället för siffror i rutorna. Dessa är ett stöd till de skrivna instruktionerna, läs alltid dem också.





REFLEKTIONSFRÅGA: Det finns inga rätt eller fel svar! Spelaren som **landar** på rutan ska svara på frågan. De andra spelarna måste inte svara på frågan. Efter en reflektionsfråga får spelaren som landade där ta **2 steg fram**.



SANT ELLER FALSKT: Längst bak i regelhäftet finns sant eller falskt-påståenden. Klipp ut och vik dem så att kategorin visas överst och så att man inte ser påståendet eller facit. När en spelare landar på en sant eller falskt-ruta tar **spelledaren (eller en annan spelare)** upp en sant eller falskt-lapp i rätt kategori och läser upp påståendet. Spelaren ska gissa om påståendet är sant eller falskt. Gissar spelaren rätt får hen ta **2 steg fram**. Vissa påståenden efterföljs av extra information, läs upp den efter att spelaren gissat.



SJÄLVSKATTNING steg för steg:

1. Spelledaren läser upp ett påstående från den självskattningsruta som spelaren landade på, t.ex. *jag älskar glass*.
2. Alla spelare skattar hur mycket de tycker att påståendet stämmer in på sig själv. Med handen gömd bakom ryggen eller under bordet ska de indikera hur mycket de håller med påståendet genom att hålla upp olika många fingrar. 1 finger = du håller inte alls med, 5 fingrar = du håller med till 100%.
3. Spelaren som landade på rutan gissar vilken annan spelare som skattat sig likadant som den själv. (i exemplet: Jag tror att Daniel tycker om glass lika mycket som mig).
4. Räkna till 3, på 3 ska alla spelarna visa sina händer samtidigt.
5. Om båda spelarna skattat sig likadant får spelaren som landat på rutan välja om den vill ta **2 steg fram** eller om den vill att båda spelarna tar **3 steg fram**. Om de inte skattat sig likadant får spelaren som landade på rutan ta **1 steg bak**.



UPPDRAG: Uppdrag kan se ut på olika sätt. Instruktioner finns i rutan som hör till respektive kategori, förutom uppdragen **Deadline** och **Ordduell** som förklaras nedan.

Deadline steg för steg:

1. Spelaren har en minut på sig att rita något på temat som anges i instruktionerna.
2. De andra spelarna får under tiden gissa vad hen ritat.
3. Tiden stannar efter 1 minut, eller efter att någon gissat rätt. Om någon gissat rätt får spelaren som ritat gå **4 steg fram**, den som gissat rätt får ta **2 steg fram**. Om ingen gissat rätt får spelaren som ritat gå **1 steg bakåt**.

Ordduell steg för steg:

Spelarna som inte är med i duellen är domare och bestämmer om spelarna hållit sig till temat (som anges i instruktionerna).

1. Spelaren som hamnat på rutan (A) utmanar en annan spelare (B).
2. Spelare A börjar med att säga ett ord eller en fras på temat (Frukt → Äpple)
3. Spelare B svarar med att säga ett eget ord på temat (→ Päron)
4. Spelarna fortsätter att varannan gång säga något på temat, det ska hålla ett tempo som att man kastar en boll mellan varandra. Varje ord får bara sägas en gång.
5. Den som först får tunghäfta eller säger ett ord eller fras som inte passar temat förlorar.
6. Vinnaren tar **4 steg fram**.

Tips! Om spelarna verkar osäkra kan du som spelledare ge exempel på ord och fraser innan ni börjar.

DROGER



+2

REFLEKTIONSFRÅGOR

1. Är det fel att använda en drog i ett land där det är lagligt att använda den drogen?

 *Gör vi val bara för att det är lagligt eller olagligt? Varför har olika länder olika lagar kring droger?*

2. I vilka situationer är det svårast att stå emot grupstryck?

 *Av vilka andra anledningar väljer vi att göra eller avstå från något?*

3. Finns det något som inte är en illegal drog, men som enligt dig kanske borde räknas som det?

4. Är de som använder droger medansvariga för gängvård i samband med drogaffärer, drogmuggling, drogtillverkning, och annat våld som relaterar till gäng som hanterar droger?



