



# LEADER KORTSPEL

## SPELREGLER

*Europeiska kommissionens stöd för produktionen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för eventuell användning av innehållet.*

## Innehåll

Introduktion till LEADER	2
LEADER kortspelet	3
Innehåll	3
Vad ni behöver:	3
Hur spelet fungerar	3
LEADER-rollerna:	6

## Introduktion till LEADER

Om dagens unga vill ha en stark position på morgondagens arbetsmarknad måste de ta kontroll över sitt arbete, sin karriär, sin personliga utveckling och sina liv. Kort sagt: att utveckla sina mjuka färdigheter och visa en viss grad av ungt ledarskap för att kunna fortsätta inta sin rättmätiga plats på arbetsmarknaden. Vi vill att alla europeiska studenter ska, på alla nivåer, få insikt i sina egenskaper, kunskap om hur man bygger upp ett professionellt nätverk och vågar ta kontroll över sina karriärer. De behöver veta hur man är flexibel och följer utvecklingen i sitt arbete och ta vara på de möjligheter som dyker upp. Våra studenter är morgondagens framtida ledare och deras unga ledarskapsroll är avgörande för att hitta sin position. Detta är vad vi vill uppnå med LEADER, genom att använda innovativa former för att lära ut detta till ungdomar: LEADER-plattformen fylld med användbara och praktiska verktyg för att träna mjuka färdigheter OCH LEADER Brädspel, LEADER Kortspel och LEADER serious game. Dessa spel är inte bara användbara för lärare att lära ut mjuka färdigheter till sina elever, det kommer också att vara ett bra sätt för företagsutvecklare att uppgradera den mjuka kompetensnivån hos sina praktikanter och anställda. Tvärtom, ni kan till och med använda den hemma för att spela spelet med era barn!

## LEADER-kortspelet

För att göra livet enklare presenterar vi stolt LEADER Kortspel! Det här spelet är utvecklat för att användas som ett praktiskt och vägledande instrument för dig att tillämpa LEADER-aktiviteterna (presenterade på vår plattform) i din lektion eller utbildning. Kortspelet är ett spel, designat med ett öppet sinne, som är attraktivt och praktiskt för er att använda. Ni kan använda LEADER Kortspel för att spela aktiviteterna som presenteras på plattformen, men ni kan också integrera era egna aktiviteter om ni använder de tomma korten. Även om detta kortspel innehåller förberedda aktivitetskort, kan ni även ange er egen information och forma originalspelet för att perfekt matcha er utbildningsstrategi.

### Innehåll

- 10 rollkort
- 7 distraktionskort
- 8 aktivitetskort

### Vad du behöver:

- LEADER kortspel
- Timer
- Penna/penna (något för att hålla reda på poängen)

### Hur spelet fungerar

#### **Laguppdelning**

Ni behöver dela upp deltagarna i grupper om minst 3 personer och högst 10 personer. Se till att alla grupper har ungefär lika många deltagare.

Sedan måste ni tilldela roller till var och en av deltagarna. Plocka fram rollkortet och ge 1 kort till varje person i gruppen. Rollkortet innehåller en förklaring av rollen, som ni även hittar i en översikt i slutet av detta dokument. Se till att alla i gruppen har olika roller och betona att ta tid att läsa och förstå rollen innan ni börjar spelet. Ni kan välja att tilldela roller som liknar personens karaktär, eller så kan ni försöka knuffa deltagarna ur deras komfortzoner genom att tilldela motsatta roller till dem. Dessutom kan ni bestämma om deltagarna behöver gissa varandras roll i spelet eller om ni vill avslöja detta innan spelet startar. Baserat på ert beslut, betona att hålla deras roller hemliga eller att vara öppen om deras roller.

Ni hittar en lista över alla roller i slutet av den här guiden. För dig som handledare är det viktigt att känna till dessa roller och deras beskrivningar, så att du kan observera deltagarna och de roller de utför.

#### **Starta spelet**

Se till att ni reserverar lite tid för spelarna att förstå och bekanta sig med deras tilldelade roll. Påminn dem om att läsa deras roller och beskrivningarna om de inte har gjort det.

Innan ni börjar, se till att förklara spelet för dem. Förklara också hur de kan få extrapoäng och om distraktionerna. Du kan som handledare gå tillbaka till den här guiden för att få hjälp att förklara för dem.

Ta tag i din timer och ha den nära till hands. På så sätt kan du alltid hålla koll på tiden.

