



Manual - 2022 (dansk)

“Jeres beslutninger vil ændre verden”

INDHOLDSFORTEGNELSE:

Baggrund	2
Koncept	2
Formål	3
Når spillet går i gang	3
Tidsplan	3
Skæbnens terning og benspænd	4
Boderne	5
Patruljernes egne samfund	8
Drejebog og beskrivelser til deltagerne	10
Demos Cratos og teamet bag	10

Denne manual findes også på engelsk / an English version is available

Baggrund

Spillet er inspireret af revolutionen i Tunesien, som var en del af 'Det Arabiske forår' i 2011. Efter revolutionen begyndte genopbygningen af landet i en demokratisk retning. Future Leaders er et partnerskab mellem det tunesiske spejderkorps Les Scouts Tunisiens og KFUM-Spejderne i Danmark, og formålet er blandt andet at lave spejderarbejde, der rækker ud over landenes grænser. Gennem spejderarbejdet skabes der fællesskaber og oplevelser på tværs af kulturer og samarbejder for at forme de samfund, vi er en del af. Denne udgave af spillet er udviklet i forbindelse med Spejdernes Lejr 2022.

Koncept

Spillet 'Demos Cratos'¹ er inspireret af begivenhederne i Tunesien. I spillet skal deltagerne i deres patruljer udvikle hver deres samfund, ved at løse opgaver i vigtige dele af samfundet. Aktiviteterne har karakter af klassiske spejderaktiviteter, men pakket ind i en demokrati-ramme. For hver opgave de løser optjener de 'Demokrati Dollars', som kan bruges på at købe udviklinger til deres samfund. Spillet går ud på at udvikle sit samfund mest muligt.

¹ Demokrati er dannet af de to græske ord 'Demos' = folket og 'Kratos' = styre.

Formål

Formålet med spillet er blandt andet:

- At give deltagerne et indblik i samfundsopbygning og udvikling, herunder demokrati som styreform.
- I tråd med lejrens tema om at være 'fælles om fremtiden', give deltagerne følelsen af at vi som spejdere tager ansvar for vores klode, menneskene på den og vi derfor kan skabe en bedre verden.
- At lade deltagerne bruge deres spejderkompetencer og samarbejdsevner i patruljen i en anden ramme, og have det sjovt sammen.
- At gøre deltagerne nysgerrige på det samfund de er en del af, og den verden som er omkring dem.
- At udbrede kendskabet om Future Leaders-partnerskabet.

Når spillet går i gang

Hver patrulje starter med at gå ud til det sted, der skal være deres base gennem hele spillet. Patruljen må gerne dele sig op, og løse forskellige opgaver samtidig, men ingen opgaver kan løses alene (altid mindst to og to).





Den allerførste opgave patruljerne skal gå i gang med er at lave deres nye stats flag. Et flag er et vigtigt symbol for et land, og flaget vil resten af spillet markere patruljens base. Ikke alle behøver at være med til at lave flaget, men det skal være færdigt inden spillet når til den næste periode (planlægningsperiode 1).

Opstillingen af spillet består foruden alle patruljernes baser af syv boder. Det er en 'regeringsbod', som er midten af spillet. Det er her patruljerne køber områdeblokke til at udvikle deres samfund, og her de slår med terningen. Det er også denne bod som styrer infrastrukturposten. Derudover er der seks boder markeret med palletanke. De er beskrevet i et senere afsnit.

Tidsplan

Selve spillet kører i fire runder gennem i alt to timer. Hertil kommer noget tid inden til forklaring af regler og ramme, samt noget tid efter til at optælle point, og uddele mærker til deltagerne:

STADIE AF SPILLET:	BEGIVENHED:	TID:	KLOKKEN:
(Før spillet)	Aktiviteten gøres klar	-	-
	Spejderne begynder at ankomme	20 min.	Starter: 9.40 / 12.55
	Velkomst, baggrundshistorie og regler	8 min.	Starter: 10.00 / 13.15

