

# KOMPENDIUM

Gruppen: Game On

## RESUMÉ

I kompendiet kan der findes beskrivelser af de forskellige aktiviteter, som vi arbejdede med i gruppen Game On i påsken 2017 på Vork

## Udarbejdet af

Lærke Langballe: laerkelangballe@hotmail.com

Anna Nissen: anna\_nissen@hotmail.com

Troels Rasmussen: Troels.p.l.rasmussen@gmail.com



## Indhold

Spilleregler .....	2
Programpunkter .....	2
Kryds 2 spil – Klodset-Partner.....	2
Blæs spil op til noget stort – Relationsstratego.....	3
Spil på øde ø .....	7
Blæs spil op til noget stort – rotationsspil.....	8
Quarto.....	8
Partners .....	9
Pixo .....	9
Storslem.....	10
Materialer .....	10
Lav dit eget spil / Krea modul.....	11
Gruppernes døgn.....	12
Kort til gruppernes døgn.....	12
Hvem er Hvem.....	13
Kahala-Hive.....	13
Kirke banko.....	14
Ressource-spil.....	14
Mad Spil.....	15
Generelt for frokost.....	15
Sten saks papir (frokost).....	15
Mad-pakkeleg (frokost) .....	15
Fire borde (frokost) Fire borde – mælkekasser imellem.....	15
Øst Vest Syd og Nord (aftensmad) .....	16
Sende videre mad (aftensmad) .....	16
Spis efter farve/bogstav (aftensmad).....	16
Andet .....	16
Bilag 1 – Hive .....	17
Bilag 2 – Ressource-spil .....	17
Bilag 3 – Programbeskrive formular .....	17
Bilag 4 – Hvem er Hvem .....	17
Bilag 5 – Kirke banko .....	17

## Spilleregler

Skal altid huske at fortælle dette inden en aktivitet påbegyndes:

- Spillet starter når:
- Spillet sluttet når:
- Pointsystemet er som følgende:
- I har nu 3 spørgsmål:

Siden 18 finde ikke, dette er en fejl 😊

## Programpunkter

Vi vil i de kommende underpunkter forsøge at beskrive de programpunkter vi nåede igennem de første dage

### Kryds 2 spil – Klodset-Partner

## Regler for Klodset-Partner



- Det gælder om at få alle sine egne samt makkerens brikker først i mål
- Teringen udgår, men ellers følges de normale Partners-regler
- Klodser vælges ud fra hvilken farve, der landes på i Partners
  - Hvis der landes på et grøn felt, skal der ikke rykkes nogen klods
  - I stedet skal man skyde med buen mod lykehjulet
  - Der hvor pilen lander på lykehjulet, afgør hvad man skal gøre med sine brikker
  - Derudover har man nu mulighed for at skifte feltets funktion ud
- Når tårnet i midten vælter, vil de brikker som bliver skubbet væk fra deres felt, ryge tilbage til start



## Blæs spil op til noget stort – Relationsstratego

Koncept: Blanding af stratego og fangeleg:

- 15 faner pr. hold fordelt udover Vork
- Fange så mange faner som muligt. Kan kun fanges, hvis man har en bestemt kombination af seniorer og/eller ting:
  - Fx en førstegangs og sidstegangs deltager, et spil Ludo og to 15-årige

Regler:

- Hver deltager har en hue på. Både så man kan se hvilket hold man er på og så gælder den også som et liv. Hvert hold har 30 huer/liv
- Hvis man bliver taget, skal man aflevere sit point til fangeren og må ikke fange faner
  - Som fanger kan man løbe tilbage med sine tilbagefangne huer og afleverede dem i sin base. Eller man kan løbe rundt og blive ved med at fange huer
  - Hvis man bliver fanget, skal man aflevere alle tilbagefangne huer tilbage, både sin egen og dem man har taget
- Man kan kun blive fanget på fjendens halvdel → har helle på egen halvdel
- Når man bliver taget udgør man ingen trussel, men kan gå tilbage til sin base og få en ny hue. Så kan man igen være med til at fange huer og faner.