+2/3

-1

SJÄLVSKATTNING

1. Jag tror att folk som använder droger förstår riskerna med det.

2. Jag gillar att ta risker.

 *Finns det olika typer av risktagande?*

3. Jag vet vad jag skulle göra om jag hamnade på en fest där jag inser att folk använder droger.

 *Har man någon skyldighet att säga till eller anmäla om man ser det?*

4. Jag är inte konflikträdd.

 *Ibland kan man behöva konfrontera någon och säga ifrån, men det kan också innebära en jobbig känsla. Vid vilka tillfällen kan en konfrontation vara nödvändig?*

UPPDRAG

1. En roofie är när någon lägger i en drog i en annan persons dricka utan att den vet om det. Det är olagligt. Det är också en anledning till att det är viktigt att ha koll på sin dricka och inte lämna den utan uppsikt. Se hur bra din observationsförmåga är!

1. Utmana en annan spelare. Spelaren som blir utmanad håller handflatan nedåt och den andre ska "kittla" motståndarens handflata.

2. Spelaren som håller fram sina handflator ska försöka rycka bort dem om den kittlande spelaren försöker slå till händernas ovansida, samtidigt som den kittlande spelaren försöker slå till den andra spelaren innan den rycker bort sina händer.

3. Man får ett poäng om man rycker bort händerna i tid eller lyckas slå till ovansidan av handen. Kittlaren får ett poäng om den andra spelaren rycker bort sina händer utan att spelaren försökte slå till.

4. Byt vem som är kittlare om kittlaren lyckas slå till ovansidan av händerna.

5. Försten till 3 poäng får gå **3 steg fram**.



+3



-2

-1/+3

2. Att använda droger eller att hamna i ett beroende kan leda till att man ljuger och håller hemligheter från personer man bryr sig om. Nu ska vi se hur bra du är på att hålla något hemligt.

1. Ledaren (eller valfri spelare som blir "ledaren" under detta uppdrag) skriver ner ett hemligt ord på en lapp och ger till spelaren.
2. Vid något tillfälle under spelats gång innan det är spelarens tur igen ska hen smyga in ordet i en mening utan att någon märker att det var det hemliga ordet.
3. Om ordet inte sägs måste spelaren gå **2 steg bak**, om spelaren lyckas utan att bli påkommen får spelaren välja hur många steg hen ska gå vid dens nästa tur. Om en annan spelare gissar vilket som är det hemliga ordet och gissar fel får den spelaren gå **1 steg bak**, om spelaren gissar rätt får den spelaren gå **3 steg fram**.

Är ni bra på att hålla en hemlighet?
Finns det bra och dåliga hemligheter?

3. Användande, tillverkning och försäljning av olika droger kan förekomma i film och i serier. Utmana en annan spelare i **ordduell**, kategorin är olika serier, filmer och böcker där det förekommer droger.

Hur påverkar detta vår syn på droger och droghandel?

4. Om man lever nära någon som använder droger eller dricker mycket alkohol är det viktigt att komma ihåg att inte skuldbelägga sig själv. Det är inte ditt fel att personen agerar på ett visst sätt, ta inte ansvar för konsekvenserna av den andres beteende, be inte om ursäkt för något någon annan har gjort. Det är också viktigt att ta hand om dig själv. Utmana därför de andra spelarna i **deadline**, rita något som får dig att må bra.

+4

+4 +2

-1



DROGER

Nikotin, som finns i bland annat cigaretter, vapes, och snus påverkar framför allt blodet, det ger högre blodtryck och pulsen ökar.

SANT

Det ökar även antalet dopaminreceptorer i hjärnan, vilket gör att du på sikt behöver mer nikotin för att bli lika nöjd.

(Källa: drugsmart.se)



DROGER

Man kan inte bli beroende av receptbelagd medicin.

FALSKT

Därför är det väldigt viktigt att ha god kontakt med sin läkare och följa anvisningarna för medicinen, samt att inte ta emot receptbelagd medicin som skrivits ut åt en annan.



DROGER

Granja är slang för en särskild typ av cigarett med marijuana.

FALSKT

Granja är Bondgård på spanska, det uttalas gran*sj*a.



DROGER

Rus är ett kroppsligt och mentalt tillstånd när en person är påverkad av droger eller alkohol.

SANT

Det kan innehålla positiva och negativa känslor. Ruset påverkar omdömet, medvetenheten och individens kontroll.

(Källa: droginformation.se)