

Organisationskorten

I er hand håller ni våra nya organisationskort. De är fyllda med bilder om tro, demokrati, läger, vänskap och allt det där som vår organisation handlar om. Detta häfte innehåller några övningar man kan göra med korten, t.ex i styrelsen, med unga ledare, ungdomsgrupp eller i något annat sammanhang där man tillsammans vill prata tro, demokrati och Svenska Kyrkans Unga. Fokus har varit demokrati då korten kommit till som en del av vårt demokratiprojekt. Vi kommer fylla på med mer övningar på vår hemsida där ni också hittar lite utskrifter som behövs för en del av övningarna. Där kan ni också skriva ut fler kort om något tappas bort eller om ni vill ha fler exemplar. Följ QRkoden.



Lycka till!

Övning 1. Debatt-memory

Lägg ut korten med baksidan uppåt. En i taget får varje spelare vända upp två kort, om spelaren med övertygelse kan förklara hur de två korten hör ihop får hen behålla dem, annars vänds de ner igen och turen går vidare. Även här kan man bestämma att det enbart får vara förklaringar som har med demokrati, SKU, kyrka osv som gäller ifall det används som en del av styrelseutbildning t.ex.

Här kan det behövas en neutral domare som avgör om argumenten är tillräckligt övertygande. Poängen med övningen kan vara att öva på argumentation men också att se samband mellan demokrati, tro och vår verksamhet.



Övning 2. Skuduos

Förberedelser:

Skriv ut spelplanen, varje spelare ska ha var sin spelplan med 12 rutor. Varje spelare ska också ha 8 markeringar i fyra färger, dessa måste ni ordna själva, det går t.ex bra att använda pärlor. De fyra färgerna måste inte vara samma för alla om det är svårt att ordna. Varje spelare ska ha två markeringar i varje färg t.ex två i svart, två i gult, två i rött osv (fast de färger ni själva har tillgång till).

Markeringarna ska passa i rutorna på spelplanen.

Skriv också ut varsitt skärkort som ni viker till så det kan användas som ett insynsskydd när du lägger ut dina markeringar. Fixa också en röd tråd eller liknande markering. Nu är ni redo att spela!

Varje spel av Skuduos har två rundor, varje runda är indelade i omgångar där spelarna turas om att vara Facit. Gladast spelare börjar!

Varje runda lägger ni ut 12 kort på bordet framför er. Nedanför de tolv korten lägger ni en markering likt den som finns på spelkortet alla har. T.ex en röd tråd. Denna är till för att alla ska kunna orientera sig och veta vilket kort som matchar vilken ruta på spelkortet. Varje spelare ska nu titta på korten och välja fyra par bland korten.

Markera vilka kort du parat ihop genom att placera dina markeringar i samma färg på de platser på spelkortet som motsvarar platsen för de kort du parat ihop. Paren ska väljas utifrån hur de mest givet hör samman men också utifrån vad du tror att personen som denna omgång är facit har tänkt att de hör samman.





När alla är klara lyfter alla utom den som är facit sina skärmskydd och till sist lyfter facit sitt skydd och får förklara hur hen tänkt.

Tex ”jag kopplade ihop rättvisemärkt och bullen för jag tänkte att det var säkert fairtrade-socker i bullen” eller ”jag tänkte att de som röstar måste ju ha läst handlingarna så jag kopplade ihop de två bilderna”. Sen får de andra berätta hur de har tänkt och poäng delas ut.

Sen är det nästa persons tur. Efter två rundor är spelet slut och vi har lärt oss massor om varandra och om vår organisation.

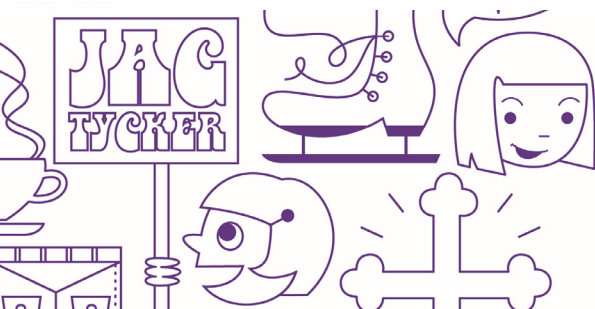
Poäng:

Spelarna får ett poäng för varje lika svar med facit

Spelaren som är facit får för varje annan spelare 0 poäng om spelaren hade 0-1 lika svar

1 poäng vid 2- 3 lika svar

2 poäng vid 4 lika svar



Övning 3. Kodord

Utöver korten behöver varje deltagare papper och penna.

Lägg ut sju kort framför er

Personen som senast valdes till ett förtroendeuppdrag börjar.

Spelaren ska (utan att berätta eller visa) välja 1-7 kort. Spelaren ska ange hur många kort hen valt och sedan en gemensam nämnare för dessa kort. Spelarna skriver ner vilka kort de tror att spelare 1 har valt.

Poäng: Om du är själv med att gissa rätt på samtliga kort får du lika många poäng som antal kort. Om ni är två eller flera som gissar rätt får ni en poäng färre än antal kort. Om du är själv med att gissa flest antal kort (men inte samtliga) får du det antalet i poäng.

Spelare 1 får samma poäng som rätt antal gissade kort, om det är flera som gissade rätt får hen en poäng färre än antal kort. När poängen delats ut byts de använda korten ut och turen går vidare till nästa person.

Man kan välja om de gemensamma nämnarna måste handla om

Demokrati och Svenska Kyrkans Unga eller om det kan vara helt valbart.

Om det enbart ska handla om demokrati kan en behöva plocka ut en del kort ur leken.

Ex . Du väljer klister, lokalavdelning, idé och barnen som spelar fotboll och säger ”verksamhetsberättelse”.