Faner:

- 1 sidstegangsdeltager og 1 spil ludo
- 1 sidstegangsdeltager og 1 førstegangsdeltager
- 2 deltagere der har været i gruppe sammen før
- 2 deltagere fra Sjælland og 1 deltager fra Jylland
- 1 deltager der har været på SKS og 1 deltager med kort hår
- 2 deltagere der er lige høje
- 3 piger
- 6 deltagere
- 2 deltagere med Fjällräven på og 1 spil Matador
- 2 tumlingeledere
- 2 deltagere på 17 og 1 deltager på 18 år
- 3 deltagere fra Sjælland
- 1 deltager der har en kat og 1 deltager der har en hund

- 1 deltager der har flere end 2 par sko med og 1 spil Klodsmajor
- 2 deltagere med samme yndlingsspil

Materialebank: Klodsmajor, Ticket to Ride, Skak

Pointsystem: fane 5 point, hue 1 point

Materialer: materialebank, huer, 30 hegnspele, print af kort over Vork med faner

<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>1 sidstegangsdeltager + 1 spil Skak</p>	<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>1 sidstegangsdeltager + 1 førstegangsdeltager</p>
<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>2 deltagere der har været i gruppe sammen før</p>	<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>2 deltagere fra Sjælland + 1 deltager fra Jylland</p>
<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>1 deltager der har været på SKS + 1 deltager med kort hår</p>	<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>6 deltagere</p>



<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>2 deltagere der er lige høje</p>	<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>3 piger</p>
<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>2 deltagere med Fjällräven + 1 spil Ticket to ride</p>	<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>2 tumlingeledere</p>
<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>2 deltagere på 17 år + 1 deltager på 18 år</p>	<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>3 deltagere fra Sjælland</p>
<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>1 deltager der har en kat + 1 deltager der har 1 hund</p>	<p><b>Denne fane kan kun tages af:</b></p> <p>1 deltager der har flere end 2 par sko med på Vork + 1 spil Klodsmajor</p>

<b>Denne fane kan kun tages af:</b>	
-------------------------------------	--

2 deltagere med samme yndlingsspil	
------------------------------------	--

Jeres forslag til hvordan legen kan ændres:

- Mulighed for at fange faner på begge halvdele, så der ikke var noget helle

## Spil på øde ø

Dette var modulet, hvor vi prøvede at lave spil ud fra de ting vi kunne finde i naturen.

### 1) Brainstorm og korte tanker om:

- Hvad består spil i grunden af
- Hvordan kan naturen bruges?
- 5 ting med hjemme fra
- Hvorfor har brikker den form og farve de har
- Forslag til og eksempler på Go-to spil, spil der nemt kan pakkes ned og pakke ud
- Hvordan spille du Settlers med puslinge?

### 2) Spil vi prøvede at lave med ting fra naturen ud fra allerede fastsatte regelsæt:

- Ticket to ride
- Splendor
- Sequence





## Blæs spil op til noget stort – rotationsspil

I dette spil var det egentlig tiltænkt, at I skulle være blevet delt ind i fire hold. Derfor er spillet Pixo også med i beskrivelsen.

Koncept:

- Stort spil hvor alle deltagere er med samtidig. Deltagerne inddeles i fire (tre) hold gul, rød, blå, grøn.
- Der spilles fire (tre) spil samtidig, med en deltager fra hvert hold ved hvert spil.

Regler:

- De fire (tre) spil er fordelt på f.eks. fodboldbanen, så man kan se de spil man ikke selv er med i, men ikke følge med i dem.
- Efter 5 minutter råber vi at alle gule rykker et spil med urets retning, således at der nu kommer en ny spiller til hvert spil, vedkomne overtager hvor den forrige gule slap.
- Derefter råbes de røde, blå, og grønne op som også udskifter deres holdkammerat.
- Når alle holdene har været igennem en runde mødes deltagerne i deres hold til et taktik-møde.
- Spillet fortsætter ad tre runder (måske to hvis vi ikke har så meget tid). Herefter tælles point. Hvis et spil slutter inden de tre omgange er nået – noteres pointene og man starter et nyt spil.
- Ved hvert spil er der en ting der indikerer hvis tur det er. En hat/eller noget andet som gives videre når man har afsluttet sin tur.
- Vores roller: vi tæller point, svarer på spørgsmål og afvikler. Vi er altså ikke med i selve spillet.

## Quarto

### Spillepladen

Store brikker lavet i lægter minestrimmel eller kridt laver banen.

### Point

Point gives kun for at vinde spillet. 100Point.

### Andet

Hvis vi har et ulige antal deltagere skal der her være tre eller fem.

Alle sender en brik videre til den næste i køen.



