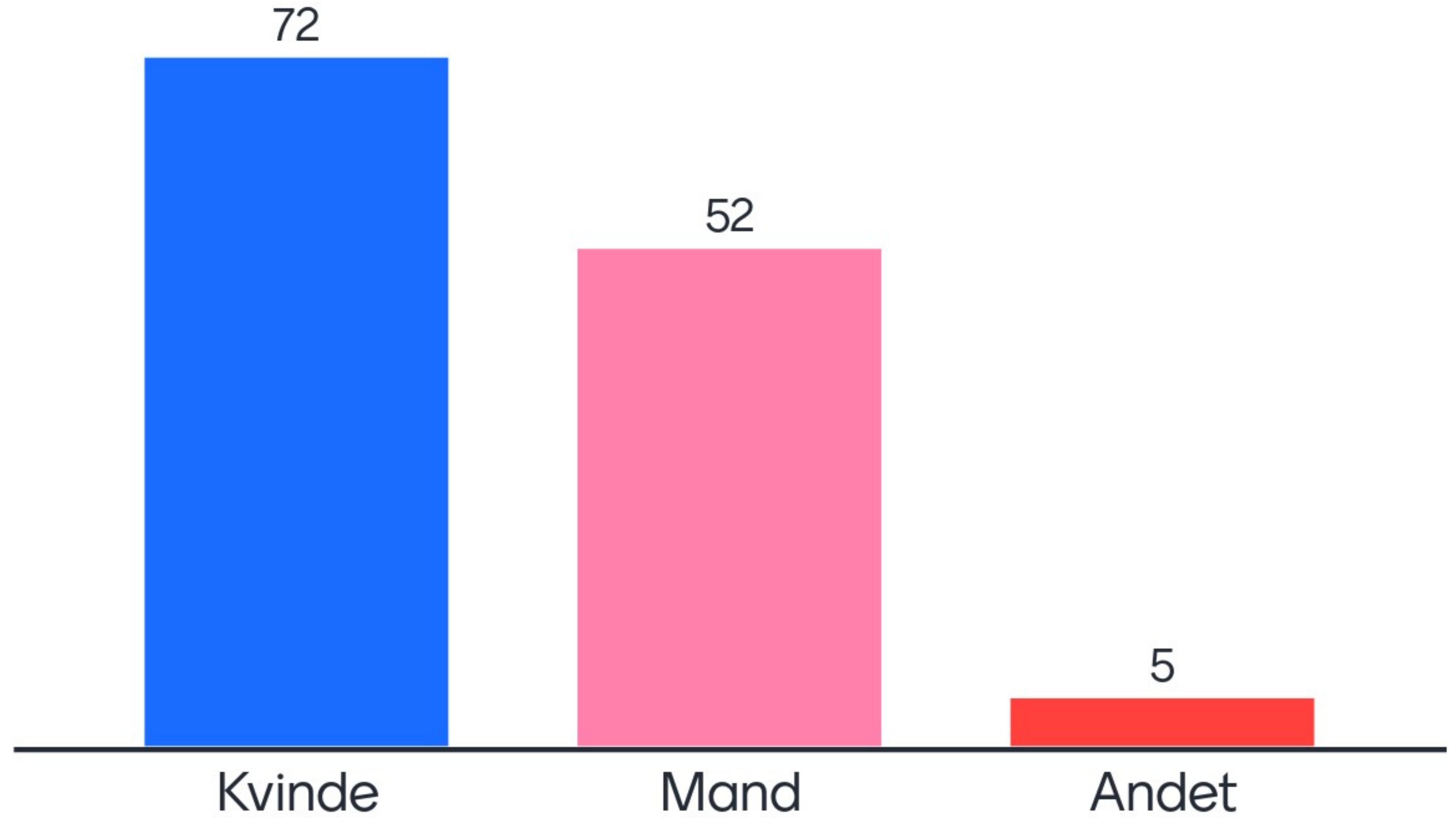


ATU SOMMERCAMP 2022: GIV DE UNGE ORDET

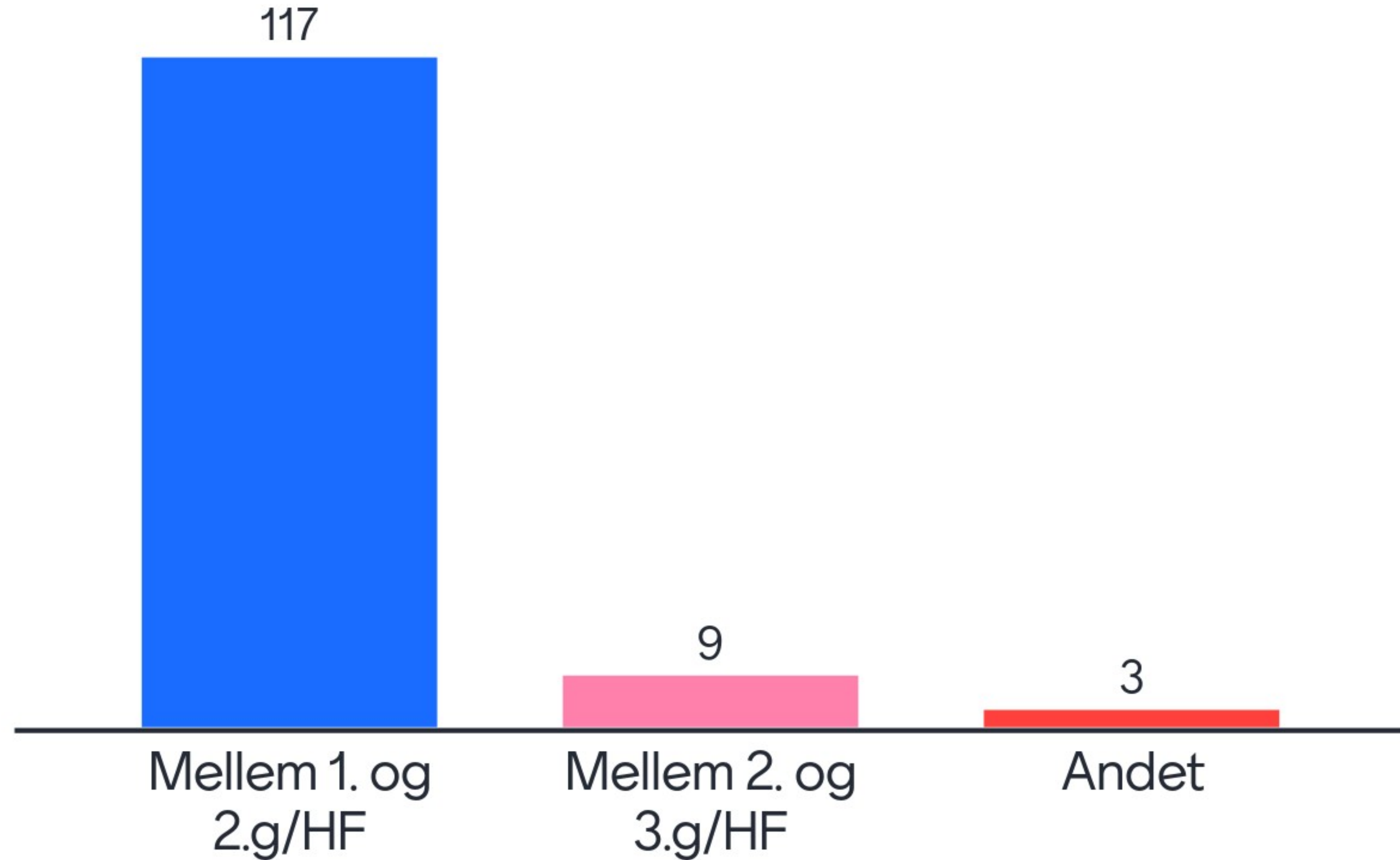
Vi vil bede dig om at svare på ni spørgsmål om dine oplevelser med spillet. Dine svar vil blive brugt i forskningsprojektet "Giv de unge ordet", og ved at besvare denne mentimeter giver du således dit samtykke til dette.