Tidsalder 1	Produktionsperiode 1 	20 min.	Starter: 10.08 / 13.23
	Planlægningsperiode 1 	10 min.	Starter: 10.28 / 13.43
Tidsalder 2	Produktionsperiode 2	20 min.	Starter: 10.38 / 13.53
	Planlægningsperiode 2 	10 min.	Starter: 10.58 / 14.13
Tidsalder 3	Produktionsperiode 3	20 min.	Starter: 11.08 / 14.23
	Planlægningsperiode 3 	10 min.	Starter: 11.28 / 14.43
Tidsalder 4	Produktionsperiode 4	20 min.	Starter: 11.38 / 14.53
	Planlægningsperiode 4	10 min.	Starter: 11.58 / 15.13
(Efter spillet)	Afslutning, pointoptælling og mærker	7 min.	Starter: 12.08 / 15.23
	Slut	-	Starter 12.15 / 15.30
		I alt: 2 t. 15 min.	

Produktionsperioder: Det er i produktionsperioderne at patruljerne skal ud på aktiviteter, og optjene de Demokrati Dollars de skal bruge for at videreudvikle deres samfund. Der er ikke mulighed for at købe opgraderinger, men alle posterne er åbne.

Planlægningsperioder: Det er i planlægningsperioderne patruljerne har mulighed for at samle op, og planlægge deres videre spil. Der er lukket for at lave aktiviteter i denne periode, men også mulighed for at bruge de optjente Demokrati Dollars til at købe opgraderinger til ens samfund. Patruljen kan sammen snakke om hvad de vil købe, men kun en per patrulje kan gå op til Regeringsboden. og købe dem.

Inden næste produktionsperiode går i gang skal patruljen desuden få et benspænd, ved at slå med skæbnens terning.

Skæbnens terning og benspænd

Samfund udvikler sig ikke altid som man havde tænkt, og der kan opstå uforudsete udfordringer. 'Skæbnens terning' skal efterligne dette, og hver patrulje skal slå med den i planlægningsperiode 1, 2 og 3. Således er der ikke nogen benspænd i den første produktionsperiode.

Hvis en patrulje får præcis det samme benspænd som tidsalderen før, må de slå igen.

Her er de alle udfaldene oplistet. Det er ikke alle benspændene der er spil i hver runde:

TILHØRENDE BENSPÆND:
Monsunregn: Der er faldet enorme mængder vand den seneste tid, og befolkningen har derfor rigelig med vand. Patruljen får kun halvt så mange Demokrati-Dollars for deres vandindsamling på infrastrukturposten i denne tidsalder.
International handicap-dag: Der skal fokus på handicappedes og folk med funktionsnedsættelses vilkår i samfundet. Følgende handicaps uddeles til tre tilfældige patruljemedlemmer i denne tidsalder: <ul style="list-style-type: none">• Blind (tørklæde for øjnene, sørg for et patruljemedlem der kan hjælpe)• Stum (må ikke tale)• Manglende arm (må ikke brug højre arm)
Pandemi: En smitsom virus spreder sig i samfundet, og giver det hårdt pressede sundhedsvæsen endnu travlere. I kan derfor ikke opgradere samfundsområdet 'sundhed' i denne tidsalder.
Finanskriser: Der er udbrudt finanskriser, og inflation betyder at alle områdeblokkene koster dobbelt så meget denne tidsalder.
Uroligheder: Der er store demonstrationer i jeres land over stigende priser på mad. Hold jer tæt sammen. Patruljen må ikke dele sig op, og alle opgaver skal løses sammen denne runde.
Nobels fredspris: Tillykke! I er som ny regering blevet indstillet til Nobels fredspris, for jeres arbejde med fred og demokrati. Det giver rigtig meget international opmærksomhed fra pressen. I denne tidsalder SKAL I derfor løse mindst en opgave i mediecenteret.
Folkeafstemning: Den første frie folkeafstemning er netop blevet afholdt i jeres land, og folkets vilje er der skal købes mindst to områdeblokke til samfundsområdet 'spejder' denne runde.
Officielt besøg: FNs generalsekretær, António Guterres, har meddelt han vil besøge jeres land på et officielt besøg næste måned, og diskutere demokrati og udvikling med jer. I skal øve jer på at give hånd ved at give hånd til mindst to andre patruljer i løbet af denne tidsalder.

