

# SHARE YOUR ABILITY

INGEN VINNER FÖRRÄN ALLA HAR VUNNIT!

## INTRODUKTION

**Vi tror att det stora börjar i det lilla, att tillsammans kan vi förändra negativa och ohållbara strukturer som hindrar naturen och människan från att leva i balans.**

Skara kommun har en stark anda och en stor potential att utvecklas och bli en hållbar plats att leva och verka på. Men som för många andra kommuner i Sverige är miljömålen mestadels baserade på ett nationellt perspektiv. Om målen inte är lokalt anpassade blir det också svårt att tro på dem som möjliga att uppnå och en gemensam förändring av invanda levnadsmönster kan vara svåra att få tillstånd. Det är lätt att känna att det inte spelar någon roll vad den enskilda människan gör, utan att saker måste komma uppifrån.

SHARE your ABILITY är ett verktyg för att öka miljömedvetenheten i Skara kommun. Strukturen i spelet är baserat på konceptet att minska miljöpåverkan och sitt ekologiska fotavtryck. Share your Ability är ett samarbetspel som handlar om att synliggöra varje människas möjlighet att bidra till en hållbar utveckling.

Spelets områden - mat, vatten, transport, konsumtion, energi och byggd miljö - representerar vardagens olika delar. I spelet löses miljöproblem med hjälp av förmågor som förvärfvas under spelets gång, i kombination med "expertkunskaper" från andra spelare. Genom samarbete blir det lättare att nå målet. Ingen vinner förrän alla har vunnit!



### HELENA

Helena Hoas är född i Ardala, utanför Skara. Hon älskar problemlösning och att jobba kreativt. Hon har bland annat studerat slöjd, konsthistoria och specialpedagogik och arbetat mycket med människor med funktionsnedsättningar. Helena tog sin kandidatexamen på KTH i Stockholm och valde att göra sin master på MPDSD, Chalmers eftersom hon tycker att hållbarhet inom arkitektur är oerhört viktigt.



### STINA

Stina Löf är från Bergsjö i Hälsingland. Hon har en bakgrund i filmindustrin och har arbetat med scenografi och rekvisita. Nu är hon en MPDSD-student eftersom hon vill skapa arkitektur på ett sådant sätt att människor enkelt kan leva hållbart. Hennes största intresse är att arbeta med händerna, och i framtiden skulle hon vilja sjunga mer.



### NATALIE

Natalie Novik kommer från Belarus och har en bakgrund i arkitektur från Belarus nationella tekniska universitet. Hon har arbetat med stadsplanering i Minsk och på ett kulturcenter i Slovakien, med att organisera workshops och events. Natalie är intresserad av konst och konsthantverk och arbetar med keramik och bokbindning. Hon är intresserad av "deltagarskapande" i arkitektur, interventioner och återanvänd arkitektur. För henne är hållbarhet en livsstil.

### SHAREyourABILITY SOM PLANERINGSVERKTYG

Det är möjligt att använda spelets struktur i en lätt modifierad version (se Scenario 3) som ett planeringsverktyg. På så vis kan spelet fungera som ett sätt att samla ihop en mängd olika åsikter ifrån invånarna i Skara kommun. Genom att engagera olika samhällsskikt kan kommunen få många typer av input från olika typer av människor. Eftersom Share your Ability är ett spel med en lekfull framtoning med en öppen utgång kan invånarna fritt uttrycka sina åsikter och testa olika typer av lösningar med de andra deltagarna i spelet.

"Vi pratar om miljön i skolan. Vi pratar om naturen och de vilda djuren. Vi behöver miljön för att kunna existera på vår planet. Utan naturen skulle vi dö."

"Förut när dinosaurierna härskade på jorden då var de var också en del av naturen."

"Vi lär oss i skolan att bilar inte är så bra för miljön och att det inte är bra om det är för mycket näringsämnen i vattnet. Jag vet inte hur näringen kommer dit men jag vet att fiskarna inte kan överleva om det är för mycket."

"All mat vi äter kommer från naturen, vi har faktiskt några slags bär här på skolgården."

"Vi kan göra el med hjälp av vatten. Vattnet har så mycket kraft att det kan få ett stort hjul att rotera och då kan vi göra elektricitet."

"Djur och blommor är också en del av naturen. Om du vill gör något bra för naturen kan du odla. Men växterna behöver vatten, solljus och luft för att kunna växa bra."

"Jag vet att vatten är viktigt, jag tror att vi dör om vi inte får i oss det. Vi kan leva utan mat i flera dagar, men inte utan vatten. Här i Sverige kan vi dricka så mycket som vi vill och det är lyxigt."

"I skolan pratar vi också om något som kallas arbetsmiljö och det är också något som är viktigt att tänka på."

## WORKSHOP PÅ KÄLLESKOLAN

Under projektets gång har vi arbetat tillsammans med elever från Käleskolan i Skara. Vi beökte dem vid två tillfällen. Första besöket talade vi om miljön och vad den har för betydelse för oss. Vi frågade även om vilka typer av spel de föredrar att spela och avslutade med att utveckla och ta fram egna brädspel. Andra besöket provspelade vi vårt färdiga spel.

## SPEL KONCEPT

Spelet bygger på samarbete och på hur en person kan påverka i det större perspektivet. Spelarna samlar på sig nya förmågor som de kan dela med sig av till de andra spelarna och det finns expertkompetens som kan hjälpa spelaren att klara spelets utmaningar.