## Uppdraget

Du har som handledare med dig en hög med 3 uppdragskort. I början av varje omgång kan du välja att förklara aktiviteten och uppdraget eller så kan du ge ut aktivitetskorten så att de får själva läsa och börja när de är klara. Som ni kan läsa finns det mycket flexibilitet i spelet. Hitta er egen strategi och se vad som fungerar för er!. Låt dem veta hur mycket tid de har på sig att slutföra uppgiften.

Som handledare kan du sätta en tid som du tycker är lämplig. Ju mer tid du ger, desto lättare blir det. Vi föreslår ca 7 minuter per omgång.

## Interventioner

För att hålla ledningen och behålla kontrollen över lagen kan du blanda dig i. Detta skapar spänning i spelet och aktiverar vinnarandan! Se till att du förklarar detta tydligt innan ni startar spelet. Insatserna är relaterade till poäng. Ni har två alternativ;

### Belöna ett team

Man kan blanda sig i genom att belöna de lag som t.ex. vunnit spelet, är bäst koncentrerade, ger de bästa svaren etc. Det är upp till dig, som handledare, vilket lag du vill belöna, varför du vill belöna ett lag och se till att du förklarar tydligt av vilka skäl du har belönat dem. Laget kommer att belönas med 100 poäng. Du kan belöna lag så ofta du vill.

Du kan också rangordna lagen. Till exempel, Lag B koncentrerar sig bäst, Lag C koncentrerar sig ok, Lag A kämpar för att koncentrera sig. Så Lag B får 100 poäng, Lag C får 50 poäng och Lag A får 20 poäng.

### Distrahera ett lag

Du kan också bestämma dig för att distrahera lagen. Det är upp till dig att välja vilka lag som ska distraheras, du kan också välja att distrahera alla lag och genomföra denna distraktion inför alla spelare.

Så vad händer då? Ta upp ett distraktionskort och läs upp gåtan. Laget måste komma med svaret på denna gåta, och kan inte fortsätta med sitt uppdrag innan de har löst gåtan. Under tiden de behöver lösa det, minskar antalet poäng. Ju tidigare lagen löser gåtan, desto fler poäng kommer de att spara. Vi föreslår cirka 2 minuter på en gåta. Hur många sekunder som återstår är antalet poäng som belönas till laget. (t.ex. 2 minuter=120 poäng, 1,5 minuter= 90 poäng). Deltagarna kan återvända till uppdragsdelen på två sätt;

- 1) Lös gåtan – ju förr desto bättre
- 2) Efter att tiden har gått

När gåtan är löst och svaret accepterats av handledaren kan de fortsätta med sin första uppgift. Återigen är det viktigt att förklara denna del i god tid innan aktiviteten startar. På så sätt är spelarna medvetna om att de kan distraheras. Nedan hittar du alla gåtorna och deras svar.

Gåta	Svar
Lättare än vad jag är gjord av. Mer av mig är dolt än vad som syns. Vad är jag?	ETT ISBERG
Jag har städer, men inga hus. Jag har berg, men inga träd. Jag har vatten, men inga fiskar. Vad är jag?	EN KARTA
Det tillhör dig, men dina vänner använder det mer. Vad är det?	DITT NAMN
Jag gör ett högt ljud när jag förändras. När jag ändrar mig blir jag större men väger mindre. Vad är jag?	POPCORN

Om jag har det delar jag det inte. Om jag delar den så har jag den inte. Vad är det?	EN HEMLIGHET
Vad åker runt i världen, men stannar i ett hörn?	ETT FRIMÄRKE
Vad har fyra fingrar och en tumme, men är inte vid liv?	EN HANSKE

### Avsluta spelet

Ni kan avsluta spelet när ni vill. Glöm inte att anteckna hur många poäng varje lag får under hela spelet. Lägg ihop alla poäng och se vilket lag som vann matchen.

Dags för reflektion!

### Reflektion

Efter avslutad aktivitet är det av stor vikt att reflektera med deltagarna som spelade spelet. Reflektion är **DET** bästa sättet att lära sig, utforska och förbättra. Ni kan hitta tips för reflektion som finns för varje aktivitet på LEADER-plattformen. Ni kan också bestämma om deltagarna behöver gissa varandras roll i spelet eller om ni vill avslöja detta innan spelet börjar. Det kan vara ett verktyg för att hjälpa er att reflektera och utvärdera spelet. Ju oftare spelarna spelar spelet, desto mer bekanta blir de med de mjuka färdigheterna och deras betydelse.

*Exempel på en reflektionsstrategi:*

1. Sätt er ner i grupper och diskutera de olika rollerna och ansvarsområdena. Vad gjordes rätt? Var rollen tydlig för alla?
2. Vad var det svåra? Vad skulle ni göra annorlunda nästa gång?

