

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)
- Utklippta lappar med åldersgränser (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 cirklarna 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.


NÄTPORR



+2

REFLEKTIONSFRÅGOR


1. Borde sexscener i TV-serier räknas som porr?

 *Det är inte alltid lätt att känna av var gränserna går mellan vad som är porr och vad som inte är porr. Vad är något som man kanske inte tänker på men som borde räknas som porr enligt dig?*


2. Vad skulle du göra om du såg en nakenbild på en klasskompis på nätet?

 *Känner ni till ECPAT? De kan hjälpa barn och unga att bland annat ta ner nakenbilder som spridits. Kolla in dittecpat.se*

3. Är det en naturlig del av att vara tonåring att kolla på porr?


 *Är det skillnad på om man bara skickar bilder på förfrågan eller om man får pengar i utbyte?*

4. Hur tror du att porr påverkar hur vi ser på till exempel sex, relationer och könsnormer.

 *Vi blir olika påverkade av det vi ser på videor eller i verkligheten, vilket material påverkar er mest?*


3. Det finns saker jag har dåligt samvete/skäms över att jag konsumerar. (T.ex. porr, tv-program eller fast fashion.)

4. Jag skulle vara okej med att sälja feet pics, alltså bilder på mina fötter som någon blir upphetsad sexuellt av.

 *Om okej, var går gränsen? Skulle det vara okej att tjäna pengar på att sälja använda underkläder?*

UPPDRAG

1. Har du funderat på hur porr skapas? Att det är skådespelare som genomför det framför någon som håller i en filmkamera. Att platsen de är på och kläderna har valts ut just för filmproduktionen av porrvideon. Var observant! Utmana en kompis i en **ordduell**, temat är saker som finns i en filminspelning.

 *Vad finns det för likheter och skillnader mellan en "vanlig" filmproduktion och en porrfilmsproduktion?*

2. Allt är inte alltid som det verkar i porr. Hur bra är du på att skilja fiktion från verklighet? Utmana en annan spelare. Den ska säga en sann fakta och en falsk fakta om sig själv, och du ska gissa vad som är sant. Om du gissar fel får den personen ta **2 steg fram**, gissar du rätt får du ta **2 steg fram**.




+2/3

-1

SJÄLVSKATTNING

1. Skönhetsideal i porr kan påverka hur vi ser på oss själva och andra. Jag är nöjd med hur jag ser ut.

 *Hur tror du porr påverkar hur vi ser på våra kroppar? Vilka könsideal ställer porren på tjejer och killar, är det olika?*

2. Om jag ser en våldsam porrfilm, en skräckfilm, eller annan video med mycket våld har jag svårt att släppa det efteråt.



+4


+2



+2

3. I mycket porr är det svårt att veta om det finns något samtycke. Samtycke handlar om att respektera varandras gränser. Man kan visa sina gränser både med och utan ord. Nu ska ni få kommunicera utan ord!

- 1.** Spelaren väljer en annan spelare som ska vara med på uppdraget. Ställ er mitt emot varandra och håll upp händerna, handflata mot handflata, men utan att nudda.
- 2.** Nu ska ni följa varandras händer. Om den ena flyttar handen kan den andra flytta med om den vill, men om den inte vill kan den stanna kvar. Då måste den första personen flytta tillbaka. Båda styr alltså samtidigt. Gör ert bästa för att följa varandra hela tiden - utan att använda ord.
- 3.** Följ varandras händer i 30 sekunder. Båda får gå **2 steg fram**.

 *Visste ni att det är illegalt att skicka en nakenbild/dickpic eller pornografiskt material till någon utan den personens samtycke? Vad tänker ni om det?*

+3

4. Ibland när vi kommunicerar är det användbart att använda emojis för att få fram det vi vill säga. Framför allt när vi vill kommunicera något svårt, pirrigt eller ett hemligt meddelande som vi bara vill att en person ska förstå. Nu är det din tur att skriva ett hemligt meddelande!

- 1.** Skriv en mening med cirka 5 ord. Men du får bara använda emojis.
- 2.** Visa din mening. Alla skriver ner en gissning på vad meningen betyder.
- 3.** Om ingen gissat rätt får spelaren slå tärningen och ta så många steg bak som tärningen visar. Om en eller fler gissar rätt får spelaren, och de som gissat rätt, gå **3 steg fram**.

 *Vilka emojis är mest användbara?*

SANT/FALSKT-KORT | BAKSIDA



NÄTPORR

Webcamming eller pornografi i livestreamformat har populariserats genom olika porr-sidor. Men är det sant eller falskt att den första webcams användes för att ha uppsikt över en kaffebruggare för att veta när kaffet var klart?

SANT

För källa sök webcamming på britannica.com.



NÄTPORR

Ungdomars användning av pornografi har ökat under de senaste 10 åren.

FALSKT


"Det är idag färre (barn och unga) som har tittat på pornografi än för 15 år sedan, men gruppen barn som tittar frekvent har ökat." (Källa: Barnombudsmanen 2021).



NÄTPORR

Hentai är tecknad pornografi i form av anime eller manga.

SANT

 Vad blir skillnaden på porr med riktiga människor jämfört med animerade/AI-genererade människor?



NÄTPORR

En person som distribuerar pornografiska filmer kallas för Merkin.

FALSKT

En Merkin är en peruk för könshåret, används av både män och kvinnor.