I och med att spelarna ändrar sitt beteende genom spelets gång och blir mer och mer miljömedvetna, kan de komma dit de vill och uppnå vad de vill enklare och enklare. Genom spelet får spelarna nya förmågor samtidigt som de bekräftar gamla.

Det finns bara ett sätt att vinna spelet och det är genom att alla är delaktiga i samarbetet. Det går inte att förlora spelet men det kan ibland ta längre tid att spela. De förmågor och utmaningar spelarna får är utformade för att alla ska känna att de kan förändra. Spelarnas olika förmågor kan även lära människor hur de kan leva hållbart i verkligheten.

**När en spelare får två förmågor eller passande expertis som kan lösa spelarens aktuella utmaning, kan dessa två kort bytas mot ett hållbar lösning i matchande färg. Ju mer samarbete desto enklare blir det för alla! När samtliga spelare har samlat 6 stycken hållbara lösningar är spelet klart!**



### SPELETS KATEGORIER

- MAT
- VATTEN
- ENERGI
- TRANSPORT
- BYGGD MILJÖ
- KONSUMTION

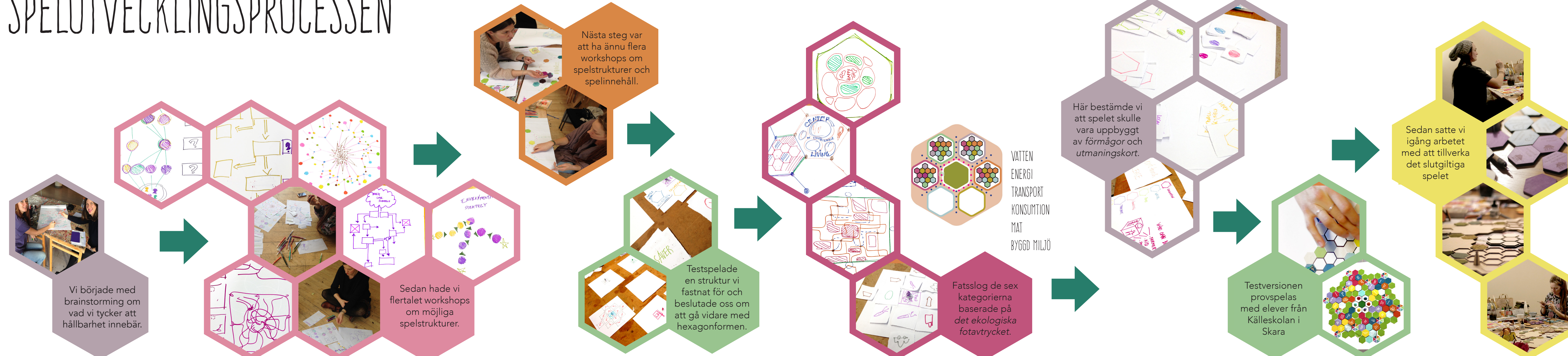
### EXEMPEL PÅ FÖRMÅGOR

- I learned to cook more vegetarian
- I take shorter showers
- I became friends with a farmer and get eggs directly from the hens
- I stopped throwing unnecessary paper in the toilet
- I started using solar cells on the roof of my house
- I take the bike instead of the car to work
- I turn the lights off when I leave a room
- I help my friends to fix their bikes
- I send emails instead of paper letters
- I choose to live in a collective, where we can share stuff
- I bought a new jacket on second hand, which means we will save the energy of making a new one.
- I compost, to create less waste

### SPELETS OLIKA DELAR

- UTMANINGAR x 36 CHALLENGE CARDS
- FÖRMÅGOR x 72 ABILITY CARDS
- SPELJÄSER x 6
- KORTHÅLLARE x 6
- EXPERTIS x 36 EXPERT CARDS
- VÄNDBARA BRICKOR x 30
- HÅLLBARA LÖSNINGAR x 36 FACILITY TILES
- MILJÖMÄTARE x 1
- SPELPLAN x 1

