

KVARTERSKOMPISARNA

TILL LEDAREN

Spelet Kvarterkompisarna kan man spela antingen med eller utan en ledare. När lågstadieelever spelar, behövs ledare, i synnerhet i sådana fall där det finns orsak att anpassa eller bearbeta kortens uppgifter så att de passar situationen. De större barnen kan själva lättare anpassa uppgifterna när situationen kräver det.

En ledare kan vara till hjälp också när man vill att spelarna ska fördjupa sig i funderingar kring uppgifterna och situationerna. Ledarens uppgift är då att komma med utmanande synpunkter och hjälpa var och en att lyfta fram sina tankar.

Spelarna kan diskutera frågorna antingen ur kvarterkompisarnas perspektiv eller söka svaren i sin egen livsmiljö. Betona att spelarna ska använda sin fantasi och kläcka idéer. Man ska inte utgå från att det finns endast ett rätt eller fel svar i spelet.

Utforska och fundera på vad du vill uppnå

Fundera på vilka aspekter du vill bearbeta med hjälp av spelet. Vid de olika spelomgångarna kan du gallra bort en del kort och använda just de kort som passar bäst för det som du valt att prioritera.

En förtrolig atmosfär

Spelets målsättningar kan lättast förverkligas när det råder en tillräckligt förtrolig atmosfär bland spelarna. Då vågar spelarna lättare tänka ut olika tillvägagångssätt under spelets gång. Ledaren bör genom sitt beteende förstärka förtroligheten.

Spelets idé

När man spelar spelet Kvarterkompisarna:

- lyssnar man till de andra
- lär man sig att sätta sig in i den andras situation
- berättar man om sina egna tankar för de andra
- motiverar man sina egna åsikter

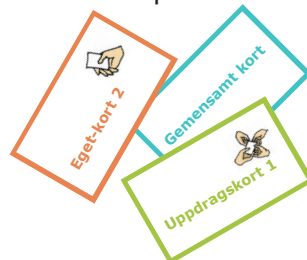
I det här spelet vinner den som lär sig något om sig själv och om vänskap! Avsikten är att hitta på bra idéer med vilkas hjälp man stärker kamratskap. I spelet behöver man inte hinna behandla så många som möjligt av de situationer som korten tar upp, utan i stället hitta en lämplig lösning på den situation som just då lyfts fram. En uppgift kan också leda till en längre diskussion.

I början av spelet bestämmer man hur många omgångar eller hur länge man spelar. Det lönar sig att reservera minst 30 minuter tid för spelet. Innan man börjar, är det också bra att besluta om var och en vid sin tur läser texten på sina egna kort, eller om någon hela tiden ska fungera som läsare.

Man behöver:

Förbereda sig genom att printa spelbrädet, klippa ut och limma ihop figurerna. För att göra figurerna hållbarare kan man limma kartong mellan bak och framsida eller limma dem på en avklippt glasspinne som ståunderlag.

- Kvartersspelbräde



- Eget-kort (orange), Gemensamt kort (blå), Uppdragskort (grön) en packe av varje färg
- Tärning
- Kvarterkompisarna (12 figurer)



Spelare

Spelarna kan vara 2-5. Om spelarna är flera än 5, lönar det sig att bilda par eller små grupper. Om man spelar i grupper, betyder benämningen "varje spelare" i spelreglerna en grupp, inte en enskild spelare.

Om spelarna är flera än tio, är det skäl att dela på dem och låta mindre grupper spela var sitt spel vid eget spelbräde.

Efter spelet kan man ännu fortsätta på samma tema

1. Man funderar på vilka kort som skulle kunna höra till oss själva.
2. Man lottar ut tre eget-kort åt var och en och diskuterar sen hurdant vårt liv skulle vara, om det som står på korten gällde oss själva.
3. Man ritar eller skriver en liten kamratberättelse, till exempel med rubriken "Kvarterkompisarnas första sommarlovsdag".
4. Man ritar spelfigurerna i Kvarterkompisarna i en människas storlek på ett papper (någon lägger sig på golvet på ett stort papper och man ritar hans/hennes konturer på pappret). Därefter färglägger man spelfigurens ansiktsdrag och kläder m.m. och sedan omgivningen.

KVARTERSKOMPISARNA OCH MONESA

Barn- och ungdomsarbets projekt 2007-2009 för fostran i mångkulturell dialog och delaktighet.

Monesa-projektet har förverkligats av Kirkon kasvatus ja nuorisotyö (KKN), Finska Missionssällskapet (FMS) Seurakuntien Lapsityön Keskus ry (SLK), Suomen Poikien ja Tyttöjen Keskus-PTK ry och Nuorten Keskus ry. Projektet har finansierats med stöd av Finlands Lionsförbund rf Röda fjädern-insamlingen.