Boderne

Der er 6 forskellige samfundsgrene, som fungerer som poster (også kaldet boder). I hver bod kan der løses forskellige poster, og det kan postmandskabet forklare, når patruljen ankommer, ligesom de kan fortælle hvorfor netop denne samfundsgren er vigtig for patruljens samfund.

Postmandskabet kan give mellem 0 og 5 Demokrati Dollars per løst opgave:

SAMFUNDSGREN:	BESKRIVELSE:
Infrastruktur:	<p>Baggrund: Infrastruktur er et vigtigt element i at have et velfungerende samfund, så borgere og virksomheder kan få vand.</p> <p>Aktivitet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Der skal der flyttes vand fra en vandbeholder til en den spand, som står ved patruljernes base. Ved afslutningen af hver produktionsperiode, måles vandstanden, og der gives op til 5 DD. Spejderne har kun de materialer til rådighed, som de selv har med. Baljen tømmes tilbage over i statens vandreserve (palletanken) for hver tidsalder.
Erhvervslivet:	<p>Baggrund: Erhvervslivet sørger for, at samfundet kører rundt. Her har kommunikation altid spillet en vigtig rolle, og ligeledes bliver moderne IT-løsninger også en mere og mere essentiel del af erhvervslivet. Og lige netop i koder mødes principperne mellem ITens programmering og sprogets kommunikation</p> <p>Aktiviteter: Deltagerne får udleveret en række koder, hvor alle løsningerne er på engelsk. Koderne opdeles i to kategorier - A og B: A-koder er nemmest og giver færrest Demokrati Dollars (2 DD) B-koder er sværest og giver flest Demokrati Dollars (4 DD) Se vedhæftede dokumenter for kodelister og tilhørende svarlister</p>
Mediecenteret:	<p>Baggrund: Mediecenteret danner base for den frie presse der som offentlighedens tjenere og den fjerde statsmagt, er en uvurderlig del af ethvert demokrati. I mediecenteret skal deltagerne have en forståelse for vigtigheden af en fri presse, grundigt research, en sund skepsis og den gode journalistik og historier.</p> <p>Aktiviteter:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Afslør fake news: Patruljen får udleveret en artikel, som de skal faktatjekke (der er bevidst skrevet falske oplysninger ind). 2) Den gode historie: I en anden skal de interviewe en af de andre patruljer om deres deltagelse i spillet, og hvordan det er at være spejder. 3) Paparazzi: I den sidste skal de tage billeder til en række på forhånd skrevet overskrifter.
Foreningslivet:	<p>Baggrund: Foreningslivet handler om at styrke fællesskabet. Når vi trækker i den fælles uniform, er der ikke forskel på høj eller lav og alle er lige meget værd. Der bliver brug for alle mand til aktiviteterne i foreningslivet. Posterne SKAL løses i fællesskab af HELE patruljen. Patruljen trækker et nummer, og får en post ud fra nummeret. Foreningslivet består af en masse små '10-minutters aktiviteter', som hele patruljen samarbejder om. Der gives derfor også primært point for</p>