1. Angiv dit køn



2. Hvilken årgang er du på i gymnasiet?



3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Fine "conversation-starters"

Dejligt åbne spørgsmål

Samtalen startede nemt

Fortælle kortene

Nem samtale

samtalen flød

Der var et naturligt flow i samtalen.

Fint

Man lærte hinanden at kende

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Det fungerede godt

Alle fik sagt noget. Man kunne selv vælge om svaret skulle være dybdegående eller "overfladisk"

Det var nemt at komme til at snakke med nogen man ikke kendte

Samtaler startede relativt nemt

At man fik snakket med nye mennesker

Det var en god måde at komme ind på forskellige områder til at lære hinanden at kende

De åbne sætninger fungerede godt til at starte samtaler

At det var nemt og stille spørgsmål, og man nemt kunne forstætte det til en længere samtale

Hjerteknappen!!!!!!

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

jeg synes spillet var godt til at få folk til at tale sammen

Det var fedt at lære nye mennesker at kende

Det fungerede meget godt da samtalen begyndte at flyde og kører selv

Jeg synes det fungerede godt da vi snakkede om de forskellige spørgsmål

Jeg synes fortæller delen fungerede rigtig godt og fik samtalerne til at flyde

At man kunne svare kort og langt på spørgsmålene Man kunne gå i dybden eller bare tage samtalen i overfladen

Rigtigt godt til at lære nye mennesker at kende. Eller starte samtaler.

Alle skulle sige noget

Fortællerrunden fungerede meget godt, syntes at der kom en god dialog ud af det.

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

God samtalestarter med kortene.

Jeg synes, at det var nogle virkelig gode spørgsmål, som satte en samtale i gang.

Første runde

Jeg synes alt i alt at spillet fungerede super godt, og samtalen flød let og naturligt

Fortællerkortene fungerer rigtig godt. De er med til at starte en samtale.

Det var en rigtig god kickstarter til samtaler

Spørgsmålene lagde op til en masse gode tanker.

At samtalen blev startet ud fra statements, og man derved ikke selv skulle komme op med et emne

Det startede en hurtig samtale om man fandt hurtigt ud af hvilke mennekser man var sammen med

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Det var nemt at komme i gang med en sjov samtale

Jeg syntes at spillet fungerede godt, man fik lov til at snakke om ting, fra stort til småt, uden at det blev for stort, hvis ikke man ønskede det.

Det var nemt at snakke, og sjove spørgsmål.

Spørgsmålene var gode og indledende. De små brikker hjalp samtalen med at blive flydende

Det fungerer supergodt, især når folk i forvejen er gode til at snakke – hvis folk ikke er i snakkehumør kan alle fortællingerne godt starte lidt med "øøh det ved jeg sgu ikke lige", og så er det lidt svært at komme igang

Det var godt til at starte samtaler om emner, der normalt ikke ville komme op

"Tvungen" refleksion over emner man måske ikke tænker over i hverdagen.

At der var en masse fortælle kort.

Den første runde var meget god til at skabe samtaler

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Det var fedt (når dem jeg spillede med også virkede agegerede i spillet) hvordan samtalen flød så nemt. Man kunne selv bestemme hvor meget man ville dele med disse fremmede mennesker

Det var nogle gode spørgsmål som gav mulighed for virkelig at tænke

Jeg synes at det fungerede godt ved at der var mulighed for at komme ind på en masse forskellige emner og der var mulig for at alle kunne sige hvad de følte for

Der var sjovt at høre andres historier og minder fra tidligere i deres liv, og det var fedt at man kunne spørge ind til deres minder

Fortæller kortene fik samtalen til nemt at flyde.

At han havde starten på en sætning gjorde det lettere at finde på hvad man skulle sige ift. hvis man bar e-handel et spørgsmål

Fortællekortene var meget godt designet og udvalgt.

Fortællerkortene var lette at finde historier til

Nogle fine og åbne spørgsmål, så man selv kunne tolke lidt på dem og dele en sjov historie med de andre spillere.

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Samtalen flød godt og blev hjulpet fint på vej af kortene.

At der var nogle samtalekort

Jeg kunne godt lide de lyserøde spørgsmål, og måden de kunne åbne en samtale op med mennesker man overhovedet ikke kender

At der var mange spørgsmål og alle skulle deltage.

Det virkede som en virkelig god "icebreaker" og det affødte også nogle substansfyldte samtaler.

Kortene var interessante, og der kom en god samtale ud af det.

At alle var lidt tvunget til at sige noget så man hørte boget fra alle, i stedet for at det bare var en der talte gennem hele spillet. Og så var det godt at man havde spørgsmålene til at starte samtaler.

Man fik snakket om mange forskellige ting som man normalt ikke vil snakke om, når man lige have dte nye mennesker

Den hurtig start af en samtale, der indebar både det seriøse og det sjove.

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

At vi ikke kunne afbryde men i stedet brugte små spille brikker det indikerede at vi relaterede eller havde et spørgsmål

Det var nogle fine emner man kunne snakke om. Nogle anderledes ting som man måske ikke ellers ville snakke om.

Det fungerede godt at vi hurtigt kunne snakke med hinanden. Og byde ind når vi kunne relatere til noget der blev sagt

Jeg synes det var meget god som icebreaker, da man blev tvunget ud i samtale

God måde at snakke med nye på

Jeg kunne godt lide friheden, der er forbundet med spillet. Hvis man ikke ønsker eller kan fordybe sig i et af spørgsmålene, kan man altid trække et ny.

Lyttebrikkerne - de gjorde at man aktivt kunne lytte

Nemme :conversation starters"

Talekortene

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Man fik lov til at snakke om andre ting end man plejer, og det virker godt til at lære hinanden at kende

Jeg synes det fungerede godt at der var temakort bag efter for så kunne man også få sat nogle af historierne mere i perspektiv

Det var en nem samtale starter og en god måde at lære nye mennesker at kende uden at det blev overflødigt

Det fungerede godt, idet det startede en samtale, der nemt blev ført videre, da emnet skiftede hele tiden. Da kunne man referere tilbage til tidligere sagte ord. Det var ikke helt dumt.

Det fungerede godt ved at der var forskellige ting man kunne snakke om

Jeg synes det fungerede godt med måde spørgsmålene stod på. Hvis det giver mening. Der er ikke et svar på et spørgsmål, og det er spændende at lege med sin fantasi og tænkte over hvorfor man svarer som man gør.

Jeg synes at selve spørgsmålene virkede rigtig godt til at starte samtalen

Fortællerkortene - God til at bryde isen
Temakort - God til at huske hvad der blev snakket om under fortællekort (samling under et eller to temaer)

Inspirerende sætninger uden ja-nej svar. Første runde var bedst Meget bredt!

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Det var flere spørgsmål

Emnerne var interessante, hvilket skabte en spændende samtale.

Man fik nemt et samtaleemne og snakkede om noget andet, end man ellers ville. Jeg kunne også godt lide den sidste del, både med afslutning og temakort

Det var nemt at komme ind på livet af folk, og lære dem at kende uden at man ville have snakket med dem på forhånd. Det er nok bedst i miljøer hvor man kan være åbne for hinanden, men super fedt

Samtalen startede meget nemt og naturligt

Fungerer godt, men timeglasset er overflødig. Gid samtalestarter. Emnerne kan sagtens bruges til at lave længere samtaler end timeglasset tillader (når det bliver brugt).

blå kort

Har ingen konkrete ting at sætte en finger på.. Det hele fungerede fint

Kortene fik hurtigt skabt en samtale der havde lidt mere at byde på end hvad man kunne forvente af en samtale man har første gang med nye mennesker

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Det var fedt at man kunne tale om nogle anderledes og dybere ting end man normalt snakker om med nye mennesker. På samme måde kom man til at kende folk bedre end man ellers ville have gjort.

Alle fik muligheden for at tale. Man lærer hinanden bedre at kende

Man fik lov til at tale om henholdsvis seriøse og mindre seriøse emner, og man lærte en masse nye mennesker at kende, på en lidt anden måde.

Det var virkelig god bøde at komme i gang med en snak men blev på denne måde tvunget i dialog.

