



Catch - handledning

Bakgrund och syfte

Catch handlar om att det inte går att vinna om du inte vet vilka regler det är som gäller. Syftet med spelet är att starta diskussion kring vikten av att veta sin rätt och hur svårt det är att påverka om man inte har koll på sina rätt- och möjligheter.

Ämnen som går att behandla utifrån spelet är konsumenträtt, demokrati och påverkan.

Översikt

Denna handledning innehåller:

- Tips till handledaren
- Förberedelser
- Genomförande
- Efterdiskussion

Fakta

Spelet är utvecklat av Sveriges Konsumenter i projektet *Ingen blåser mig!* och finansierat av Allmänna Arvsfonden. Materialet får kopieras och användas i utbildningssyfte.

Målgrupp: Spelet passar att använda i konsumentundervisning och samhällskunskap från 16 år och uppåt

Tid: Cirka 30 minuter

Antal deltagare: 4-8 spelare per kortlek

Speldesign: Moa Rönnåsen

Layout och formgivning: Stefan Söber

Innehåll

- Handledning
- Kortlek
- Grundregler
- Hemliga regler
- Timglas (om spelet laddats ner – använd en timer eller mobil att hålla tiden med)



Handledning

Handledarens förberedelser

Skriv ut spelkortet och de hemliga reglerna på lite tjockare A4 papper. Till varje kortlek behövs:

- 20 blåa kort i valörer 1-10 x 2
- 20 röda kort i valörer 1-10 x 2
- 20 gröna kort i valörer 1-10 x 2
- 20 gula kort i valörer 1-10 x 2
- 6 Byt färg och lägg ut ett kort
- 4 Alla slänger
- 4 Dela med dig
- 4 Byt håll
- 2 Hemliga regler röda
- 2 Hemliga regler blåa

Läs igenom handledningen och reglerna så att du har koll på hur spelet går till. Som handledare ska du kunna svara på deltagarnas eventuella frågor.

Tänk igenom vad det är för diskussion du vill att spelet skall utmytna i och förbered efterdiskussionen därefter.

Lägg de hemliga reglerna åt sidan, så att du kan dela ut dem till deltagarna vid rätt tillfälle. Blanda kortlekarna noga. Om spelet är nedladdat, sätt en timer på 5 minuter.

Gemensamma förberedelser

Dela upp deltagarna i grupper om 4-8 personer. Dela ut kortlekarna och läs gemensamt igenom de allmänna reglerna.

Dela upp varje grupp i två så att hälften är domare och hälften spelare. Instruera domarna om att de skall, utifrån de hemliga reglerna, säga stopp när spelarna gör fel. Domarna får inte berätta vad spelarna gjort för fel, utan endast säga vilken konsekvens felet ger, exempelvis att spelaren får dra två nya kort. Konsekvenserna framgår av de hemliga reglerna.

Genomförande

Dela ut de blå hemliga reglerna till de som skall spela domare under den första omgången. Ge dem en stund att läsa igenom och förstå reglerna. Ett tips är att domarna väljer en hemlig regel var att hålla koll på.

Be spelarna dela ut sju kort till varje spelare. Kortleken skall sedan läggas på bordet med baksidan upp. Vänd upp översta kortet i kortleken och placera på bordet – det är den färgen eller siffran som ska matchas när spelet börjar. När domare och spelare är redo vänder domarna på timglasets eller starta timern.

När spelet pågått i fem minuter bryts första spelomgången och spelare och domare byter roller med varandra. Dela ut de röda hemliga reglerna till de nya domarna. Ge dem en stund att läsa igenom och förstå reglerna. Spela i fem minuter till och bryt sedan spelet.



Efterdiskussion

Samla ihop deltagarna så att de sitter tillsammans i en ring istället för i grupper. Anpassa efterdiskussionen till vilket ämne ni vill diskutera. Du kan till exempel lägga till frågor som är mer inriktade mot demokrati och påverkan om det är det ni ska diskutera. Tanken med de inledande frågorna i efterdiskussionen är att, utifrån från den känsla av frustration som spelet ger då det inte går att vinna, leda in diskussionen på hur det känns att vara maktlös eller inte veta sina rättigheter.

Låt gärna deltagarna diskutera första frågan två och två en kort stund och gå sedan en runda runt ringen och låt alla svara. Försök uppmuntra alla att vara med i diskussionen och fördela ordet när det behövs.

- Hur kändes det att spela spelet?
- Hur svårt upplevde ni att spelet var?
- Vad var det som var svårt? Varför?
- Vad kunde ha gjort spelet lättare?
- Vad tror ni spelet handlade om?
- Har ni varit med om någon situation som fått er att känna så här? (ge gärna egna exempel för att sätta igång diskussionen)
- Kan ni tänka er några andra situationer i verkliga livet när man skulle kunna känna så här?
- Vad kan vi göra för att slippa hamna i sådana situationer?
- Vad behövs för att alla skulle veta sina rättigheter i sådana situationer?
- Hur ska vi kunna uppnå det?
- Hur tror ni att ni upplevt spelet om ni kunnat reglerna? Skulle det varit mer rättvist?
- Tror ni att ni skulle känna att ni hade större makt att påverka er situation om ni visste era rättigheter inom konsumenträtt/påverkan och demokrati?

Tips: När ni diskuterat färdigt kan ni prova att spela spelet igen med alla regler öppna. Välj antingen de blå eller röda hemliga reglerna och låt hela gruppen spela samtidigt. Ingen är alltså domare. Den som först får slut på kort på handen vinner. Diskutera skillnaderna i att spela spelet när alla vet reglerna.

Jobba vidare

Efter ni har spelat *Catch* och diskuterat hur viktigt det är att veta vilka regler som gäller kan ni jobba vidare med att lära er mer om konsumenträtt och påverkan.

Konsumenträtt

- Föreläs om konsumentköplagen och konsumentmakt samt varför det är viktigt att ha koll på sina rättigheter
- Jobba praktiskt med konsumenträtt och konsumentmakt genom att till exempel:
 - Låta deltagarna förbereda en föreläsning och lära andra om konsumenträtt
 - Låta deltagarna ta varsin konsumenträttighet och fördjupa sig i och sedan berätta för varandra vad de lärt sig
 - Göra konsumentundersökningar
 - Undersök hur många av 20 tillfrågade personer som vet hur lång reklamationstiden är
 - Gå runt i olika butiker och ställ frågor om konsumenträtt till personalen

Demokrati och påverkan

- Diskutera hur privatpersoner i Sverige har möjlighet att påverka genom de demokratiska vägarna
- Diskutera hur privatpersoner har möjlighet att påverka på andra sätt
- Jobba praktiskt med påverkan genom att till exempel:
 - Låta deltagarna i grupper komma fram till en fråga de vill påverka. Be dem sedan tänka ut en strategi som de skulle kunna använda för att göra en förändring inom frågan genom att påverka politiker eller allmänheten
 - Låta deltagarna sammanställa frågor de funderar på kring lokalpolitiken på er ort. Låt sedan deltagarna undersöka vilka lokala politiker som skulle kunna ha svaren på frågorna, ringa upp dem och ställa sina frågor direkt till politikerna