

Jeesaan–frivilligverksamhetens spel Mette

Jeesaan–frivilligverksamhetens spel Mette är ett nytt sätt att bekanta sig med frivilligverksamhet. Bilderna och uppgifterna leder en att fundera på vad frivilligverksamhet kan vara. Man lär sig både genom att svara på frågor och genom att följa med de andras spelande.

Spelet har tagits fram som en del av Medborgararenan rf:s projekt Jeesaan – Nuori vapaaehtoistoiminnassa (Jag hjälper, unga i frivilligverksamhet) (2017–2019). Spelreglerna och Mettes historia kan anpassas till målgruppen. Mer information om att ordna en kurs i frivilligverksamhet och andra varianter av spelet hittas på www.kansalaisareena.fi/aineistoa/kansalaisareenan-julkaisut.

4–6 spelare eller 6 spelarpar

Rekommenderad ålder är 11+

Det tar ungefär 30–60 minuter att spela spelet

Spelets innehåll

Spelkorterna utgör 11 kortserier som är numrerade 1–11 och markerade med olika färger. En serie består av fyra kort: A-, B-, C- och D-korten. På varje kortseries A-kort finns en fråga som spelaren eller spelarna ska svara på med hjälp av B-, C- och D-korten. Kortserierna 1–8 och 10–11 innehåller bildledtrådar för de rätta svaren. Kortserie 9 innehåller skriftliga svarsalternativ. Dessutom innehåller spelet fem extrakort: beviskort, två rövarkort, ett bonuskort och ett bonuskort som hör till serie 9. Man kan också spela spelet utan extrakort.

Innan ni börjar

Det behövs rejält med bordsutrymme för att spela. Dessutom behövs papper och penna för att räkna poäng. I början av spelet blandas kortpacken och fem kort delas ut till varje spelare. Man får inte visa korten för de andra spelarna. Resten av korten läggs på spelbordet med bildsidan nedåt som en packe att dra kort från.

Spelet framskrider

Spelet har två faser: att hitta par och att räkna poäng.

Att hitta par:

Vid letandet efter par är målet att få så många par som möjligt eller alla fyra kort i en kortserie. Om spelaren har ett kortpar i början av spelet (t.ex. 3A och 3D) kan spelaren lägga korten åt sidan. Om spelaren får tre kort från samma serie (t.ex. 3A, 3B och 3D) kan kortparet bara utgöras av två kort (t.ex. 3A och 3B). Om spelaren har kortpar på hand lyfter denna fler kort från packen så att han eller hon har fem kort igen. OBS! Till kortserie 9 hör ett bonuskort. Det här kortet kan inte utgöra ett par med de andra korten i serien.

Den yngsta spelaren börjar. Spelturerna går framåt enligt följande:

1. Spelaren drar ett kort från spelaren som sitter till höger.
2. Om det dragna kortet utgör ett par tillsammans med ett kort som spelaren har på hand får han eller hon lägga kortet åt sidan.
3. Om spelaren efter sin tur har färre än fem kort på hand lyfter han eller hon fler kort från packen så att han eller hon har fem kort igen.
4. Spelaren som kortet drogs ifrån lyfter om det behövs ett kort från packen så att han eller hon har fem kort igen.
5. Turen går medsols vidare till nästa spelare.

OBS! Om någon av spelarna lyfter ett kort från packen som utgör ett par tillsammans med ett kort som spelaren har på hand får han eller hon lägga kortet åt sidan först vid nästa egna speltur.

Varvet går runt tills ingen längre har några kort. När packen man drar kort från tar slut dras korten från spelaren som sitter till höger från en själv. När spelaren bara har ett extrakort kvar på hand ska han eller hon lägga kortet framför sig på spelbordet och spelarens tur upphör. Extrakorten läggs på spelbordet ett i taget. Spelaren hamnar dock inte ut från spelet trots att de kort han eller hon har på hand tar slut. Spelaren har fortfarande möjlighet att få ett extrakort, så han eller hon drar vid sin tur ett kort från den spelare som sitter till höger.

