

SCOUTMÖTET – KORTSPEL MED OLIKA FÖRUTSÄTTNINGAR

Det är bra om du som ledare läser igenom detta innan mötet äger rum.

Under dagens möte får scouterna prova på att kommunicera utan att prata med varandra och samtidigt försöka samarbeta trots olika förutsättningar, det känner de dock själva inte till! För att få ut så mycket som möjligt att dagens möte är det viktigt att ha ordentligt med tid till reflektion i slutet av mötet för att få en förståelse för vad de har fått prova på.

Innan mötet börjar/scouterna droppar in

Låt scouterna som kommer tidigt hjälpa till med att ställa iordning bord och stolar om ni ska vara inne, eller att lägga fram filtar/liggunderlag om ni ska vara utomhus.

Hjälps åt att skriva några rader om senaste scoutmötet i avdelningens loggbok.

Starta igång en lek.

Dagens möte kommer innebära en del saker som kan uppfattas som konstiga och jobbiga. Har ni en person i patrullen som har behov av att få information i förväg kan det vara bra att avslöja vad mötet går ut på innan, men be personen att inte föra vidare informationen till sina kompisar.

Startceremoni

Starta med den ceremoni ni brukar ha, alternativt tänd en lykta och ta en runda där alla får berätta vilket som är ens favoritkortspel.

Gemensam lek

Samarbetsövning: Krokodilfloden.

Kan antingen göras på två stolar eller på två liggunderlag per patrull. Scouterna ska patrullvis ta sig från den ena sidan av rummet/platsen, till den andra, utan att nudda mark. Marken har förvandlats till en flod där det bor krokodiler, nuddas marken kan personen bli uppäten!

Tringa ingen att vara med i leken, är det någon som inte vill vara med kanske den personen kan hjälpa ledaren att peppa de som ska försöka ta sig över floden?

Huvudaktiviteten - Kortspel efter spelets regler – eller?

Syfte

Vi har alla skilda behov vilket gör att vi också kan förstå saker olika och kan därför sägas spela med olika regler. I det här kortspelet får scouterna prova på hur det kan upplevas och hur det kan vara att inte förstå varandra trots att de tycks ha många likheter. De måste försöka hitta olika sätt att kommunicera på, alternativt acceptera att de inte spelar med samma regler och då istället göra det bästa av situationen.

Förberedelser

- Ställ iordning 6 bord med stolar (eller filtar om ni är utomhus) och placera 4–5 personer per bord/filt. (Antalet beror på hur många det är som deltar). På varje bord/filt ska reglerna för just det bordet/filtan finnas samt en förberedd kortlek (enbart ess–tio, inga klädda kort).
- Skriv ut regelkortet och lägg ut dem på borden.
- Kolla igenom regelkortet så att ni som ledare har koll på dem.

Aktiviteten

Scouterna kommer att spela ett enkelt kortspel i små grupper. Till en början får scouterna spela ett par rundor efter reglerna och med tillåtelse att prata med varandra.

Efter ett tag tas regelpappret bort. Spelet fortsätter genom att ni spelar några rundor till, alla sitter kvar vid sina ursprungliga bord. Men nu är allt prat **förbjudet**.

Efter ett par rundor av spelet vid sitt bord och utan att få prata är det dags för deltagarna att byta bord. Den person som vann flest gånger flyttar medurs till nästa bord, den som förlorade flest gånger flyttar motsols till nästa bord. Resten stannar kvar. Vad deltagarna inte vet är att varje bord har sina egna regler att spela efter.

Konflikter kan uppstå när spelarna börja byta bord. Det här simulerar riktiga problem som uppstår i grupper där alla tror att de förstår varandra och sina grundläggande regler. Spelet försvåras av att deltagarna inte får prata med varandra utan enbart får kommunicera med gester. Deltagarna är inte heller förvarnade om att de spelar med olika regler och kommer därför att få kämpa för att förstå varför de andra spelarna inte spelar på ”rätt” sätt. Förhoppningsvis kan det ge en insikt i hur problem kan överbryggas i olika typer av grupper samt att det inte alltid finns ett ”rätt sätt” att göra saker på.