Monesa-projektets målsättning är att stärka barns och ungas tolerans, kunskap om det mångkulturella, deras möjligheter till delaktighet och lära dem att acceptera olikheter.

Spelet Kvarterkompisarna är Monesa-projektets material för lågstadieelever. För spelets idé och innehåll svarar Hetu Saarinen och Tamara Partanen. Översättning: Paulina Hannus, bearbetning: Carre Lönnqvist. För illustration och layout står Merja-Leena Määttä.

www.monesa.fi

KVARTERSKOMPISARNA

SPELREGLER

*Vi är olika i mångt och mycket,
men ändå så lika*

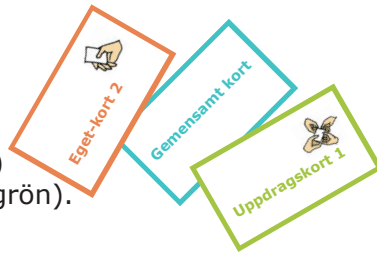
Spelets idé

I det här spelet vinner den som lär sig någonting om sig själv och om vänskap! Avsikten är att hitta på idéer som stärker kamratskap.

Huvudpersonen i Kvarterkompis-spelet är Mixu. Han/hon har just flyttat till en ny ort. Spelarna guidar Mixu då han/hon går runt kvarteret och bekantar sig med sin nya miljö och med kompisarna i kvarteret. I spelet tar man sig alltså hellre framåt långsamt, så att man hinner tänka efter, än fler varv i snabb takt.

Man behöver

- 3 slags kort:
Eget-kort (orange),
Gemensamt-kort (blå)
och Uppdrags-kort (grön).
- Spelbräde
- Tärning
- 12 st Kvarterkompis-figurer



Spelare

Spelarna kan vara 2-5 till antalet. Om spelarna är flera än 5 personer, lönar det sig att bilda par eller små grupper.

Förberedelser

I spelets början beslutar man hur länge och hur många varv man spelar. Det är också bra att komma överens om huruvida någon ska vara kortläsare hela spelet igenom, eller om var och en läser korten man lyfter vid sin egen tur.

Kortpackarna lägger man utanför spelbrädet med texten neråt.

Hur man skapar spelfigurer

Mixu är en ny kompis som nyligen flyttat till kvarteret

1. Man beslutar vilken av kompisfigurerna som föreställer Mixu. Det utvalda figurkortet placeras i starthörnet på spelbrädet. Därifrån går Mixu runt kvarteret.
2. Varje spelare (eller grupp) lyfter i tur och ordning ett kort åt Mixu från eget-kort packen och lägger det på spelbrädet nära startrutan.



Kvarterkompis-figurerna

1. Man drar eller väljer 3 kompisfigurer, som man placerar i var sitt "hem". Kompisarna rör sig inte från sin egen vrå under spelets gång.
2. Man väljer namn åt kompisarna. Namnlapparna lägger man nära kompisfigurerna i hemmen.
3. Alla spelare lyfter två eget-kort (orange) och lägger dem vid vilken kvarterkompis de vill. Alla kompisar behöver inte ha lika många eget-kort, men alla måste ha åtminstone ett eget-kort.
4. Varje spelare lyfter ännu ett gemensamt-kort (blå) och lägger det mitt i kvarteret på korgbollsplanen. De gemensamma egenskaperna gäller både Mixu och alla kvarterkompisar.



Att gå runt kvarteret



Spelfiguren Mixu "går runt kvarteret", d.v.s. går framåt längs rutten på spelbrädet. De andra figurerna stannar på sina platser. Varje spelare kastar tärningen i tur och ordning och flyttar framåt Mixu det antal steg som tärningen visar.



Hamnar man på en eget-kort ruta lyfter man ett kort från packen med eget-kort (orange) och lägger det som tilläggsbeskrivning vid den kvarterkompis där man står.



I en uppdragsruta lyfter man ett uppdragskort (grön) och läser det högt. Varje spelare funderar en stund hur Mixu eller kvarterkompisarna gör i den här situationen. Den spelare som står i tur berättar först sina tankar/åsikter och därefter berättar också de andra spelarna vad de tänker om situationen.

Mixu stannar då han/hon kommer till startrutan och den spelare som står i tur lyfter ett Gemensamt kort och lägger det i mitten av spelbrädet.

Spelets slut

Spelet slutar då den överenskomna tiden är slut eller då man spelat det antal varv man kommit överens om. Efter att man egentligen spelat färdigt, kan man ännu prata om vad man under spelets gång lärt sig om kamratskap och vänskap.