	<p>samarbejde, men i nogle tilfælde gives der også point for flest rigtige (kims-leg).</p> <p>Aktiviteter: I alt 22 forskellige samarbejdslege. De er beskrevet i materialet til foreningslivet.</p>
<p>Kulturministeriet:</p>	<p>Baggrund: Kulturministeriet handler om at udtrykke sin nation kreativt gennem "kulturudtryk! - fx. Ved at komponere en nationalsang. Boden har en liste over mullige kunstudtryk. Nationen/patroljen må gerne foreslå andre kulturudtryk, men de skal godkendes af staben først Hvert færdiggjort udtryk giver op til 5 Demokrati Dollars (DD). Den præcise mængde DD afgøres af staben hos boden afhængig af udførelse, samarbejde og slutproduktet</p> <p>Hver type af kulturudtryk kan udføres så mange gang, som patroljen ønsker det, så længe de gør det forskelligt hver gang.</p> <p>Nationen/patroljen skal gøre en seriøs indsats for hvert kulturudtryk, ellers må staben ikke godkende udtrykket, og nationen/patrolje vil ikke modtage nogen DD</p> <p>Aktiviteter:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Nationalsang: Skriv dit lands nationalsang. 2) Skulptur/monument: Lav en skulptur eller monument fra jeres land. Alternativt kan der tegnes en pæn skitse af den. 3) Våbenskjold: Design og lav dit lands våbenskjold. 4) Menneskerettigheder: Skriv en liste med ti rettigheder til indbyggerne i dit land. Dekorer dem med fx illustrationer eller med en ramme omkring. 5) Lav en kampagne: Vælg en vigtig sag eller budskab - fx drik rent drikkevand. Lav et skilt der promoverer denne sag - fx et stykke papir eller pap med et slogan og en tegning. 6) Valgplakater: Lav en valgplakat fra et fiktivt parti. 7) Mal et mesterværk: Tegn eller mal et mesterværk (et stykke kunst) inspireret af jeres land.
<p>Undervisningsministeriet:</p>	<p>Baggrund: Undervisningsministeriet er udgangspunktet for alt læring og undervisning i et samfundet. At alle skal kunne læse, skrive og regne er det helt store mål i ethvert samfund.</p> <p>Aktiviteter:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Samfundsfags-eksamen 2) Naturfag-eksamen 3) Dansktime: Skriv et digt <p>På denne post skal patroljerne besvare en eksamen (quiz) bestående af spørgsmål med svarmuligheder i forskellige fag. Der er 10 spørgsmål,</p>

	og patruljen får mellem 0 og 5 DD afhængigt af deres antal rigtige og indsats. De kan også tage sig tid til at skrive et dybt og gennemtænkt digt i dansktimen.
--	---

Patruljernes egne samfund

Patruljerne tjener Demokrati Dollars ved at udføre aktiviteter i de seks samfundsgrene.

Demokrati-Dollarsene kan de bruge til at købe udvikling inden for fem forskellige samfundsområder:

Sundhed	Spejder	Demokrati	Uddannelse	Kultur
(Planter → læge → ambulance → hospital → kræftforskning → vaccine)	(Mærke → tørklæde → spejdergruppe → spejdercenter → internationalt partnerskab → Gilwell)	(Parlament → ytringsfrihed → menneskerettighed → ombudsmand → uafhængige domstole → fri presse)	(Bog → bibliotek → folkeskole → gymnasie → universitet → forskningscenter)	(Gadekunst → medina → forlystelsespark → operahus → museum → festival)

For at udvikle hvert område til de mest veludviklede og moderne stadie, kræves der ti 'områdeblokke'. Hver blok koster 5 Demokrati Dollars, og de kan købes i Regeringsstanden i planlægningsperioderne.

Vinderne af spillet er dem med flest områdeblokke. Er der hold der har lige mange den patrulje med flest fuldt udviklede områder. Har to eller flere hold lige mange, er det dem med flest ubrugte Demokrati Dollars.

Demokrati Dollars:



Demokrati Dollars er spillets valuta, og bruges til at købe områdeblokke, for at udvikle sig samfund.

De optjenes ved at lave aktiviteter - det er

Områdeblokke:



Her er to eksempler på områdeblokke. Efter de er købt sættes de med knappenåle fast der hvor de

forskelligt hvor mange Demokrati Dollars man får, og det afhænger også af ens indsats, hvor mange fra patruljen der deltager, kreativitet m.m.

