

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.

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 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.





SOCIALA MEDIER



+2

REFLEKTIONSFRÅGOR




1. Vilken är den bästa kommentaren man kan få på något man lagt ut på sociala medier?
 *Brukar du kommentera andras inlägg?*
2. Hur ofta lägger du upp något på sociala medier?
 *Vad är det för skillnad på att lägga ut saker på olika sociala medier?*
3. Vad var ett minnesvärt inlägg eller video du såg nyligen på sociala medier? Varför blev det minnesvärt för dig?
4. Vad är något du har lärt dig från sociala medier?



+2/3


-1

SJÄLVSKATTNING

1. Det gör ingenting om någon jag känner lägger ut bilder som jag är med på i sociala medier.
 *Brukar du fråga dina vänner om lov innan du lägger ut en bild på dem?*
2. Om jag har bestämt att jag inte ska titta på mobilen 1 timme innan jag ska sova har jag lätt att hålla mig till det.
3. Jag följer nästan bara personer jag känner på sociala medier.
 *Vilka olika typer av konton följer du?*
4. Sociala medier är där jag först får reda på nyheter.
 *Finns det någon nyhet som du först fick reda på genom sociala medier? Vilken?*

UPPDRAG

1. Du såg en bild på Instagram som fick dig att skratta! De andra spelarna ska försöka få dig att skratta. De har 45 sekunder på sig. Obs! De får inte röra dig! De får använda sina mobiler. Om du skrattar får de gå **fram 2 steg var**, om du inte skrattar får du gå **fram 4 steg**.


 *Brukar du skicka roliga videos och bilder till dina vänner?*

2. Sociala medier kan hjälpa en att hålla kontakten med vänner, även om de bor på andra sidan jorden. Utmana en annan spelare i **ordduell**, temat är länder.

3. Ni vill starta en insamling via sociala medier för att stötta en skola i Ecuador som drabbats av en jordbävning. Ni vill skicka 16 000 kronor till skolan. Spelaren som hamnade på rutan måste vara med, de andra får välja att vara med eller inte.

Ni ska nu räkna tillsammans till 16 000. Alla blundar eller tittar i golvet och ska sedan spontant säga ett tusental var. Någon säger 1 000, en annan 2 000, en tredje 3 000 osv. Turas om att säga talen. Ingen får säga ett tal samtidigt som någon annan. Om två eller fler spelare pratar samtidigt, måste det startas om vid "1 000" igen. Ni har fem försök på er.

Lyckas ni får ni som var med ta **3 steg fram**, misslyckas ni får ni ta **3 steg bak**.

 *Vilka positiva förändringar blir möjliga genom sociala medier?*

4. Du fastnade i mobilen så du hann inte klart med läxan, utmana en spelare i **deadline** för att se om du hinner göra läxan innan lektionen börjar. Du ska rita ett känt konto/influencer från sociala medier.



+2

+4

+4

+3

-3

+4 +2

-1

SANT/FALSKT-KORT | BAKSIDA



SOCIALA MEDIER

Av dessa sociala medier: Facebook, Instagram, TikTok, Snapchat, och Pinterest, har alla inställningen att du kan göra ditt konto privat.

SANT

 Är dina sociala mediekonton privata eller offentliga?



SOCIALA MEDIER

Youtube startades 2005


SANT



SOCIALA MEDIER

Instagram stories försvinner efter 24 timmar om de inte sparas till highlights.

SANT

 Har ni hört talas om doom-scrolling? En definition är att man tanklöst och oändligt scrollar genom sociala medier, tittar upp från mobilen och plötsligt inser att två timmar gått åt till meningslöst scrollande. Har det hänt er nån gång? Varför blir det så?



SOCIALA MEDIER

TikTok har fler användare än Instagram.

FALSKT

Data från 2024: Instagram har 2,4 miljarder användare och TikTok har 1 miljard användare.