## Partners

### Spillepladen

Spillepladen laves rundt om f.eks. en bygning, så man ikke kan se hvor langt man er i spillet uden, at skulle løbe pladen rundt. Felterne markeres med grillspyd (eller andet nemt og billigt) med lidt minestrimmel på så man kan se dem. Målfelterne er mælkekasser. Brikkerne kegler med farvet pap omkring, som indikerer de forskellige hold.

### Point

Der gives 50 point for at vinde (til begge hold der vinder) + 10 point pr. brik man selv har i mål.

### Andet

Kort bruges fra et rigtigt Partners-spil

Samme regler som alm. Partners

## Pixo

### Spillepladen

Almindelig størrelse spilleplade

### Point

Point gives for at vinde 50 point + point pr. antal felter man er rykket. Alle omveje tæller med som et felt.

### Andet

almindelige regler.

Tegne på post-its.

## Storslem

### Spillepladen

Alle spillekort fordeles ud på et gulv indendørs f.eks i salen

### Point

Point tælles op når der ikke er nok kort på gulvet til at man kan få stik/ hver gang der kommer en ny. Der gives 2 point pr. stik med fire kort.

### Andet:

Her kan der være et ulige antal deltagere.



## Materialer

- Stopur (evt bare på telefon) eller stort timeglas
- Spillebrikker til Quarto
- Minestrimmel
- Mindst 65 grillspyd/pløkker
- 16 mælkekasser
- 16 kegler
- Farvet papir i fire farver
- Partners-spil
- Pixa-spil
- Post-it
- 4 blyanter

### Lav dit eget spil / Krea modul

1. Deltagerne inddeles i 3 tilfældige grupper. I grupperne brainstormes der om idéer til spil (vi har evt. lavet nogle inspirationsark eller tidligere brainstormmetoder tages i brug) (ca. 30 min)
2. En overordnet plan for spilkoncept, regler, materialer osv. udarbejdes i grupperne (ca. 60 min)
3. Nu roterer grupperne, så de kan videreudvikle/komme med gode inputs til "originalgruppen". Denne rotation sker 3 gange, så grupperne i sidste ende, kommer tilbage til deres "eget" spil (ca. 45 min)
4. De andre gruppers forslag og idéer kan inddrages og det endelige spilkoncept færdiggøres (ca. 45 min)
5. Udarbejdelse af brikker og plader (60 min)
  - Vi stiller materialer til rådighed