Poängräkning

Efter parletandefasen avslöjar var och en de kort som lagts åt sidan och kortens poängantal räknas ihop enligt tabellen nedan.

Kortpar	2 poäng
Serie på fyra kort	5 poäng
Rövarkort	-2 poäng
Bonuskort	Det poängantal som står på kortet
Beviskort	5 poäng

Spelet tar dock inte slut här, utan nu börjar det verkliga poängsamlandet. Också en spelare som inte har lyckats få ihop något par kan ännu samla ihop en egen poängpott. Spelledaren läser berättelsen om en elev vid namn Mette som finns i spelinstruktionernas slut. Man kan också skriva berättelsen själv i enlighet med målgruppen.

Efter berättelsen börjar man med kortserie nummer 1. De spelare som har kort från kortserien i fråga lägger korten i mitten av bordet och svarar på frågan. Man får fråga andra spelare om ledtrådar. Spelledaren kontrollerar de rätta svaren som finns i bilagan som kommer med spelet. Också andra svar än de som finns i bilagan kan godkännas. Svaren bör dock motsvara frivilligverksamhetens principer som hittas på webbsidan <https://kansalaisareena.fi/vapaaehtoiselle/vapaaehtoistoiminnan-maaritelma/>.

Att ge en ledtråd:

- Om spelarna som står på tur inte kommer på det rätta svaret kan de andra spelarna ge ledtrådar. Ledtrådarna berättas en i taget. Den spelare som snabbast räcker upp handen får ge ledtråden först.
- Om spelaren som fått ledtråden kommer på det rätta svaret får han eller hon de poäng som står på spel och den spelare som gett ledtråden får ett poäng. Man kan bara få ett ledtrådspoäng per kortserie.
- Om ingen kan ge någon ledtråd eller om spelarna inte kommer på det rätta svaret trots ledtrådarna går man över till att röva poäng. Den spelare som snabbast lägger sin hand på spelkortet i fråga får svarstur. Det rätta svaret belönas med två poäng. Svarar man fel förlorar man ett poäng.

Spelets avslut

När alla kortserier gått genom räknar man ännu poängen för extrakorten. Segraren är den spelare som har flest poäng. Till sist kan man tillsammans med gruppen gå igenom vad Mette lärde sig av att delta i kursen om frivilligverksamhet och olika volontäruppgifter. Man kan fråga av spelarna om det fanns någon uppgift i spelet som de skulle vara intresserade av eller om de själva kan komma på någon volontäruppgift som skulle intressera dem efter spelet.

Mette bekantar sig med frivilligverksamhet

Mette är en 14-årig skolelev. Hon har börjat fundera på hur hon skulle kunna hjälpa andra. Mette diskuterar med sin studiehandledare och denne föreslår att Mette skulle kunna delta i medborgar- och frivilligverksamhet. Under diskussionen blir det klart för Mette att vem som helst kan delta i frivilligverksamhet och att såväl organisationer, företag, kommuner och olika församlingar erbjuder uppgifter. Frivilligverksamhet är allmännyttig, vilket betyder att också andra än den egna familjen gynnas av den. Mette anmäler sig till en kurs i frivilligverksamhet och får därmed möjlighet att pröva på frivilligverksamhet med flera olika aktörer. Hjälp Mette att svara på frågorna i kursen och att delta i frivilligverksamhet. Testa om du kan namnge alla volontäruppgifter och berätta var frivilligverksamheten i fråga kan utövas. Kommer du på vilken sorts kunskaper som Mette vinner genom att delta i frivilligverksamhet?

Skapare: Heli Lumiaro, Hanna-Leena Saavalainen och Siina Lumiaro

Illustrationer: Marga Doek/margadoek.com

Layout: Ari Wikman