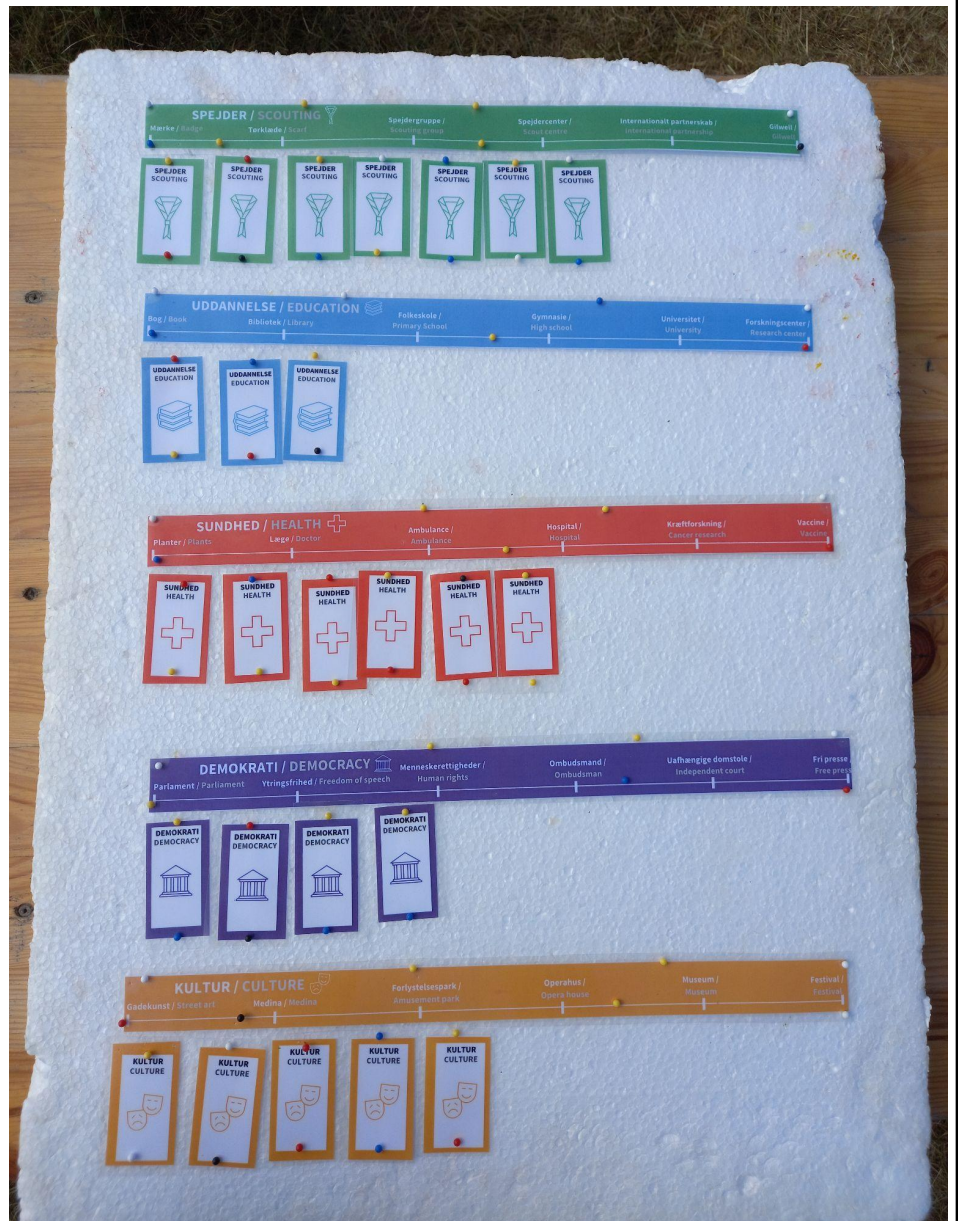
hører til på patruljens spilleplade.

Hver blok koster 5 Demokrati Dollars.

Eksempel på patruljes spilleplade / samfund:

Sådan kan en patruljes spilplade se ud, når spillet er slut.

Patruljen her har købt et forskelligt antal områdeblokke til alle fem samfundsområder.



Drejebog og beskrivelser til deltagerne

Der er udviklet en drejebog, som er detaljeret tidsplan med alle de ting der skal ske på bestemte tidspunkter. Den er inklusiv beskrivelserne som skal læses højt for deltagerne.

Demos Cratos og teamet bag

Demos Cratos er videreudviklet til denne 2022-udgave af Gustav Birkelund Kusk (gustav@kfumspejderne.dk), Lukas Bozek Lundbye (lukas@kfumspejderne.dk) og Signe Hansen (signeh50@gmail.com), med god hjælp fra Adam McMillian Mikkelsen.

Hvis I har nogen spørgsmål, kommentarer, ideer eller andet, så tøv ikke med at sende en mail!

Spillet på Spejdernes Lejr 2022 er finansieret af [Future Leaders](#).