Det var et godt redskab til at lære folk at kende så man altid havde noget at snakke om og lære noget man måske ellers ikke ville have snakket om

At man fik startet en lidt anderledes samtale, som til at starte med virkede lidt akavet, men endte med at blive ret god

At man selv kan bestemme, hvor dybe svarene skal være.

Spørgsmålene er meget åbne og tillader ens fantasi at gå amok

At spørgsmålene var ret brede/ikke færdige, så man selv kunne styre sit svar hen på noget man havde det godt med at dele ud af (så det ikke blev fx for tungt).

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Samtalen kom meget naturligt, der var intet der føltes forceret eller unaturligt. Godt til at lære hinanden at kende.

Jeg synes at spillets ide, at lære hinanden bedre at kende, blev gjort. Det fungerede godt, at man selv kunne bestemme mellem dybere og lettere svar.

fortæller kortene fungerede rigtig godt til at få en samtale i gang

At der var kort til at hjælpe med at starte samtalen.

Fortællerunden fungerede rigtig godt til at lære hinanden at kende.

Når man stillede spørgsmål gjorde det at samtale flød naturligt. Timeglasset gjorde at man følte det var okay at snakke i lidt længere tid. Hvis man ikke brugte timeglasset så kunne det nemt føles som om man brugte for lang tid.

det kunne sætte nogle samtaler igang hvor man fik snakket om nogle andre ting end de normale samtaler når man ikke kender hinanden. Normalt er det meget: hvor kommer du fra osv. hvor det her kunne noget andet

At man fortalte historier fra ens liv i stedet for kun at fortælle overfladiske ting. Altså det bliver mere en personlig samtale, hvor man selv kan bestemme dybden end en 'fremlæggelse' om sig selv

Vi kom til at snakke om alle ting, både de store og små ting. Det er en måde at lære folk på en helt anden måde, fordi man også hører om de "lige gyldige" ting.

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Det indledte til gode samtaler, med anderledes dog relevant indhold

Generelt synes jeg spørgsmålene var gode, men brikkerne samt timeglasset var overflødig mere gjorde samtalen mindre flydende

Snakken blev mere flydende, og mindre overfladisk. Med emner man normalt ikke spørger ind til som det første, men som åbner samtalen.

Man kom hurtigt til at snakke med hinanden. Samt samtalen ikk begyndte og føles akavet, men hvor det var meget mere flydende. Udover det var det sjovt og komme ind på emner, man ellers ikke normalt ville snakke med andre om.

Det var meget godt og gjorde så ms kom ind på emner som man ikke ville havde snakket om

Det var nogle spørgsmål, som der var ret nemme at svare på, så man fik en samtale igang

Det lagde op til at man spurgte ind til forskellige oplevelser. Og selvom man ikke altid brugte brikkerne var der tit at samtalen blev ved fordi at man havde oplevet noget lignende

At man fik snakket og hørt historier som man ellers ikke ville høre og det er en fin måde at lære hinanden og kende på, og hvis man allerede kender hinanden er det en god måde at få snakket lidt mere i dybden sammen hvor alle når at sige noget

Det fungerede godt at alle spillere kom på banen og fik mulighed for at snakke

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

God til at lære nye og kende

Fungerede godt til at snakke med nye folk og lære dem at kende

Spillet fungerede generelt rigtig fint, og gav både mulighed for dybere samtaler, men gjorde samtidig plads til den venskabelige dialog, især i fortællerunden.

Jeg synes spillet havde et godt "flow", da man hele tiden skulle skiftes til at trække et kort. Desuden fik alle også lov til at fortælle deres egne historier.

De første fortæller kort fungerede fint og gav samtalen en sjov drejning hver gang en trak et nyt et. Det var fint at man skulle skrive sine refleksioner til sidst, fordi det gav en form for konklusion på spillet

Fedt at man ikke nødvendigvis selv skulle finde på noget at tale om. Hjerte/? Brikken er et godt input

Jeg synes, at spillet var en god måde, at lære de andre at kende, da man var "tvunget" til at fortælle en historie eller anekdote eller lignende. Så det var en god måde at føre en samtale på.

Jeg synes det fungerede godt, nogle gange var brød folk ind imens der blev talt. Det hjalp timeglasset lidt med at styre. Dog fungerede det ikke altid lige godt, da hvis ikke man opbrugte al tiden, var man nødt til at vente til timeglasset løb ud

Det var let at kunne tale sammen, man følte man blev hørt og også selv kunne sige noget, derudover bestemte man selv for meget man ville sige eller gå i dybden og man kunne stille spørgsmål hvis man

3. Hvad synes du fungerede godt da du spillede spillet?

Det fungerede godt at der var forskellige runder hvor man skal lave noget helt specifikt, så vi kunne få samtalen igang hurtigere og nemmere

De indledende spørgsmål var gode til at igangsætte en dialog mellem spillerne, da spørgsmålene var åbne. Derudover fungerede brikkerne med spørgsmålstegn og et hjerte også meget godt, da det skabte bedre mulighed for at lytte fremfor at afbryde.

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Timeglas

Timeglasset

Man brugte ikke helt timeglasset

Tid

Timeglasset var en smule overflødig, og temakortene manglede måske lidt funktion

Timeglasset og de runde brikker

Brikker og timeglas hæmmer lidt, så man bruger det ikke

Timeglasdet blev ikke benyttet så meget

Timeglasset blev lidt overflødig

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Timeglasset var ikke nødvendigt

Der er flere af spørgsmålene, der er rettede mod ens barndom.

timeglas, ikke meget gamification over det andet en snak - hvad skal motivere samtalen?

Timeglasset virkede meget overflødig og satte en stopper for flowet i spillet

Anden runde

spørgsmålene kunne godt blive lidt kedelige

Jeg synes at alt andet end fortæller delen var mere eller mindre overflødig

Nogen spørgsmål var ladet lidt for personligt

Timeglasset kunne blive overflødig

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Nogle af spørgsmålene var meget svære at svare på. Runden med temakort var en anelse svær, da det var svært at huske alle folks historier samt at sætte historierne i en kategori

Timeglasset- som man jo bare kan undlade at bruge

Timeglasset synes jeg var for overflødig i spillet

Timeglasset er måske ikke så nødvendigt, men ellers fungerede det altså bare

Jeg synes spørgsmålene var en smule tamme og ikke så grineren men lidt mere basic

Det kunne godt være lidt akqvet

Ku godt bruge en dislike knap.....

Nogle gange svært at komme med et sva4 på spørgsmål.

Timeglasset var lidt trælst

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Det var nogle gange svært at finde på ting at sige, så det kunne blive lidt akavet, hvis ikke man svarede.

At tidstageren var der.

Der var ikke noget der var dårligt ved det

Timeglas var overflødig

Timeglasset var overflødig og nogle spørgsmål kunne man ikke svare på

Timeglasset og der var nogle spørgsmål hvor jeg tænkte, at der ikke var noget godt eller nemt svar

Timeglasset gav en akavet stilhed og gjorde mere afstand mellem deltagerne end det gavne

Timeglasset

Jeg synes, at det var svært at komme til at brug temakortene. Samtalen blev mindre interessant og døde lidt ud, da vi kom til 2. del.

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Timeglasset var lidt overflødigt. Hvis samtalen ikke var så god, var det nogle gange svært at finde på noget at sige under nogle kategorier. Så på en måde begrænsede kategorierne også en.

Vi glemte tit at bruge timeglasset

Timeglasset. Der måtte godt være mere samtale end monolog, og timeglasset lagde mere op til monolog

Temarunden virkede lidt forvirrende

Temakortene blev hurtigt løbet igennem og der var ikke så meget kød på. Det var mest bare overflødisk.

Tidsbegrænsningen var noget overflødigt

Afslutningen forstår jeg ikke helt hvad skulle gøre godt for? Men ellers synes jeg spillet var super hyggeligt

Man glemte lidt at bruge de små brikker

Timeglasset var overflødigt, men på ingen måde et problem

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Jeg synes at spillet fungerede rigtig godt og jeg kan ikke komme på noget som kunne gøres bedre

Temarrunden virkede som et komplet skift i spillets retning som trak spillet lidt ned.