Reglerna

Bord 1 – Ess lägst, spader har trumf

Bord 2 – Ess högst, ruter har trumf

Bord 3 – Ess lägst, klöver har trumf

Bord 4 – Ess högst, hjärter har trumf

Bord 5 – Ess lägst, hjärter har trumf

Bord 6 – Ess högst, spader har trumf

I alla andra fall kommer korten att ha sitt siffervärde (10 hög, 2 låg). Alla andra regler är lika för alla bord:

- Spelarna har fem kort var.
- Den spelaren som vinner flest stick flyttar medurs till nästa bord.
- Den spelaren som förlorar flest stick flyttar motsols till nästa bord.
- Alla andra stannar vid sitt bord.
- Oavgjort avgörs med sten-sax-påse.

- Varje runda är fem minuter lång (längre om tiden tillåter det) och varje runda består av så många stick som hinns med.

Efter den första rundan kommer spelarna inte att tillåtas att se reglerna eller att prata med varandra. Gester är tillåtna, men spelarna får inte prata med varandra. Spelets vinnare är den person som har vunnit flest stick totalt.

Dealern kan vara vem som helst vill vid bordet, den som lägger sitt kort först är den som sitter till höger om dealern.

Första spelaren för varje runda kan lägga valfri färg. Alla andra spelare måste följa färg (lägga ett kort med samma färg). För varje runda lägger varje spelare ett kort. Om en spelare inte har den aktuella färgen, måste ett kort i valfri annan färg spelas. Sticket vinnas av den som lägger det högsta kortet av den ursprungliga färgen eller trumffärgen (spelarna kommer bli förvirrade när de tror att deras kort är trumf och de andra kommer motsätta sig det).

Avsluta efter att ni har spelat ett antal rundor. Scouterna kan då återvända till sin ursprungspatrull för att prata igenom vad som hänt under spelet.

Reflektera efteråt

- Om du ska beskriva spelet med ett ord, vilket skulle det vara då?
- Vad förväntade ni er i början av spelet?
- När upptäckte ni att något var fel?
- Hur hanterade ni det?
- Hur påverkade ert talförbud era känslor i spelet?
- Finns det några motsvarigheter i verkliga livet? (Till exempel när du träffat nya vänner och ni har olika regler för en lek.)
- Olikheter syns inte alltid på utsidan, hur kan vi ändå göra så att alla kan känna sig inkluderade?

Avslutningsceremoni

Avsluta med den ceremonin ni brukar ha, alternativt låt lyktan gå runt och ta en runda där alla får dela med sig av "dagens bästa" från scoutmötet.

Efter att mötet är slut/scouter droppar av

Låt scouterna som stannar kvar en stund att hjälpa till att ställa tillbaka bord/filtar/liggunderlag som använts.

Starta igång en lek

Regelkort

Dealer: Kan vara vem som helst vid bordet

Start: Alla deltagare börjar med fem kort på handen. Korten är värda sitt siffervärde, 10 är högt och 2 är lågt. Spelaren till höger om dealern startar genom att lägga valfritt kort. Alla andra spelare måste följa färg. Varje person i gruppen måste spela ett kort per runda. Det här är ett stick.

Spelfärg: Det första kortet i ett stick kan vara vilken färg som helst. Varje spelare måste spela ett kort med samma färg om det är möjligt. Om spelaren inte har ett kort med rätt färg får han spela ut en annan färg, men enbart då.

Ess: Esset är det lägsta kortet i varje färg.

Trumffärg: Spader är trumf. Om du inte har några kort i ursprungsfärgen i sticket får du lägga ut trumffärgen och vinna sticket. Även en tvåa av trumffärgen slår en sju med ursprungsfärgen.

Vinna ett stick: Det högst spelade kortet i ursprungsfärgen vinner.

En runda: Vinnaren av ett stick lägger ut första kortet i nästa runda.

Ett spel: Dealern samlar ihop alla kort, blandar och delar ut för nästa runda. Vinnaren vid spelets slut är den som har tagit hem flest stick.