## SPELUTVECKLINGSPROCESSEN

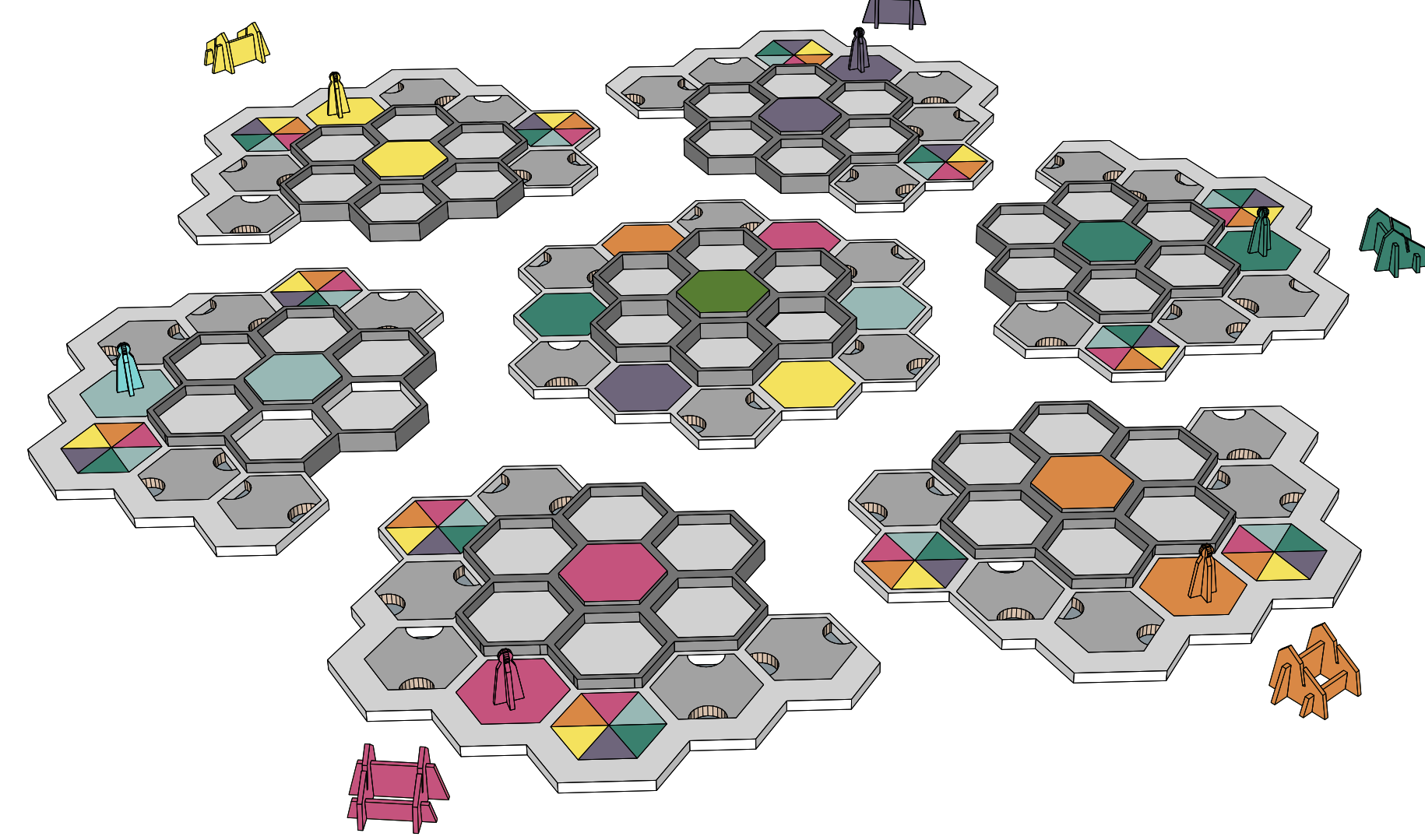


# SPELMANUAL

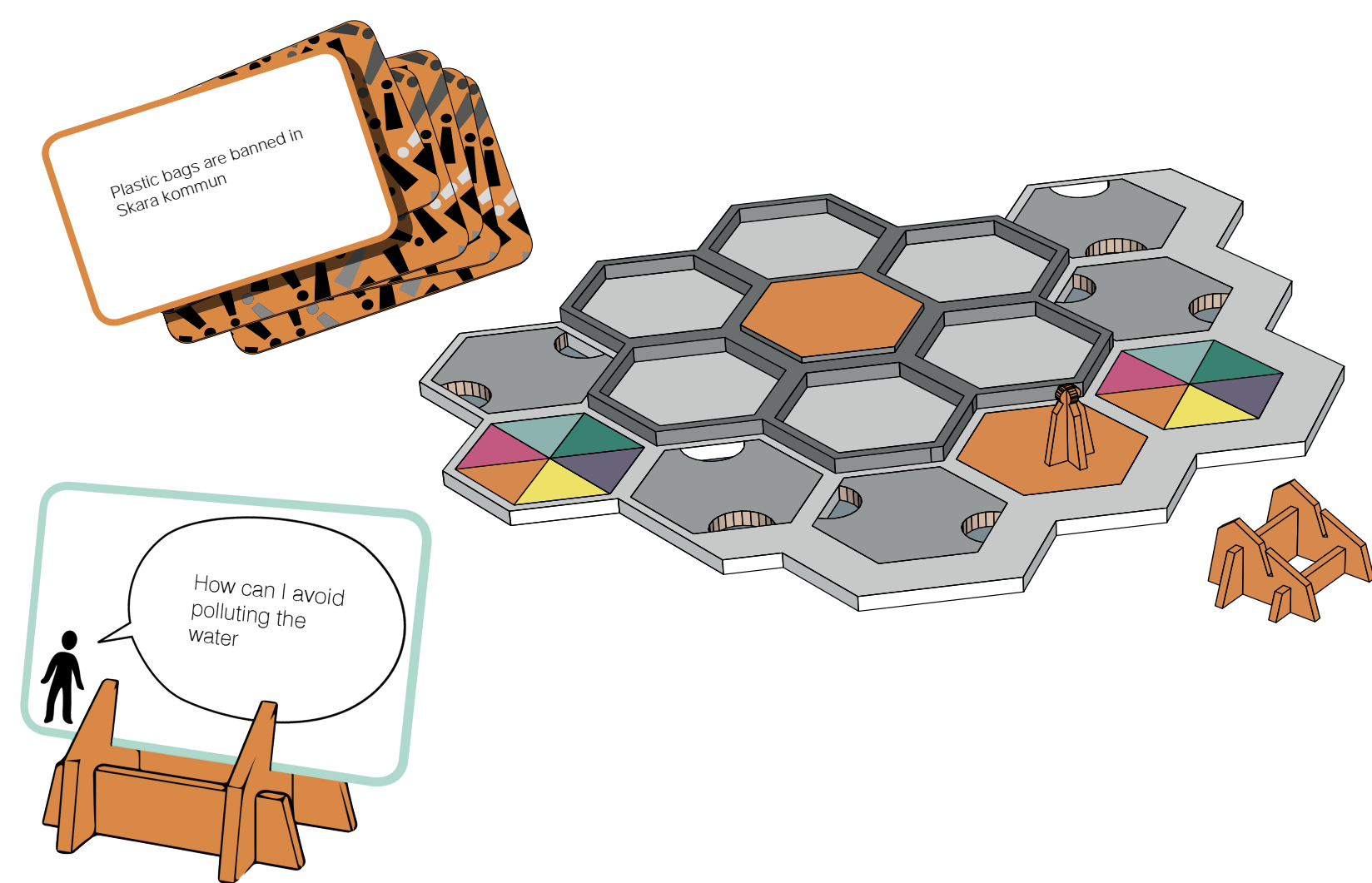
UTMANING = CHALLENGE  
FÖRMÅGA = ABILITY  
EXPERTIS = EXPERT  
HÅLLBAR LÖSNING = FACILITY