At det var en mulighed at sige "det ved jeg ikke" for det blev brugt rigtig meget!

Det fungerede ikke som sådan dårligt, men hvis nu man fik lov til at snakke om mere end 2-3 fortællerkort hver, kunne man nå at lære hinanden at kende lidt mere.

Tema kortene, fordi jeg ikke kunne huske hvad folk havde svaret på spørgsmålene.

Temarrunden gik meget hurtigt, og den synes jeg ikke man fik helt så meget ud af

Jeg synes ikke der var noget som var dårligt, men timeglasset var overflødigt

Jeg synes ikke at timeglasset var det bedste det var overflødigt og pressede en til at sige mere end man egentligt havde at sige

Timeglasset - Hindrede samtalen og var generelt overflødigt.

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

timeglas, virkede overflødig og unødvendigt

Vi ikke brugte tid

Nogle af kategorierne til fortælle kort var lidt mærkelige. Det afhænger utrolig meget af hvem man sidder med om det er sjovt

Timeglasset var overflødig. Men måske fint til at kickstarte samtalen.

Når folk havde svært ved at komme i gang med at snakke – men måske ville timeglasset her være en god ting, fordi det ville tvinge folk til at fylde tiden ud med et eller andet

Timeglasset fungerede ikke så godt i den har type af spil, synes heller ikke rigtig at temarunden og afslutningsrunden fungerede så godt

De sidste runde kunne meget hurtigt blive lidt overfladige

Som nævnt brugte vi ikke timeglasset, det samme med brikkerne, vi havde ikke brug for dem for at starte samtaler

Timeglasset var ikke så nødvendigt, og man kunne sagtens spille uden. 3. Del (afslutningen) var heller ikke så god som de andre dele, da man ikke fik snakket og erindret ligeså meget

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Afslutningen var lidt speciel, og jeg ville nok ikke spille den del, hvis jeg selv spillede med nogle venner..

Timeglasset - det var overflødigt, vi valgte ihvertfald at køre uden, da man ikke følte sig presset til at sige mere eller mindre

Afslutningen ville man nok ikke spille hvis man spillede i klassen eller derhjemme

Nogle spørgsmål var lidt svære at svare på. Den sidste runde var måske også lidt mærkelig hvor det nok bare havde været bedre med en tredje kategori.

Timeglasset var overflødigt og det blev lidt for pædagogisk ved afslutningen

Vi brugte ikke rigtigt timeglasset Nogle kort var ret svære at svare på

Temarunden virkede ikke helt optimalt, fordi man skal gerne have været igennem forholdsvis mange fortællekort, inden man kan begynde på temaer. Der skal være tid til mindst femten fortællekort eller lignende.

Timeglasset og brikkerne var fuldstændig ligegyldige. Jeg kan godt se, hvorfor man ville bruge dem, men vi endte med at spørge ind til hinandens svar og tale lige længe selv uden de to aspenker af spillet. Men sikkert fint at beholde

Timeglasset var overflødigt og jeg syntes derudover at de blå kort fungerede bedst, hvor de røde kort var mere overflødige

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Nogle af spørgsmålene mindede meget om hinanden

Der må gerne være flere temaer

Havde lidt svært ved at finde på svar så hurtigt. Timeglasset brugte vi ikke rigtig.

Jeg synes ikke der var noget bestemt som ikke fungerede. Måske brikkerne var lidt svære at bruge (spørgsmålstegnet og hjertet) oplevede flere gange at det var nemmere for folk bare at bryde ind hvilket også var helt fint

Dette spil fungerer ikke til alle mennesker. Jeg oplevede at nogle havde det virkelig svært og ubehageligt, fordi de ikke havde særlig meget at sige eller ikke viste hvad de lige skulle finde på

Timeglasset var overflødig, men derudover fungerede alle elementer godt.

Timeglasset var mere vejledende i vores spil. Vi snakkede ofte over og under tiden.

Jeg mente at reaktionsbrikkerne var lidt overflødige. Vi brugte dem ikke så meget, og generelt kom spørgsmål og sympati af sig selv.

Det er en smule akavet at lægge reaktionsbrikkerne frem, det virker mere flydende hvis man bare stiller et spørgsmål når personen er færdig med at snakke.

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Timeglasset blev ikke rigtigt brugt fordi der var stor forskel i hvor langt et svar ville være. Temakortene var heller ikke meget vigtige for spillet og for at få en dialog igang.

Jeg synes timeglasset er overflødigt. Jeg synes, det er fint, at det er der, men det kan sagtens give noget stress, eller man kan måske ikke færdiggøre sin historie på grund af manglende tid

Jeg synes at timeglasset og brikkerne ikke helt gav så meget mening, for man kunne jo eks bare sige at nu ville man spørge om noget. Jeg synes at timeglasset skulle være mindre tid, så man skulle snakke indenfor tiden

Timeglasset var overflødigt og ikke noget der bidrog positivt til spillet

timeglasset er lidt overflødigt, nogle snakker mindre end til at fylde timeglasset ud mens andre snakker mere

Timeglasset var lidt overflødigt. Step 3 kunne også være mere optimalt. Virkede mest som noget der bare afbrød en god samtale

For det meste brugte vi ikke timeglasset, da hvis man ikke kunne/havde lyst til at fortælle så meget, så vi bare og ventede på at de løb ud.

Hvis man var hurtigt færdig med temarunden, så kunne der godt blive lidt akavet stilhed.

det kommer nok lidt an på menneskerne man spiller det med, men nogle gange kunne det godt blive nogle korte svar, hvor det ret hurtig døde

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Timeglasset var et forstyrrende element.

Timeglasset blev ikke brugt, og anden rundte var meget jort men ellers rigtig godt

Det var lidt underligt med de hjerter man kunne bruge

Jeg synes, at temakortene ikke gav mening med mindre alle i gruppen havde fortalt historier.

Der var ikke noget helt konkret galt med spillet, eller noget der ikke fungerede så godt, men dog betyder det måske lidt meget hvem man blev sat sammen med, for hvis ikke de deltagende er entusiastiske, da fungerer spillet ikke efter hensigten.

Timeglasset ødelagde måske lidt en god samtale, man havde kørende.

Nogle at kortene som startede samtale var lidt svære at svare på, fordi det ikke er noget man normalt tænker over og man kommer direkte ind i det, så man har ikke nødvendigvis et svar

Jeg synes timeglasset fungerede mindre godt.

Timeglasset og nogle af spørgsmålene var lidt svære at komme op med en historie til

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Selve delen med temakort, endte med at virke lidt overflødig. Det var som om at det pludselig blev lidt svært at huske de forskellige historier

Temakortene virkede måske en smule overflødige. Det var svært at få en samtale op og køre omkring temaerne.

Der kunne godt være nogle ting som fik spillerne til at snakke om en ting i lidt længere tid fx nogen nye brikker

Jeg synes ikke at det gave så meget mening at bruge hjertet, spørgsmålstegnet og timeglasset

Der var nogle ting som ikke var så nødvendige når samtalen gik godt (timeglas og brikker) Det gik nogengange lidt i stå/ lidt langsomt, men ikke det er ikke nødvendigvis dårligt

Timeglasset var ret overflødig. Efter at have spillet "fortællerrunden" et par gange begyndte spørgsmålene at gå igen. Så måske ikke spille samme runde igen og igen?

Nogle af spørgsmålene var meget korte, og lette at svare på + timeglasset. Det blev meget struktureret, hvilket godt kunne have en indvirkning på flowet

Jeg synes måske, at timeglasset lidt er en kontrast til at titlen på spillet jo angiver, at det er et 'samtale spil'. Derfor synes jeg at timeglasset godt kunne virke som en pressbold til at tiden skulle (!) udfyldes.

Vi sad ofte og ventede på at sandet løb ud af timeglasset. Jeg forstår godt, hvorfor timeglasset er der, men kunne man evt. bytte timeglasset ud med et stopur, så man kan resætte tiden?