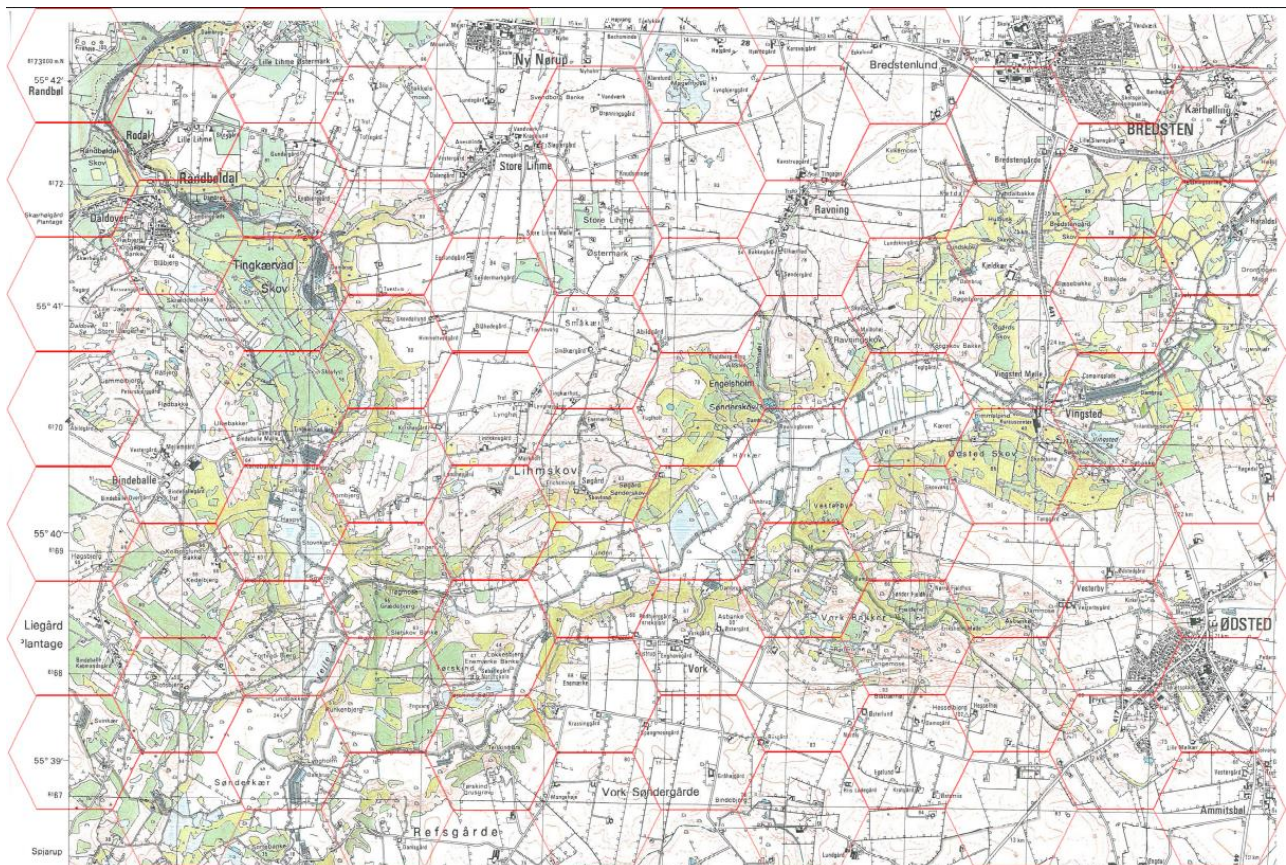
## Gruppernes døgn

Vi vil i de kommende underpunkter forsøge at beskrive de programpunkter vi nåede igennem under gruppernes døgn

### Kort til gruppernes døgn

Eksempel på et kort der er lavet til en spilleplade.

Dette kan bruges for at skabe en sjov temaramme over løbet, samt det er med til at give et indblik i hvilken retning man muligvis skal imod "næste gang". Felterne kan bruges som en god motivationsfaktor, da inddelingen af ruten i små bider, kan virke mere overskuelig frem for en stor rute.





## Hvem er Hvem

Se Bilag 4.



## Kahala-Hive

Kalaha hvor alle brikker har funktioner som i Hive.

18 felter på hver banehalvdel to mål i hver ende. I hvert felt er der på forhånd placeret en brik. I midten er der en "bakke".

Man starter med at vælge en bunke og vælge en valgfri brik i den bunke hvis funktion man gerne vil bruge. Den valgte brik skal være den første man ligger. Når man ligger den sidste brik fra sin bunke i hånden tager man den bunke op fra spillepladen som den sidste brik ligges i. Det er nu den sidste brik man har lagt, hvis funktion man skal bruge. Ender man i et tomt felt er ens tur slut. Ender man i målet må man tage en valgfri ny bunke. Man skal altid tage bunke fra sin egen banehalvdel.

### Bille Lilla

Kan hoppe op på bakken og ned på spillepladen igen i et felt den selv vælger. Enten på sin egen banehalvdel eller på modstanderens.

### Græshoppe Grøn

Skal hoppe over på modstanderens banehalvdel, i det felt der ligger overfor dens eget.

### Edderkop Brun

Går altid 3 felter og starter derfra.

### Myre Blå

Må starte fra et felt den selv vælger, men kun på sin egen banehalvdel.

### Mariehøne Rød

Mariehønen skal bevæge sig to felter frem, og et tilbage.

### Myggen Grå

Myggen tager funktion fra en valgfri brik der ligger i feltet ved siden af. Er feltet tomt vælges en fra det næste felt med brikker i.

## Kirke banko

Se bilag 5.



## Ressource-spil

Se bilag 2.

## Mad Spil

### Generelt for frokost

Vi må ikke sulte vores deltagere, for så bliver de uoplagte! Så derfor indfører vi tabermad. Hvis der er nogle der er mere sultne efter de har spist hvad de har vundet kan de gå op til taberbordet (som vi bestyrer) og bestille en taber-mad. Vi bestemmer hvad der er på. Generelt skal det være lidt tarvelige madder, men ikke klamme madder (meningen er jo at de skal spise) f.eks. en tomat-mad eller en citronmad en mayonaise mad osv.