## INNAN DU BÖRJAR SPELA

Spelplanen är uppbyggd av sju delar, en mittdel och sex områdeskodade delar. De sex omkringliggande delarna har varsin tillhörande färg och representerar var sitt expertområde, mat, vatten, energi, transport, byggd miljö och konsumtion. De grå brickorna på spelplanen är vändbara och kan bli gröna, medan de mångfärgade och enfärgade brickorna är fixerade och kan inte vändas på.



Varje spelare får tilldelat sig var sitt **expertområde** med ett tillhörande **livsstilsfält** och expertkunskaper i form av **expertis-kort**. Varje spelare ska under spelets gång samla en **hållbar lösning** från varje **expertområde** till sitt livsstilsfält. Detta gör man genom att samla **förmågor**. Varje spelare har hela tiden en **utmaning** på hand som kan bytas mot en **hållbar lösning** när spelaren samlat två passande **förmågor**.



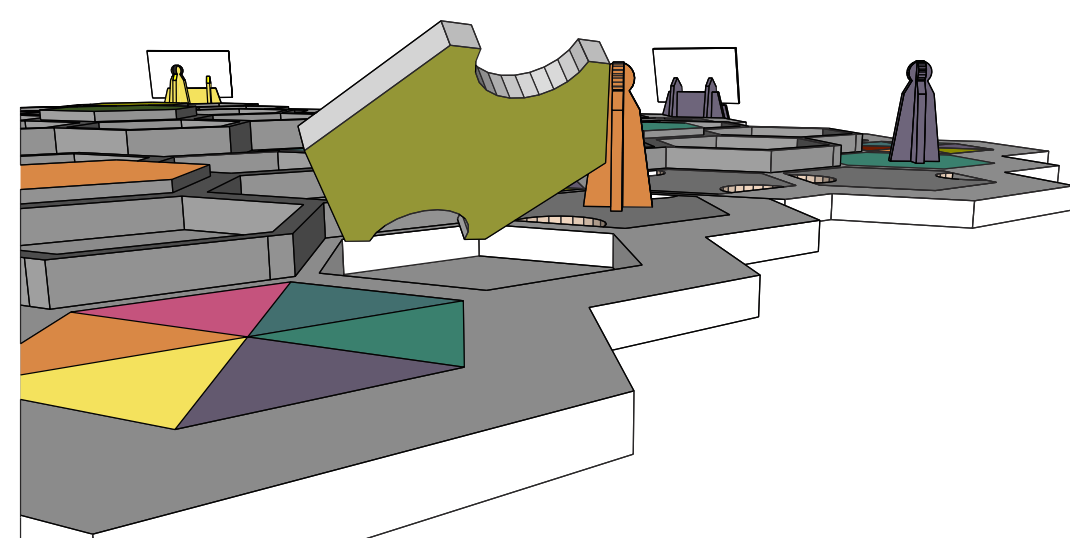
## NÄR SPELET SÄTTER IGÅNG

Spelaren som var den sista att återvinna får starta, och spelet fortsätter i medslags riktning. Den första spelaren, Spelare 1 kastar de två tärningarna och börjar med att ta så många steg som den numererade tärningen visar. Spelare 1 väljer själv riktning men kan bara gå åt ett håll vid samma kast. Speljäsaerna kan inte gå i livsstilsfälten eller i det upphöjda fältet i mitten av spelplanen.

### Om spelaren hamnar på en grå bricka:

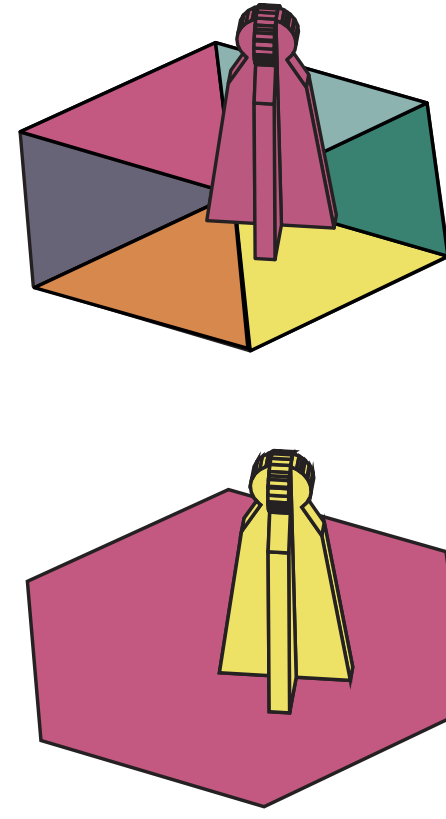
Spelare 1 tittar på kategorin som den andra tärningen visar och får då se vilken spelare hen kan samarbeta med. Spelare 1 läser sedan upp sin utmaning och frågar samtidigt om Spelare 2 kan hjälpa Spelare 1 med att lösa den. Detta kan göras med antingen en passande förmåga eller expertis. Som tack för hjälpen får Spelare 2 en expertis av Spelare 1. Denna expertis kan nu även Spelare 2 hjälpa andra spelare med.