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Jeg tema runden var lidt for kort og den gav ikke rigtig det den skulle til spillerne

Temakortene og evaluering var lidt overflødig og ikke så givende

Timeren virkede ikke så godt

Nogle af spørgsmålene var meget svære at komme med svar til, mens andre blev snakket om i lang tid. Det er svært at føre dialog med fastlagte taletider. Vi endte med ikke at bruge timeglasset

Tema runden døde lidt hurtigt, men idéen bag er god.

Jeg synes godt der kunne være flere uddybende spørgsmål. De meget brede spørgsmål fungerede ofte, dog svarede folk nogengange lidt overfladisk pga spørgsmålene

Det var ikke altid at man kunne finde på noget at sige til kortene. Spørgsmålskortene blev heller ikke brugt så tit, folk kommenterede bare.

Vi fik ikke rigtig brugt timeglasset - det kom an på om samtalen var flydende eller ikke

Jeg synes at brikkerne var overflødige da der ikke var så meget og bruge dem til og derfor og det samme med timeglasset da det ofte var længere end historien og så skulle man vente på det og der blev også glemt at vende så det var bare ædt et rod

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Timeglasset virkede lidt overflødigt.

Jeg synes at der burde være flere spørgsmål der kan være mere personlige

Det fungerede godt men spørgsmålene til sidst var lidt Svære at svare på, i forhold til det skabte lidt forvirring om hvad man svarede til.

Timeglasset var overflødigt og nr 2 rundte virkede ikke så godt det tog meget kort tid og man viste ikke rigtigt hvad man skulle sige, der måtte også gerne være flere forskellige spørgsmål og nok også nogle dybere nogle

Timeglasset var måske en smule overflødigt, men omvendt sørgede det også for lige mængde taletid til alle 4 deltagere.

Tema-kortene, synes jeg stoppede flowet i samtalen, hvor det blev svære at finde noget at sige, samt synes jeg ikke det hjalp som en icebreaker eller til at lære hinanden bedre at kende

De pinke-kort fungerede ikke helt ligeså godt som de blå-kort

Timeglas var ikke nødvendigt, da man husker ikke så meget at bruge det

Den sidste del af spillet, da en mundtlig refleksion kunne virke bedre og mere fællesskabsskabende.

4. Hvad synes du fungerede mindre godt ved spillet?

Spillet fungerede fint.

5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Fjern timeglas

Nope

Nej

Ved ikke

nej

Nej

Mere forskel i spørgsmålene.

Gentænk timeglasset

Ikke lige umiddelbart



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Nej

Hmmmm ikke lige nu

Drop glas og brikker, kun kortene. Evt. kunne spørgsmålene til afslutnings runden omformuleres, da de er lidt kringlet.

Fjern timeglasset og temakortene

måske noget der er bedre til at starte sjove samtaler

Temakortene kunne godt bruges på en anden måde

Nej

Hov det svarede jeg i den før

Fjern time glasset og forlæng første runde



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Temarunden kunne godt have flere kategorier

Nope

Flere kort

Nej, måske genoverveje fokuset på timeglasset

Timeglasset gav for os ikke meget mening

Måske fjern timeglasset

Nej

Det fungerede ikke som sådan dårligt, men hvis nu man fik lov til at snakke om mere end 2-3 fortællerkort hver, kunne man nå at lære hinanden at kende lidt mere.

Ikke som sådan, nej



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Jeg synes der skulle være mere udfordrende og sjove sætnings startere

Nej synes det fungerede fint, tema-delen, gav for mih ikke den store mening

At tidstageren fjernes, eller at det tydeliggøres at den ikke er obligatorisk.

Hmmm....

Fjern timeglasset eller tilføj endnu et så der kan skiftes ud

Timeglasset er ikke nødvendigt

Men kunne ændrer temakortene eller fjerne dem helt.

Måske mere "spicy" fortællerkort.

Næh



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Nope, alt fungere rigtig godt

Måske ingen timeglad

Tager ud tid

Ikke rigtig

Fjern 2. Runde. Katagorierne

Gør timeglasset valgfrit

En tredje runde

Måske fjerne timeglasset, da den var ret overflødig. Flere ikke abstrakte spørgsmål

gør det mere til et spil, med sjove lege end kun dybe samtaler



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Der skal være mere til temadelen

Gør til konkurrence

Egentlig ikke.

Man kunne fjerne timeglasset og jeg synes heller ikke den sidste del var nødvendig

Der var et spørgsmål som var der to gange, "et sted jeg elsker at være" tror jeg det var.

Måske der kunne have været mere fokus på at skabe en samtale i stedet for et form for interview

Lav en verbal afslutning/noget hvor man ikke skal skrive ned.

Jeg ville overveje nogle flere sjove spørgsmål og blande ind, så man kan blande det sjove med det dybe så det bliver varieret.

Ikke konkret. Men måske gøre temarunden lidt længere.



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Timeglasset kan godt beholdes, men det skal gøres klart at man kan gøre begge dele med den

Ikke som sådan.

Nej

Overvej brikkernes funktion

Nej 😊

Skrot the timeglas, eller gør det mere til en opfordring

Ikke umiddelbart

Anbefaling af antal fortællekort inden man går til temarunden.

Nej



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Som sagt overveje, hvor stor/hvilken effekt timeglasset og brikkerne har/bør have på spillet.

Nej

Måske eksempler på hvad svar kunne være. Og igen eksempler på opsummeringer til de pink kort.

Brikkerne er lidt svære at lægge mærke til, så hvis man kunne lave 2 brikker; én med hjerte og en med spørgsmålstegn. På den anden side, skulle der på begge være et tegn som indikerede "passiv".

timeglasset kan godt fjernes

Måske nogle flere forklaringskort. Desuden var det svært at få nogle af historierne til at passe med nogle af temakortene

Måske fjerne reaktionsbrikkerne og i stedet bare beslutte at ingen må afbryde den der taler

Nej

Jeg vil som sådan anbefale at temarunden integreres i talerunden således at man trækker et tema og en startssætning samtidigt



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Nej ik rigtig:) super fint spil

Måske kunne timeglasset fjernes.

Flere forskellige slags brikker så man kan udtrykke sig på flere måder

Måske lægge op til at man er lidt mere konsekvent med brugen af timeglasset, for at udjævne forskellige stadier af snaksaglighed – men samtidig er det jo også syndt hvis man er i en gruppe der snakker supergodt.

Man kunne godt droppe timeglasset, og måske se på om der er en anden måde at bruge temakortene.

Nej, ikke sådan rigtigt

Nej

Man kunne måske skrive ind i reglerne eller gør det tydeligt, at man ikke behøver at bruge timeglasset.

Man kunne måske have to forskellige slags lyserøde kort. Nogle som er mere dybe, hvis man vil det, og andre som ikke er så dybe



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

En ændring på spillet, kunne være at fjerne timeglasset eller justere tiden, så man fik længere tid til at snakke i

Emojis vil være en god implementering til spillet, idet det giver et større udvalg af reaktioner, og samtidig appellerer mere følelsesmæssigt til de forskellige spillere.

At man ikke skulle lave den sidste del At der ikke var timeglas eller brikker

Tredje runde kunne man snakke om det i stedet for at skrive det ned.

Ikke umiddelbart, måske implementer flere forskellige timeglas, så gruppen selv kan bestemme tiden hvori det er passende at snakke. Da justeres det efter hvilket spørgsmål man har trukket

Kun det med timeglasset.

Nej

Nej, det fungerede overraskende godt

Jeg kunne godt tænke mig at de røde kort mere var teamer man alle kunne snakke fælles om og derigennem opdage fælles interesser fremfor, hvordan de bruges i øjeblikket



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Ik rigtig. vi brugte ikke timeglasset overhovedet. måske kunne det være sårn at hvis der var en anden en den person der trak kortet der havde noget at sige, at den person også måtte fortælle det bagefter

Ændre på temakort og evaluering

Måske kunne timeglasset undlades, men FEDT design af spil!

Nej

Tænker godt man kunne sige hvad man skal i afslutningsrunden, når man går i gang med temarunden, så man bare kan gå videre, når man er færdig.