### Sten saks papir (frokost)

Pålæg ligger fremme på tallerkener rundt omkring. Man går rundt imellem tallerkenerne, mødes to og to ved en tallerken og slår sten saks papir (bedst ud af én) om hvem der vinder tallerkenen. Spillet fortsætter til der ikke er flere tallerkener med pålæg at spille om. Hvis der er boller salat eller andet lækkert, er det også på de tallerkener man spiller om. Man må få så meget rugbrød man kan spise. Man må først begynde at spise når alle tallerkener er vundet.

### Mad-pakkeleg (frokost)

En masse madder står på midten af bordet. Når man slår en sekser må man tage en mad, når man slår en etter skal man give en mad til en anden person. Når man slår en treer må man spise en bid af en af de madder man har (hvis man har nogen) legen fortsætter 10 minutter. Herefter spiser man hvad man. Hvis der er nogen der ikke har en mad må de selv vælge en mad fra en af de andre, men kun fra en der har mere end en mad.

### Fire borde (frokost) Fire borde – mælkekasser imellem.

Bord 1 må ligge noget frem (i mælkekassen) til bord 2 og 3 men ikke bord 4. der må ikke ligge flere ting i en mælkekasse af gangen – man må altså ikke ligge noget hvis der ligger noget i forvejen. Man kan spise når alle borde har tallerkener, knive, gafler, væske, krus, rugbrød agurk og pålæg til alle mand. Man må ikke snakke sammen.

Bord 1: knive - væske

bord 2: rugbrød - krus

Bord 3: tallerkener - agurk

bord 4: pålæg - gafler

### Øst Vest Syd og Nord (aftensmad)

1. Øst – kinesernes øjne er smalle og svære at se ud af → man skal spise med lukkede øjne
2. Nord – det er koldt så man varmer sin krop med armene helt ind til kroppen → man spiser uden arme
3. Her i vesten har vi det godt og bestemmer selv → luksusbordet – her er der ingen regler.
4. I sydens sol bliver man doven så der gider man ikke engang løft sin gaffel for at spise → man skal made den der sidder til højre for en selv. Man må ikke made sig selv.

Man trækker et kompas der pejer mod øst, vest, syd, eller nord.

### Sende videre mad (aftensmad)

Alle må tage mad op på deres tallerkener, men ikke begynde at spise før alle har fået mad. Hvert minut sender man sin tallerken videre. Man må ikke tage nyt mad før tallerkenen er tom.

### Spis efter farve/bogstav (aftensmad)

For hver bordende sidder en af os med en stak kort. Kortene viser bogstaver eller farver. Hvert andet minut holdes et nyt kort op, og man må kun spise mad der har den farve kortet viser, eller som starter med det bogstav kortet viser. Der er altid to kort man kan kigge på (et for hver bordende). Det første minut er der kun et kort, efter et minut vises det kort i den modsatte bordende. På den måde kommer der et nyt kort synligt hvert minut.

### Andet

Stort lykkkehjul til tjanser mm. Lavet i tavlelak så man kan ændre hvad der står på det han af vejen. f.eks kan alle deres navne stå på og man ruller det for at se hvem der skal vaske op.

Det kan også være opgaver der står på hjulet. Vaske op, tørre af, lave bål, lave kaffe, holde pause osv. så drejer deltagerne på hjulet - nogle går fri mens andre har pligter.

## Bilag 1 – Hive

I mappen her på hjemmesiden, kan dokumenter for denne aktivitet findes.

## Bilag 2 – Ressource-spil

I mappen her på hjemmesiden, kan dokumenter for denne aktivitet findes.

## Bilag 3 – Programbeskrive formular

I mappen her på hjemmesiden, kan dokumenter for denne aktivitet findes.

I løbet af planlægningen brugte vi denne skabelon til at få en oversigt over, hvem der var hovedansvarlig for hvilke aktiviteter. Skabelonen giver et godt overblik over de vigtigste elementer ved afholdelsen af en aktivitet og kan derfor både bruges som checkliste undervejs i planlægningen, men også efterfølgende når aktiviteten skal afvikles fx ift. materialer

## Bilag 4 – Hvem er Hvem

I mappen her på hjemmesiden, kan dokumenter for denne aktivitet findes.

## Bilag 5 – Kirke banko

I mappen her på hjemmesiden, kan dokumenter for denne aktivitet findes.