Om hjälp kan erbjudas får den grå brickan Spelare 1 står på vändas och blir nu grön. Nästa gång någon passerar denna gröna bricka, får hen hoppa över detta steg. Det går alltså fortare att röra sig över planen ju mer spelarna hjälper varandra. Om spelare 1 inte kan få någon hjälp från Spelare 2 för att hen inte har en passande förmåga eller expertis, händer ingenting utan turen går vidare till spelaren till vänster om Spelare 1.



### Om spelaren hamnar på en mångfärgad bricka:

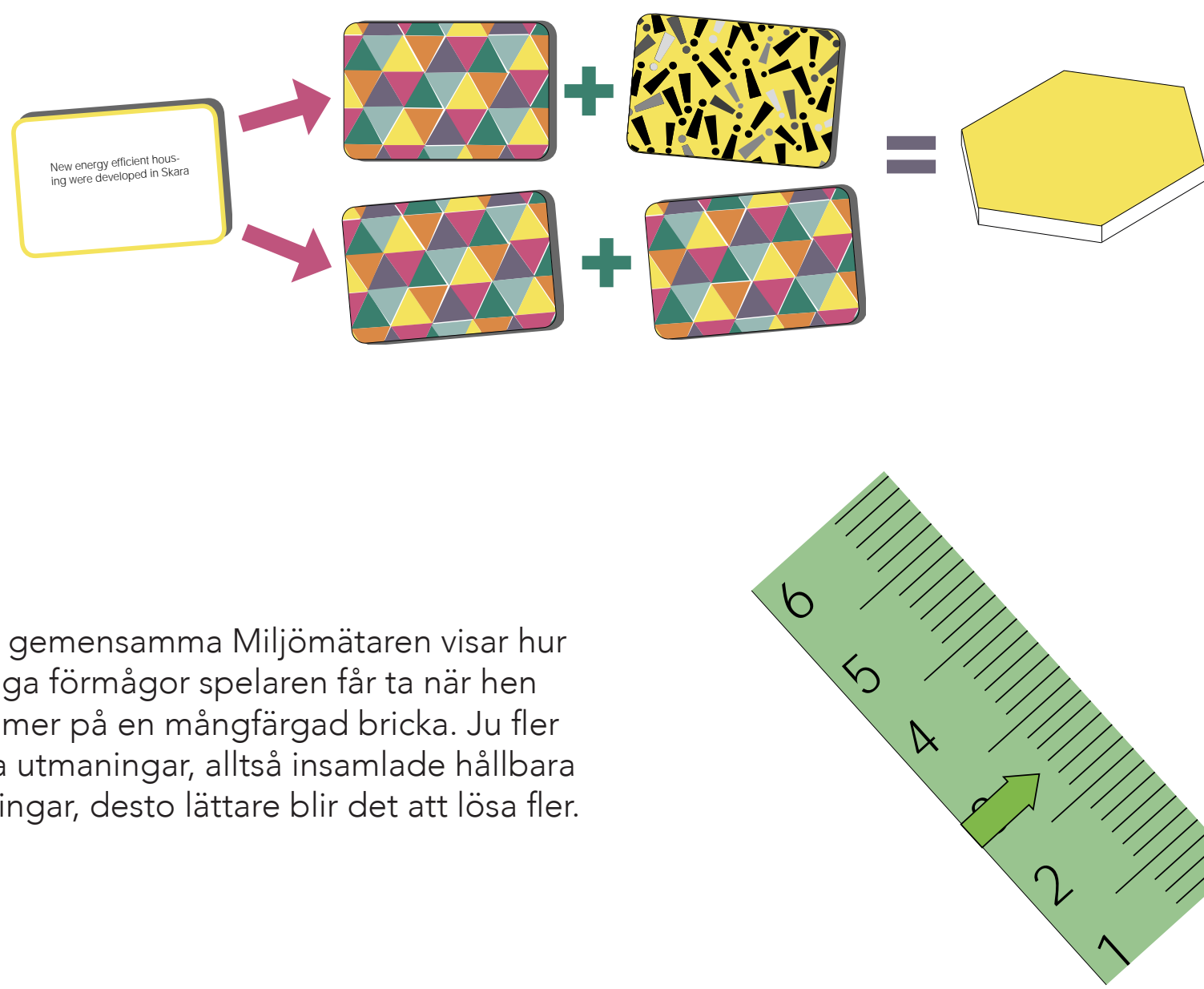
Spelaren får då ta en förmåga från högen. Efter detta är spelföljden densamma som om spelaren kliver på en grå bricka. Spelaren tittar på kategoritärningen som visar vilken medspelare hen kan samarbeta med och frågar om hjälp. De mångfärgade brickorna kan inte vändas.