Fjern timeglasset. Anbefal et mindre antal "fortællerrunder" og flere "tema-runder".

Ikke umiddelbart

Nej

Man kunne ændre tema runden så man trak flere kort hvis nu man vidste hvad man ville sige til det pågældende tema



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

Jeg synes godt man kunne ændre lidt på temakortene så man havde en runde til at komme lidt dybere ned i de tidligere diskuterede emner.

Nej

Forskellige niveauer af spørgsmål. Sådant med dybde og seriøsitet 1-basic hverdags ting 2-skole, familie venner mm 3-følelser, tanker mm

Timeglasset behøves ikke

Måske kan man have 2 timeglas i spil

Nej, det har jeg ikke.

Måske til de der brikke også hav en som er ligesom ikke relatere, fordi der hvar nogle ting jeg ikke kun relatere med men kun snakke om

Ingen timeglas
Flere forskellige spørgsmål
Brug anden rundte som en meget kort afslutning på 1-2min hvor man bare lige tænker tilbage på det man snakkede om og kopler det på temaerne

Måske hav timeglasset som et forslag til brug i spillet i stedet for en del af det



5. Har du nogle konkrete forslag til ændringer?

De anvendte blå kort skal måske ligge fremme under temarunden sådan at det er nemmere at huske alle historier.

Man kunne lave en rundte hvor hele gruppen snakker om et fælles spørgsmål. Det endte nemlig med at vi fælles snakkede om vores oplevelser med spørgsmålet alligevel.

Tema-kortene kunne blive brugt til at starte en samtale med et bestemt tema

Timeglas kan fjernes, da det er ikke den mest relevant til spillet. Man kunne udvide brikkerne lidt mere til en terning, så vi kunne få vist flere ting vi føler

Muligvis en lidt mere konkret spørgsmål

Bedre måde at bruge runde 2, da skriftet fra en lang omgang talekort til en kort runde med temakort virker lidt underligt og malplaceret.



6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Nej

I do not know

Ved det ikke

At der var nye oplevelser man kan opleve

at andre også kan have samme oplevelser/tanker osv

Hvad for nogle minder man nemt kommer til at tænke på

At man kom til at tænke på nogle minder, og man hørte om andres folk meninger

mange folk er glade for at tale og fortælle hvis de får chancen

Jeg har opdaget et nyt værktøj, som kan bruges til at starte samtaler op med.

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Ved ikke

At man skal leve livet og tage ansvar for ens egen lykke

At jeg har flere historier, end jeg troede

Det var en god måde at turde spørge ind til hinanden på

Jeg kom til at tænke på min familie og hvordan vi har det sammen

Man har mange gode historier med sine venner man ikke sætter nok pris på i hverdagen, så man skal huske at nyde den tid man har med sine venner

Måske lidt at mange unge ikke er "farlige" og faktisk har det en del ligesom mig selv

Hvordan generte mennesker havde let ved spillet selvom de er generte

Intet

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Hvor mange der har en historie uanset om den er stor eller lille som de gerne vil dele hvis man kommer ind på det emne under Samtalen

At andre har det på samme måde som en selv

Hvor mange rare oplevelser jeg har med mig.

Fællesskabet betydning og indflydelse på individet

Man så hvor forskellige man var fra person til person

At flere unge oplever samme ting. Dog har vi samtidig unikke oplevelser

Ved ikke

At tænkte en smule over min hverdag

Man kunne spejle sig i de andres historie og finde ud af man relaterer meget til hinanden. Man kunne dele oplevelser som andre også har haft

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Vi har meget til fælles, og det er nemt at snakke med nye mennesker, når der er sat en ramme for det.

At det afhænger meget af hvem man spiller med om det er sjovt

Ikke de store, reflekterede over oplevelser

Nok ikke så meget. Betyggende at det var så nemt at snakke med folk

Hvor nemt det nogle gange kan være at starte en samtale

Tænkte på at personer har forskellige relationer til deres familie

Dem jeg spillede med, jeg fik en følelse af at "wow de stoler på mig" eller "dem gad jeg godt være venner med" Og det var jo bare mega fedt, når jeg kun har mødt dem i dag

Ps

Jeg tror jeg vil tænke på både andres, men også min egen fortid, mere i min hverdag

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Det fik mig til at tænke over hvordan alle bare er folk der har en historie. Den vil de gerne dele de skal bare skubbes lidt i gang

Det var fedt at spillet kunne føre til mere seriøse samtaler

Jeg blev mere bevidst om mig selv og andre

Jeg begyndte at reflektere lidt over mit eget liv og min fortid på en god måde.

At man skal værdsætte sine oplevelser og minder mere. Jeg opdagede, at jeg glemmer alt for mange ting for hurtigt.

Spillet skulle have været i længere tid og vi skulle have haft dybere spørgsmål, hvis det skal kunne sætte ordentlige refleksioner igang

Vi alle er ikke så forskellige

at alle mennesker er forskellige og man ikke kan se på overfladen hvilken type person man er

Ikke rigtig nogen. Jeg fik snakket med nogen mennesker og set at vi delte samme mening omkring nogle ting

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Det havde en positiv virkning og gav en noget at tænke over

Jeg kom til at tænke over at alle har en sjov historie at fortælle

At selv om, at man kommer fra forskellige steder og har forskellige minder, så er tankerne bag dem alligevel ofte noget man kan relatere til, og derved er spillet et godt middel til at lære andre at kende.

At jeg skulle bruge mere tid med mine bedsteforældre og min tvillingebror og derudover investere meretid i venner

Tanker om relationers indvirkning på folk

Jeg tænkte meget over hvorfor de tanker der dukker op som det første egentlig gør. Det er spændende at spekulere over hvorfor man husker præcis det man husker og hvorfor man husker det

Det hik overraskende nemt med at få snakket og det virkede til at alle var interesserede i at have en samtale

Jeg skulle tænke tilbage til min barndom, og hvordan den har påvirket mig som person. Altså, der skulle graves gamle minder op, som var både på godt og skidt

Det viste at man sagtens kan stille spørgsmål til andre og om andres liv uden det behøver at være mærkeligt. Det kan dog være lidt sværere normalt når man

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

At mennesker og fællesskab var en gennemgående ting i mange af historierne.

Jeg vil sætte mere pris på mine tætte venner, især mere verbalt Fokus på hvordan fællesskaber har en betydning i mit liv

At du måske har mere tilfælles med folk end du lige tror.

At alle personer har hver deres historie, og at man skal tage de muligheder man får i livet

Det fik mig til at reflektere over hvilke begivenheder indeholder nok fylde til at være interessante

Livsanskuelse og en tilfredshed over tilværelsen. Jeg fik også lyst til at snakke flere dybe samtaler med nye mennesker

Min familie og hvad jeg begik mig med - hvordan mine interesser er forskellig og ens med de andre og ligeså med min familie.

Jeg var glad for at høre om andres oplevelser og hvordan de opfattede mine oplevelser. Jeg bliver inspireret til at gøre mit bedste for at forstå andre under gode vilkår uden at afbryde

At de fleste er meget åbne og gerne vil snakke om deres minder og oplevelser, ergo det bliver nemmere også selv at gøre det.

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Jeg oplevede andre mennesker åbne op, og det fik også mig til rimelig automatisk at åbne op.

At jeg har et liv som mange andre og jeg ikke er den eneste som går og er stresset og strækker tingene til sidste øjeblik

Man skal være opmærksom på, at det man laver i utrolig høj grad bliver farvet af dem man gør det med. Vi spillede tre gange, og afhængig af folkene man spillede med fik spillet en meget anderledes karakter..

Inden man svarede på en sætning skulle man lige beslutte hvor dybt man ville besvare spørgsmålet og det tror jeg kunne være en fordel at gøre i hverdagen også, altså tænke mere over den sætning man skal til at sige og se hvordan stemningen vil tage m

At man bare skal begive sig ud i at snakke med folk fordi de faktisk ofte er venlige og imødekommende

Spillet satte ikke rigtig gang i nogle tanker eller refleksioner.