### VIKTIGA TIPS INNAN NI STARTAR SPELET

- Förklara den tid de har för varje uppgift
- Förklara poängen och hur man får poäng
- Förklara distraktionerna
- Förklara de olika rollerna som tilldelas spelarna
- Förklara reflektionsstrategin i slutet
- Ni kan testa spelet med era kollegor och elever. Ni kan också bara säga inför era deltagare att det är en ny del och strategi, som kommer att skapa empati bland deltagarna. Vanligtvis är de positiva till nya, roliga lekar i klassen!

## LEADER-rollerna:

	Roll	Beskrivning	Ansvar
1	Kommunikatör	Kommunikationsförmåga är förmågor som gör att du tydligt kan förmedla idéer, oavsett om det är genom att skriva, prata, tecken eller kroppsspråk. Som kommunikatör, försök att upptäcka problem i kommunikationen mellan lagkamrater och hjälpa till att lösa dem.	Alla har en chans att komma till tals Teamet förstår varandra Koppla ihop rätt personer
2	Lyssnare	Utan förmågan att lyssna effektivt kan budskap lätt missförstås. Som lyssnare, notera allas idéer och se till att de hörs av andra lagkamrater	Ställ frågor för att förstå bättre Främja andras idéer Lyssna innan du pratar
3	Ledare	Ledare vägleder andra mot ett gemensamt mål inom sitt team, grupp eller organisation. De har förmågan att skapa en vision och inspirera andra att se den visionen genom dess genomförande. Det är ditt jobb att hålla alla i samma riktning.	Det finns en tydlig vision Alla vet sin roll Lös konflikter
4	Anpassningsbar	Att vara anpassningsbar innebär att du är öppen och sugen på att experimentera med nya färdigheter, nya arbetssätt och ett annat sätt att tänka. Var kritisk till hur ditt team arbetar med en uppgift och föreslå ändringar om du hittar ett bättre sätt.	Var öppen för nya idéer Håll dig lugn när saker förändras Främja nya strategier
5	Empatisk	Att ha empati innebär att du kan projicera dig själv in i en annan person och föreställa dig hur de känner i sin situation. Använd denna färdighet för att kontrollera om alla i ditt team är i en situation där de är bekväma att dela sina idéer, arbeta tillsammans och ha kul. Hjälp människor som har det svårt i gruppen.	Alla har roligt Alla har rätt jobb Alla kan dela idéer
6	Beslutsfattare	Att fatta ett beslut innebär att välja mellan två eller flera alternativ. Även om det kan låta enkelt, kan det finnas många faktorer som påverkar ett beslut. En bra beslutsfattare kan väga olika faktorer utifrån deras betydelse och komma till en logisk slutsats. Hjälp ditt team att fatta effektiva beslut, särskilt när det finns tvivel och osäkerhet.	Bestäm betydelsen av faktorer Förklara ditt beslut Vänta inte för länge med att bestämma dig
7	Tidtagare	Tidshantering är konsten att få allt gjort inom den tillåtna tiden. Att ha ett schema med uppgifter och en plan när något tar för lång tid hjälper teamet att hantera sin tid och uppnå sina mål. Du ansvarar för att hålla ditt team medvetet om tiden och deras schema.	Gör en tydlig planering Håll koll på tiden Prioritera mellan uppgifterna
8	Lagspelare	Lagspelare sätter målet för sitt lag före sina egna personliga mål. Var kritisk när lagkamrater gör något för att de gillar det själva, snarare än att det är bra för laget eller målet.	Alla har rätt jobb Lagets mål före personliga mål Arbetsuppgifterna delas lika

9	Kreativ	Att vara kreativ handlar inte alltid om att vara den person som kommer på den bästa idén. Det handlar om att skapa en miljö där människor kan komma med briljanta idéer. Hjälpt ditt team att tänka out-of-the-box och välja bara de bästa idéerna för genomförande!	Definiera tydliga krav Utforska många idéer Inspirera lagkamrater kreativt
10	Problemlösare	Om du arbetar med ett svårt problem kommer du att stöta på problem. En bra problemlösare har förmågan att analysera ett problem och formulera (flera) lösningar, fullt medveten om för- och nackdelar med varje alternativ. Hjälpt ditt team att hålla reda på problemen de måste lösa och föreslå sätt de kan undersöka eller övervinna dem.	Definiera problem tydligt Föreslå strategi för att lösa problem Var öppen för oväntade lösningar