### Om spelaren hamnar på en enfärgad bricka:

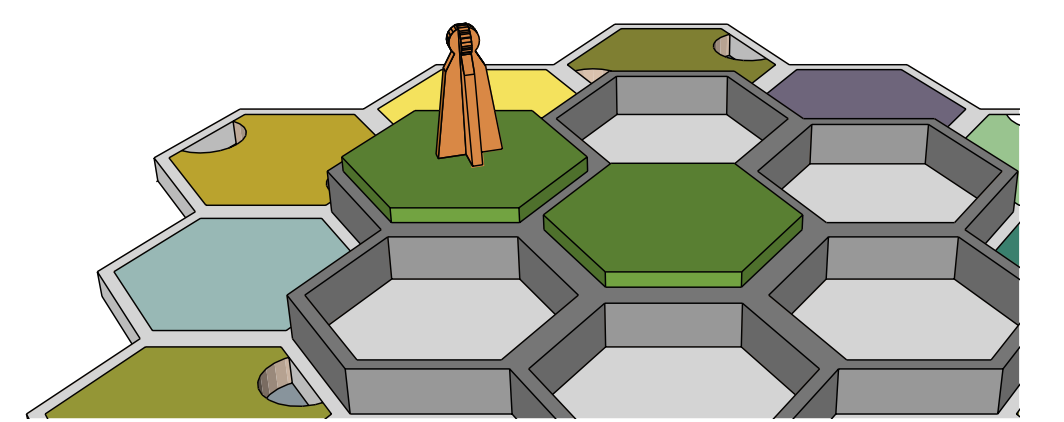
Om spelaren har ett hållbart alternativ i samma färg kan hen lägga den i sitt livsstilsfält. Efter detta är spelföljden densamma som om spelaren kliver på en grå bricka. De enfärgade brickorna inte kan vändas.

När en spelare har två förmågor eller passande expertis som kan lösa spelarens aktuella utmaning, kan dessa två kort bytas mot en hållbar lösning i matchande färg. När detta inträffar flyttas markören på Miljömätaren ett steg uppåt. De använda förmågorna läggs tillbaka underst i högen igen och expertisen ges tillbaka till rätt expert.