Spelomgången: Varje spelomgång är cirka fem minuter, era ledare förvarnar när det är någon minut kvar. Den spelaren som vunnit flest stick under dessa minuter flyttar medurs till nästa bord och den spelaren som förlorat flest stick flyttar motsols till nästa bord. Alla andra stannar vid sitt bord. Oavgjort avgörs med sten-sax-påse.

Regelkort

Dealer: Kan vara vem som helst vid bordet

Start: Alla deltagare börjar med fem kort på handen. Korten är värda sitt siffervärde, 10 är högt och 2 är lågt. Spelaren till höger om dealern startar genom att lägga valfritt kort. Alla andra spelare måste följa färg. Varje person i gruppen måste spela ett kort per runda. Det här är ett stick.

Spelfärg: Det första kortet i ett stick kan vara vilken färg som helst. Varje spelare måste spela ett kort med samma färg om det är möjligt. Om spelaren inte har ett kort med rätt färg får han spela ut en annan färg, men enbart då.

Ess: Esset är det högsta kortet i varje färg.

Trumffärg: Ruter är trumf. Om du inte har några kort i ursprungsfärgen i sticket får du lägga ut trumffärgen och vinna sticket. Även en tvåa av trumffärgen slår en sju med ursprungsfärgen.

Vinna ett stick: Det högst spelade kortet i ursprungsfärgen vinner.

En runda: Vinnaren av ett stick lägger ut första kortet i nästa runda.

Ett spel: Dealern samlar ihop alla kort, blandar och delar ut för nästa runda. Vinnaren vid spelets slut är den som har tagit hem flest stick.

Spelomgången: Varje spelomgång är cirka fem minuter, era ledare förvarnar när det är någon minut kvar. Den spelaren som vunnit flest stick under dessa minuter flyttar medurs till nästa bord och den spelaren som förlorat flest stick flyttar motsols till nästa bord. Alla andra stannar vid sitt bord. Oavgjort avgörs med sten-sax-påse.

Regelkort

Dealer: Kan vara vem som helst vid bordet

Start: Alla deltagare börjar med fem kort på handen. Korten är värda sitt siffervärde, 10 är högt och 2 är lågt. Spelaren till höger om dealern startar genom att lägga valfritt kort. Alla andra spelare måste följa färg. Varje person i gruppen måste spela ett kort per runda. Det här är ett stick.

Spelfärg: Det första kortet i ett stick kan vara vilken färg som helst. Varje spelare måste spela ett kort med samma färg om det är möjligt. Om spelaren inte har ett kort med rätt färg får han spela ut en annan färg, men enbart då.

Ess: Esset är det lägsta kortet i varje färg.

Trumffärg: Klöver är trumf. Om du inte har några kort i ursprungsfärgen i sticket får du lägga ut trumffärgen och vinna sticket. Även en tvåa av trumffärgen slår en sjuva med ursprungsfärgen.

Vinna ett stick: Det högst spelade kortet i ursprungsfärgen vinner.

En runda: Vinnaren av ett stick lägger ut första kortet i nästa runda.

Ett spel: Dealern samlar ihop alla kort, blandar och delar ut för nästa runda. Vinnaren vid spelets slut är den som har tagit hem flest stick.

Spelomgången: Varje spelomgång är cirka fem minuter, era ledare förvarnar när det är någon minut kvar. Den spelaren som vunnit flest stick under dessa minuter flyttar medurs till nästa bord och den spelaren som förlorat flest stick flyttar motsols till nästa bord. Alla andra stannar vid sitt bord. Oavgjort avgörs med sten-sax-påse.

Regelkort

Dealer: Kan vara vem som helst vid bordet

Start: Alla deltagare börjar med fem kort på handen. Korten är värda sitt siffervärde, 10 är högt och 2 är lågt. Spelaren till höger om dealern startar genom att lägga valfritt kort. Alla andra spelare måste följa färg. Varje person i gruppen måste spela ett kort per runda. Det här är ett stick.

Spelfärg: Det första kortet i ett stick kan vara vilken färg som helst. Varje spelare måste spela ett kort med samma färg om det är möjligt. Om spelaren inte har ett kort med rätt färg får han spela ut en annan färg, men enbart då.

Ess: Esset är det högsta kortet i varje färg.