Det fik mig til at reflektere over mit forhold til mine venner

Hvordan at noget som man regner for en ligegyldighed i virkeligheden kan være relevant og interresant - for en selv og for andre.

Det viste faktisk at der var mange andre der gik med nogle af de samme overvejelser som mig

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Hvor meget relationer betyder

At der er mange der kan relatere til det man selv har oplevet men det er også tit at man har nogle helt unikke oplevelser

Jeg blev mere bevidst om alt det der foregår under overfladen, og at man måske kan hjælpe andre lidt ved at spørge ind til dem eller bare lytte.

Jeg reflekterede over fortiden

Jeg fik ikke sat nye tanker igang, men jeg fandt nogle andre jeg kunne snakke med om bestemte ting

det satte tanker igang om hvordan man møder folk, og hvad man normalt snakker om mens der er nogle ting man snakker om i spillet man ikke normalt snakker om

At jeg faktisk har en masse gode erfaringer, oplevelser og relationer med i tasken, og at jeg skal blive bedre til at anerkende og værdsætte at jeg har det vildt godt.

Jeg svarer på dette spørgeskema 5 minutter efter jeg spillede spillet, så jeg har ikke gjort mig tanker om noget som helst endnu.

Jeg kom til at tænke over hvor svært det kan være at få folk til at fortælle – jeg vil gerne være bedre til at kunne stille den slags spørgsmål, der får andre til at åbne op

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Jeg har fået reflekteret over livet

Hvor meget vi mennesker egentlig har at fortælle, og hvor vigtige relationer og fællesskaber er.

At folk har mere tilfælles, end man tror. Mange historier kan andre relatere til.

Mange af mine oplevelser indeholder familie, så jeg kom til at tænke på hvor taknemmelig jeg egentlig brude være for min familie

Hvis man tager sig tid, så har de fleste nogle spændende historier, som de gerne vil dele med andre

Jeg skal måske tænke mere over at være sammen med mennesker for små ting jeg gør kan have en kæmpe betydning for andre. Det ville også være fedt hvis det ikke var underligt at stille mere dybdegående spørgsmål til folk man ikke kender.

1. At der faktisk findes mange gode mennesker som man godt kan stole på. 2. Jeg tænkte også på at vi er mange som har svært ved at sige fra. 3. Vi er meget forskellige men det er faktisk en positiv ting så længe vi rummer hinanden

Jeg synes, at det er et godt spil, som sagtens kan blive en fast del af festkulturen i Danmark. Jeg synes dog godt, at man kunne lave nogle mere udfordrende eller specifikke spørgsmål.

Det er meget svært at huske ting fra ens liv når man har brug for det.

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Jeg tror ikke jeg fik nogle refleksioner, men jeg synes at det var EN MEGA GOD SPIL for at lære hinanden at kende

Man kom til at tænke på at alle går igennem usikkerheder, nervøsitet, eller ligende, og at det altså er normalt, at være det. Der er kun forskel på hvem og hvor meget man deler, derfor skal det ikke holde dig tilbage. Lev livet

Hvor meget de mennesker der er omkring mig, og som fylder noget i mit liv betyder for mig.

At man skal prøve at være mere gæstfrie\åbne overfor nye og fremmede mennesker, da de gør en forskel for de personer som kommer tilbage igen

Det gav en åbenhed og tryghed at spille spillet om man fik et indblik i andre menneskers liv

Det at åbne sig iver for andre (endda fremmede) er lettere end jeg troede, hvis bare man kaster sig ud i det.

Vores fortællinger handlede alle meget om de små ting andre folk havde gjort for os, som havde haft kæmpe betydning for os.

Spillet fik mig til, at tænke på mod, og at jeg bare skal kaste mig ud i det, uden at tænke for meget over tingene.

Møde nye mennesker. Fællesskab osv

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Det førte mig tilbage til mange gode minder fra da jeg var mindre - og det var ret så dejligt og varmede. Jeg kom også til at tænke over nogle ting, som jeg normalt ikke lige ville have tænkt over bl.a svære følelser som man alle kunne dele

Jeg kunne på mange punkter se mig selv i de historier/situationer som de andre spillere beskrev

Hvor hurtigt man kan lære folk at kende og hvor meget mange af os har tilfælles

det er man skulle tænke over sine egne svar gjorde også at man reflekterede over de minder man måske havde og også overvejede hvad man lige synes kunne være sjovt at dele som andre måske kunne relatere til

Vi nåede ikke at snakke så dybt, men er sikker på at hvis vi havde taget alle fortællekortene, så havde det ført til refleksioner hos mig.

Det illustrerede hvor vigtigt det er at virke interesseret og spørge ind til andre, for at få en god og behagelig samtale.

Tænkte lidt over hvad man egentlig har lavet af forskellige ting

Jeg indså hvor meget jeg snakker til hverdag og hvordan jeg burde bliver bedre til at lytte til andre og heller ikke behøver at komme med et indput til alting

Da vores snak gik på familie, og dens betydning, da opdagede jeg, at jeg burde ringe til min mormor og forældre noget mere. Det er meget konkret, men ikke desto mindre sandt

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

Det gav mig lyst til at spørge inf og lytte mere

At mange er glade for familie og fælleskab og at det er vigtigt at passe på netop det, fordi det er vigtigt at være i et fælleskab man er tryk i

Det viste mig hvordan folk først reagere når det er deres tur. Nogle er rigtig åbne mens andre er meget stille. I mit liv vil jeg gerne være mere åben og skabe en tryk stemning, da det er vigtigt for at spillet kan fungere!

Jeg har et indtryk af, at mange unge er bange for at dele, eller føler sig usikre, men jeg lagde mærke til, at vi unge ofte kan relatere til oplevelser og holdninger.

Jeg kunne genkende mange af de tanker, som de andre havde. På den måde gik det også op for mig, at jeg ikke er alene om de holdninger og oplevelser, som jeg har.

Det fik mig til at tænke om at snakke med andre som jeg ikke kender fordi jeg er rigtig dårlig til at snakke med nye mennesker

Jeg så både forskelle og ligheder i de andres liv og mit eget

At de fleste historier endte godt trods konflikter og usikkerheder.

?

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

At mange andre har samme tanker, følelser og oplevelser som mig. Jeg er ikke alene. Det er betryggende at vide, at jeg deler det/har det til fælles med andre.

Jeg ved ikke om jeg reflekterede nogle dybe tanker, jeg synes mere man lærte sine medspillere at kende pga de historier og følelser de fortalte om ud fra spørgsmålene

Vi skal nyde de gode tider vi har nu

Det mindede en om hvor meget man havde tilfælles med folk og gav en mod til at spørge om uddybelse. Det mindede også en om hvor interessante historier andre har og gav lyst til at spørge mere

Det var nemt at starte samtaler med nye mennesker med spillet. Og man lærer hvad man har til fælles med andre unge

Der fik mig til at tænke over hvor meget jeg har levet og oplevet, selvom at jeg føler mig ung og grøn

At folk er så forskellige, men samtidig så ens. Man bliver 10000x mindre nervøs af at gå hen til en fremmed, når man lige er blevet "remindet" om at vi alle er usikre og føler os små nogle gange.

Jeg fandt ud af at der var meget relaterbart i de andres historier og på den måde føler man sig ikke så anderledes

Spillet førte til refleksioner om, hvordan dialogen kan være et middel til både sammenhold og tryghed, især i fællesskab med nye mennesker. Men samtidig også en form for selvindsigt hos den enkelte deltager.

6. Hvilke refleksioner førte spillet til hos dig? (Hvilke tanker og handlinger satte det gang i i forhold til din hverdag/dit liv?)

At folk er meget velkomne og åbne.

7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Dårlige kunder

Emner?