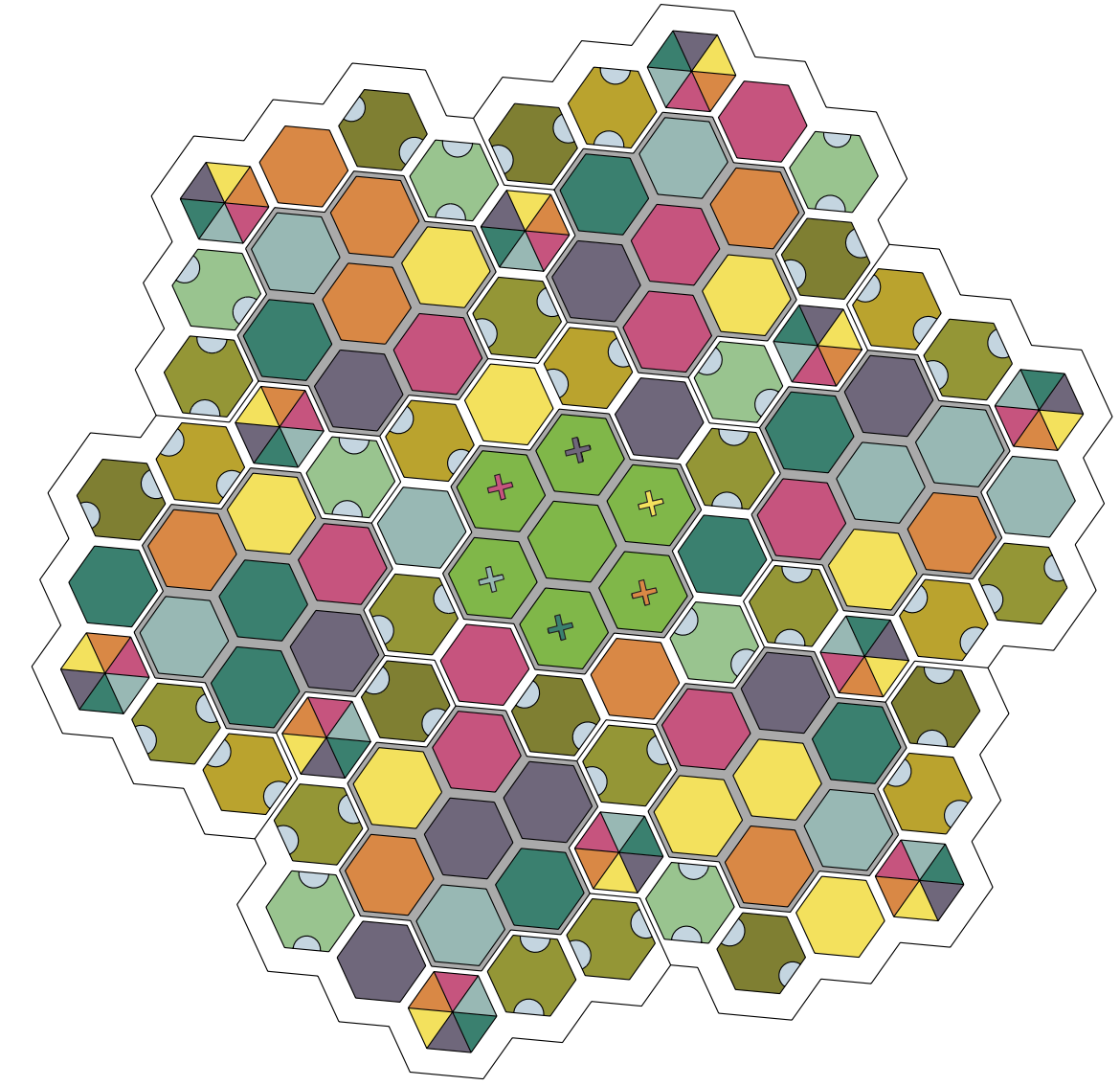


Den gemensamma Miljömätaren visar hur många förmågor spelaren får ta när hen kommer på en mångfärgad bricka. Ju fler lösta utmaningar, alltså insamlade hållbara lösningar, desto lättare blir det att lösa fler.

För att kunna placera en hållbar lösning i sitt livsstilsfält, måste spelaren stå på en enfärgad bricka som matchar den hållbara lösningen.



När spelaren har löst en utmaning (spelaren behöver inte ha kommit till en enfärgad bricka och lagt en hållbar lösning i sitt livsstilsfält) får hen ta en ny utmaning från högen.



När en spelare har samlat sex hållbara lösningar i olika färger får spelaren lägga en tjock grön bricka i det upphöjda fältet i mitten av spelplanen och ställa sin speljäsa ovanpå. Hen anses nu ha en hållbar livsstil. Nu har spelaren klarat av sitt personliga uppdrag. Hen är fortfarande expert inom sitt område och är nu alltid tillgänglig för att hjälpa de andra spelarna när det är deras tur, som ett tillägg till den experthjälp som bestäms av tärningen. Har denna spelare kvar förmågor på hand kan hen dela med sig av dessa. Om spelaren i mitten inte kan hjälpa en spelare med en matchande expertis eller förmåga, får den sistnämnda ta en förmåga från högen.

När den mittersta delen och spelplanen är grön samt alla spelare har fyllt sina livsstilsfält och blivit experter är spelet klart och alla är vinnare!

## SPELSCENARION

### NÄR SPELET PRECIS STARTAT ÄR PLANEN MESTADELS GRÅ



### NÄR SPELET PÅGÅTT EN STUND BÖRJAR PLANEN ÄNDRA FÄRG



### NÄR ALLA HAR VUNNIT ÄR PLANEN GRÖN OCH FÄRGSPRAKANDE



## SCENARIO 1

I detta scenario har spelet pågått en stund och Stina är bara en förmåga eller expertis ifrån att lösa sin utmaning.



1. Stinas utmaning är: "Dåligt återvunnet skräp är slöseri med energi." Denna utmaning är kopplad till kategorin energi.

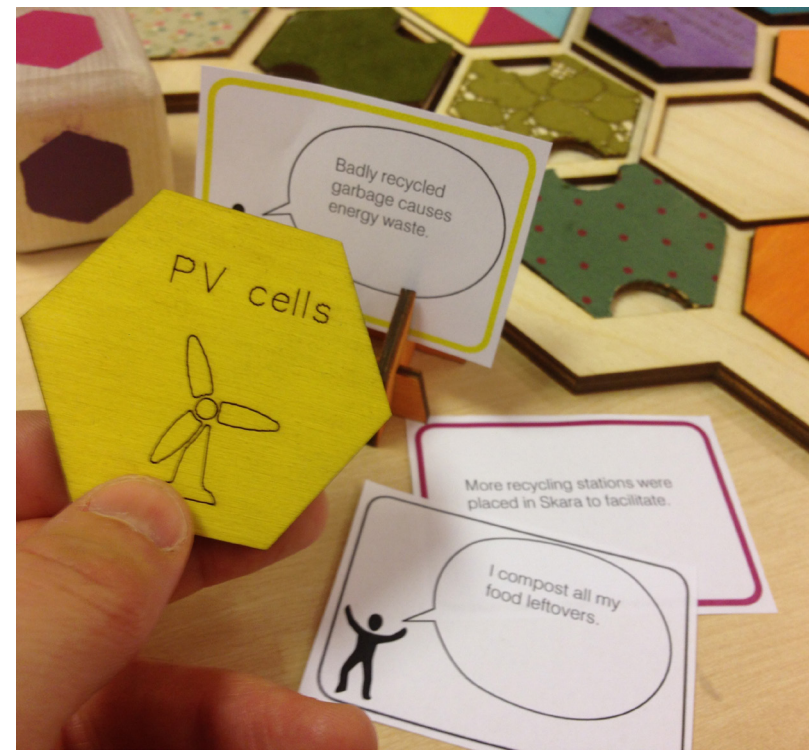
## 2.

En av hennes förmågor är: "Jag komposterar alla mina matrester." Detta innebär att den mängd mat som hamnar i den vanliga soppsäsen i Stinas hem är mycket liten. Istället kan den komposteras i hennes trädgård eller omvandlas till biogas. Men eftersom hon behöver två förmågor för att kunna lösa utmaningen behöver hon fortfarande hjälp!



3. Tärningarna visar att Stina kan samarbeta med Natalie. Natalies expertområde är konsumtion. Hon har ingen förmåga som kan hjälpa Stina, men lyckligtvis berör hennes expertområde också hållbar konsumtion och hon har en expertis som säger: "Fler och mera lättillgängliga återvinningsstationer placeras ut i Skara kommun för att göra det lättare för invånarna att återvinna." Detta innebär att arbetet med att återvinna blir ännu enklare för Stina, eftersom hon nu kan återvinna närmare hemmet.