Trumffärg: Hjärter är trumf. Om du inte har några kort i ursprungsfärgen i sticket får du lägga ut trumffärgen och vinna sticket. Även en tvåa av trumffärgen slår en sjuva med ursprungsfärgen.

Vinna ett stick: Det högst spelade kortet i ursprungsfärgen vinner.

En runda: Vinnaren av ett stick lägger ut första kortet i nästa runda.

Ett spel: Dealern samlar ihop alla kort, blandar och delar ut för nästa runda. Vinnaren vid spelets slut är den som har tagit hem flest stick.

Spelomgången: Varje spelomgång är cirka fem minuter, era ledare förvarnar när det är någon minut kvar. Den spelaren som vunnit flest stick under dessa minuter flyttar medurs till nästa bord och den spelaren som förlorat flest stick flyttar motsols till nästa bord. Alla andra stannar vid sitt bord. Oavgjort avgörs med sten-sax-påse.

Regelkort

Dealer: Kan vara vem som helst vid bordet

Start: Alla deltagare börjar med fem kort på handen. Korten är värda sitt siffervärde, 10 är högt och 2 är lågt. Spelaren till höger om dealern startar genom att lägga valfritt kort. Alla andra spelare måste följa färg. Varje person i gruppen måste spela ett kort per runda. Det här är ett stick.

Spelfärg: Det första kortet i ett stick kan vara vilken färg som helst. Varje spelare måste spela ett kort med samma färg om det är möjligt. Om spelaren inte har ett kort med rätt färg får han spela ut en annan färg, men enbart då.

Ess: Esset är det lägsta kortet i varje färg.

Trumffärg: Hjärter är trumf. Om du inte har några kort i ursprungsfärgen i sticket får du lägga ut trumffärgen och vinna sticket. Även en tvåa av trumffärgen slår en sju med ursprungsfärgen.

Vinna ett stick: Det högst spelade kortet i ursprungsfärgen vinner.

En runda: Vinnaren av ett stick lägger ut första kortet i nästa runda.

Ett spel: Dealern samlar ihop alla kort, blandar och delar ut för nästa runda. Vinnaren vid spelets slut är den som har tagit hem flest stick.

Spelomgången: Varje spelomgång är cirka fem minuter, era ledare förvarnar när det är någon minut kvar. Den spelaren som vunnit flest stick under dessa minuter flyttar medurs till nästa bord och den spelaren som förlorat flest stick flyttar motsols till nästa bord. Alla andra stannar vid sitt bord. Oavgjort avgörs med sten-sax-påse.

Regelkort

Dealer: Kan vara vem som helst vid bordet

Start: Alla deltagare börjar med fem kort på handen. Korten är värda sitt siffervärde, 10 är högt och 2 är lågt. Spelaren till höger om dealern startar genom att lägga valfritt kort. Alla andra spelare måste följa färg. Varje person i gruppen måste spela ett kort per runda. Det här är ett stick.

Spelfärg: Det första kortet i ett stick kan vara vilken färg som helst. Varje spelare måste spela ett kort med samma färg om det är möjligt. Om spelaren inte har ett kort med rätt färg får han spela ut en annan färg, men enbart då.

Ess: Esset är det högsta kortet i varje färg.

Trumffärg: Spader är trumf. Om du inte har några kort i ursprungsfärgen i sticket får du lägga ut trumffärgen och vinna sticket. Även en tvåa av trumffärgen slår en sju med ursprungsfärgen.

Vinna ett stick: Det högst spelade kortet i ursprungsfärgen vinner.

En runda: Vinnaren av ett stick lägger ut första kortet i nästa runda.

Ett spel: Dealern samlar ihop alla kort, blandar och delar ut för nästa runda. Vinnaren vid spelets slut är den som har tagit hem flest stick.

Spelomgången: Varje spelomgång är cirka fem minuter, era ledare förvarnar när det är någon minut kvar. Den spelaren som vunnit flest stick under dessa minuter flyttar medurs till nästa bord och den spelaren som förlorat flest stick flyttar motsols till nästa bord. Alla andra stannar vid sitt bord. Oavgjort avgörs med sten-sax-påse.