4. Eftersom Stina nu har en förmåga och en expertis får hon byta utmaningen mot en hållbar lösning i kategorin energi.



5. Hon stoppar tillbaka förmågan i högen så att någon annan spelare senare kan använda sig av samma förmåga. Expertisen ger hon tillbaka till Natalie, så att hon kan fortsätta att hjälpa andra spelare.

6. I och med att Stina löste en utmaning kan hon höja Miljömätaren ett steg som nu når upp till nivå 2. Detta innebär att från och med nu kommer alla som kommer till en mångfärgad bricka kunna ta två nya förmågor i stället för en.



## SCENARIO 2

I detta scenario har Natalie lyckats samla alla sex hållbara lösningar från de olika expertområdena och placerat dem i sitt livsstilsfält. Hon har nu en hållbar livsstil.

1. Natalie har fortfarande sin expertis kvar inom konsumtion och hennes ej använda förmågor. Nu finns hon tillgänglig som en extra-expert som kan hjälpa de andra spelarna vid varje spelares tur.



2. Hon får sätta en grön bricka i centrumdelen och hennes speljäsa ställer hon ovanpå.



3. Nu är det Helenas tur och hon har utmaningen: "Människor tenderar att bara köpa helt nyttillverkade saker." Hon har redan en förmåga som passar denna utmaning men behöver alltså en till.



4. När hon kastar tärningarna visar den ena att hon kan samarbeta med mat, vilket är Stinas expertområde. Dessutom kan hon be Natalie om hjälp som nu har en hållbar livsstil och kan hjälpa varje spelare utan att tärningen visar konsumtionskategorin.



5. Natalie ger Helena sin expertis: "Skara har fått ett verktygsbibliotek." Detta innebär att invånarna i Skara nu kan låna verktyg och kommer därför att ha ett minskat behov av att köpa nya.



6. Nu har Helena två förmågor och har därför löst utmaningen. Hon får därför en hållbar lösning inom området konsumtion. Eftersom hon har alla de andra hållbara lösningarna i sitt livsstilsfält, behöver hon bara komma till en enfärgad bricka för kategorin konsumtion för att kunna placera även den i blomman. När det sker har även Helena en hållbar livsstil.

## SPELET SOM PLANERINGSVERKTYG

I detta exempel vill kommunen behandla frågor kring utvecklingen av området runt busstationen. För att kunna vara säkra på att alla kategorier av människor inom kommunen får säga sin åsikt bjuder kommunen och planeringskontoret in till en workshop och använder spelet i en modifierad version. Inbjudna till denna workshop är: Batsheba 53, Sten 69, Hilda 11, Ahmed 35, Gabriel 17 och Judith 82. Tillsammans representerar denna grupp ett tvärsnitt av Skara kommuns invånare, både när det kommer till kön, ålder och ursprung. De är i denna version av spelet experter på att vara sig själva.

Batsheba 53, bor i Skara men jobbar i Skövde. Hon har inte regelbundna arbetstider och tar bussen till och från arbetet varje dag. Hon passerar busstationen ofta eftersom hon pendlar, men upphåller sig ofta där längre än nödvändigt.

Gabriel 17, bor i centrala Skara och går i skolan i Lidköping. På helgerna tar han gärna bussen till Skövde. Han spenderar mycket tid på stationen och tycker inte att platsen är så trevlig att hänga på, särskilt inte sena kvällar och nätter.



1. Batsheba är den första att presentera sitt bekymmer: "Busstationsområdet upplevs ibland mörkt och inte så välkommande nattetid."

2. Hennes förslag/förmåga är: "Mer och bättre belysning."

3. Hon slår tärningarna och den första visar att hon kan gå två steg och står nu på en grå bricka. Kategoritärningen visar att Batsheba kan samarbeta med Gabriel. Gabriel är 17 år och är expert på att vara ung i Skara. Batsheba frågar Gabriel om han har några lösningar på hennes bekymmer. Gabriel skriver följande på ett kort: "Ett spelcafé har öppnats i stationshuset som har sena öppettider och där samlas många för att spela sällskapsspel och fika."

4. Nu har Batsheba två förslag/förmågor till sitt bekymmer/utmaning och hon kan direkt lägga en hållbar lösning i sitt fält. Hon kan också vända den grå brickan som hon står på så den blir grön.

5. Nu går turen över till nästa spelare som gör på samma sätt: slår tärningarna, tar så många steg som den första tärningen visar och läser upp sin utmaning. Frågar sedan den som kategoritärningen visar om hjälp och hen skriver ned samt berättar för de andra spelarna vad som enligt hen skulle kunna vara en bra förmåga/lösning.

6. När första rundan är klar skickar alla spelare sin utmaning ett steg till vänster. En ny runda påbörjas och nu gäller det för spelarna att försöka hitta så bra förslag som möjligt utifrån sitt eget perspektiv på någon annans utmaning.

När en spelare står på en mångfärgad bricka får spelaren ett förslag/förmåga från vardera medspelare. Spelarna behöver inte nå en enfärgad bricka för att få placera sin hållbara lösning i sitt fält

**När spelplanen är grön och allas blommar är fyllda har kommunen en mängd bra lösningar på det som beskymrar invånarna mest kring stationsområdet.**