Familie

Gave ideer

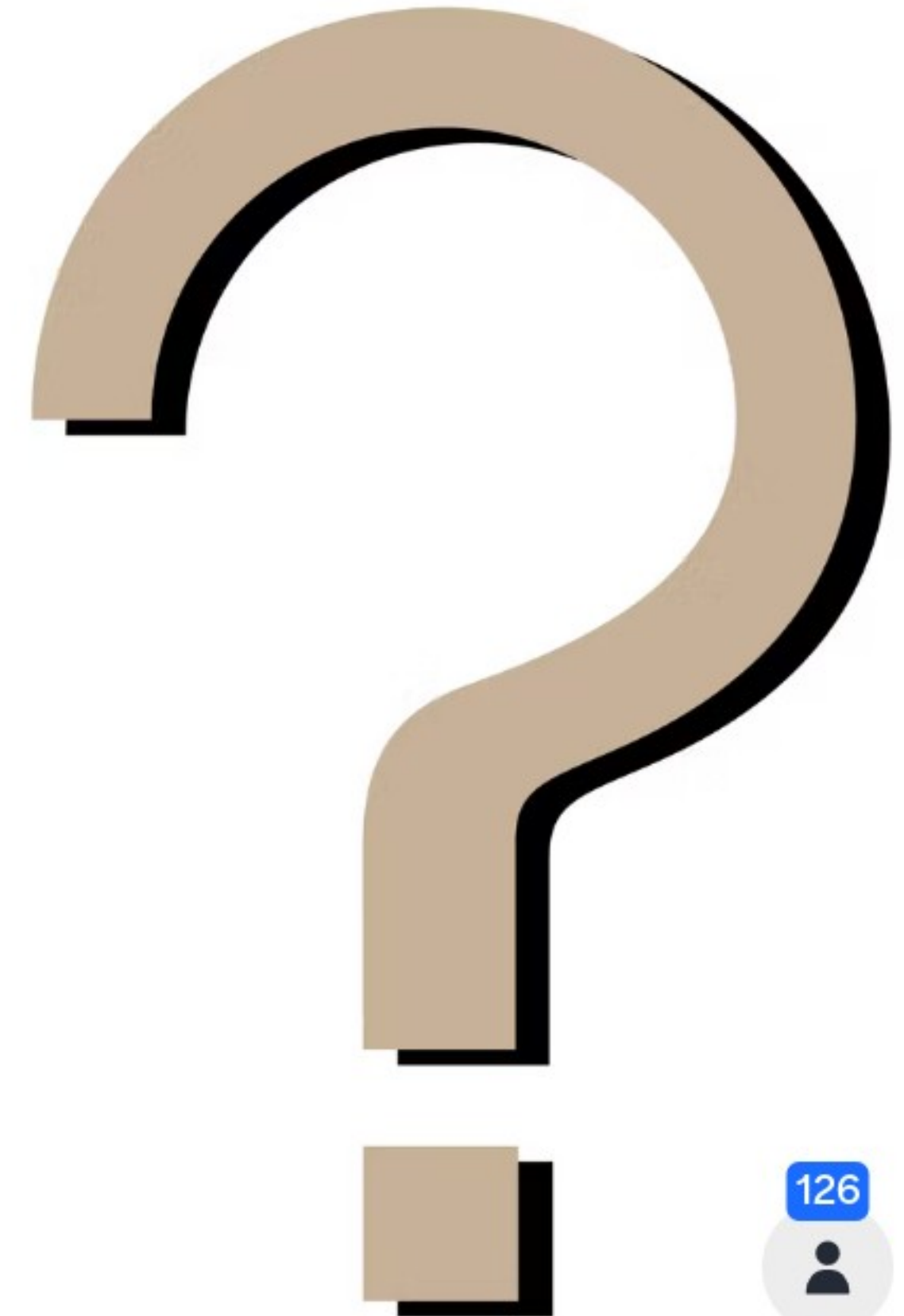
venner, familie, uddannelse

Familie

Emner om familie, flytte hjemmefra, arbejde, skole, venner

Fællesskab

det var ofte familier og venner



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Primært barndom og familie.

Familie

Familie, venskaber, rejser

Bare helt almen hygge snak om stort og småt, super nice

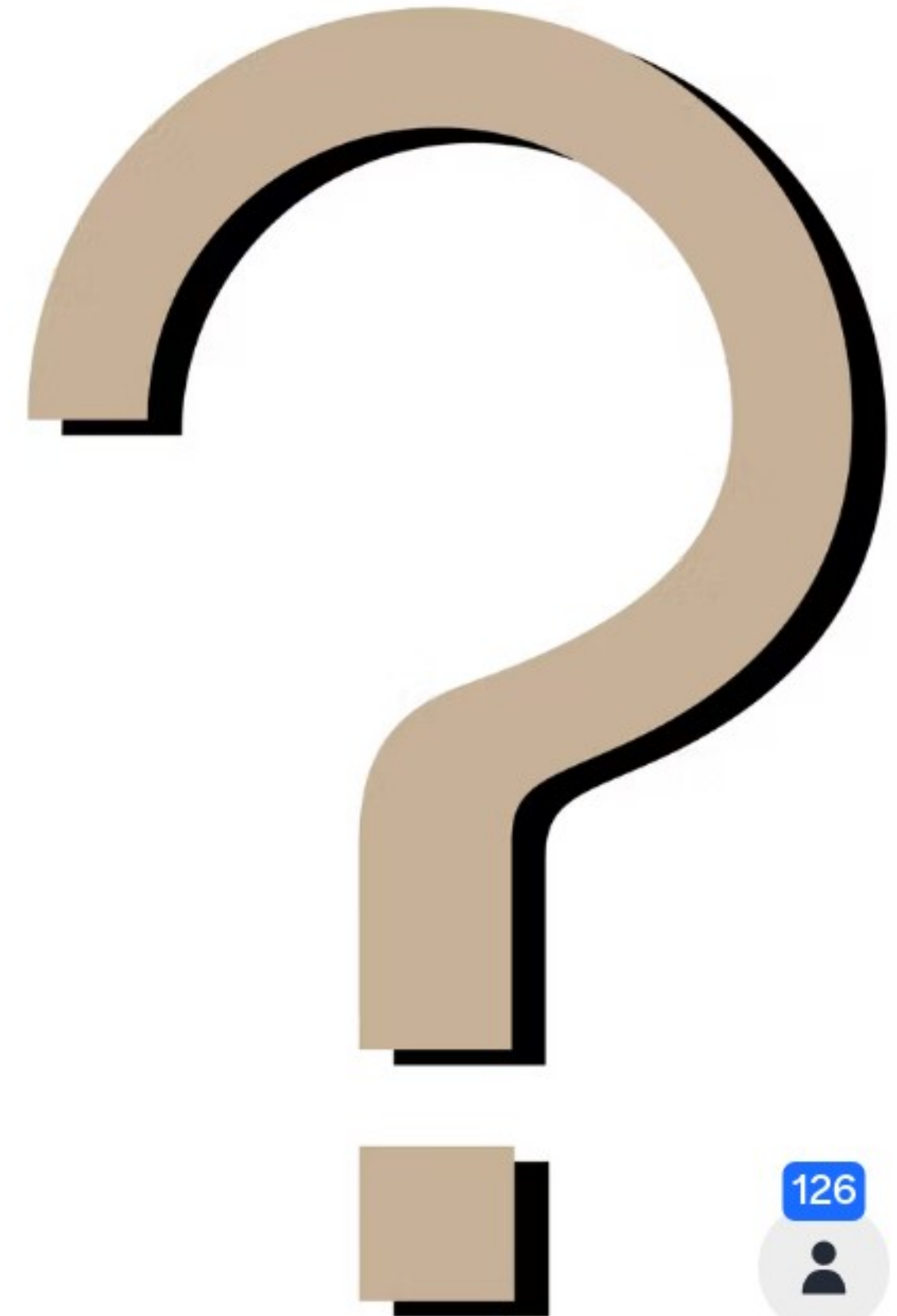
Flygtninge, efterskole og skiferie

Familie. Venner, musik, fritid, skole

Meget om familie og venner

Venskab, familie og generelt glæde

Bekymringer og tvivl



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Fællesskab, familie, tid og tvivl

Alt fra familie til rejse og ansvar

Venner, familie, accept, tvivl, utrykthed

Fællesskab og følelser gik igen

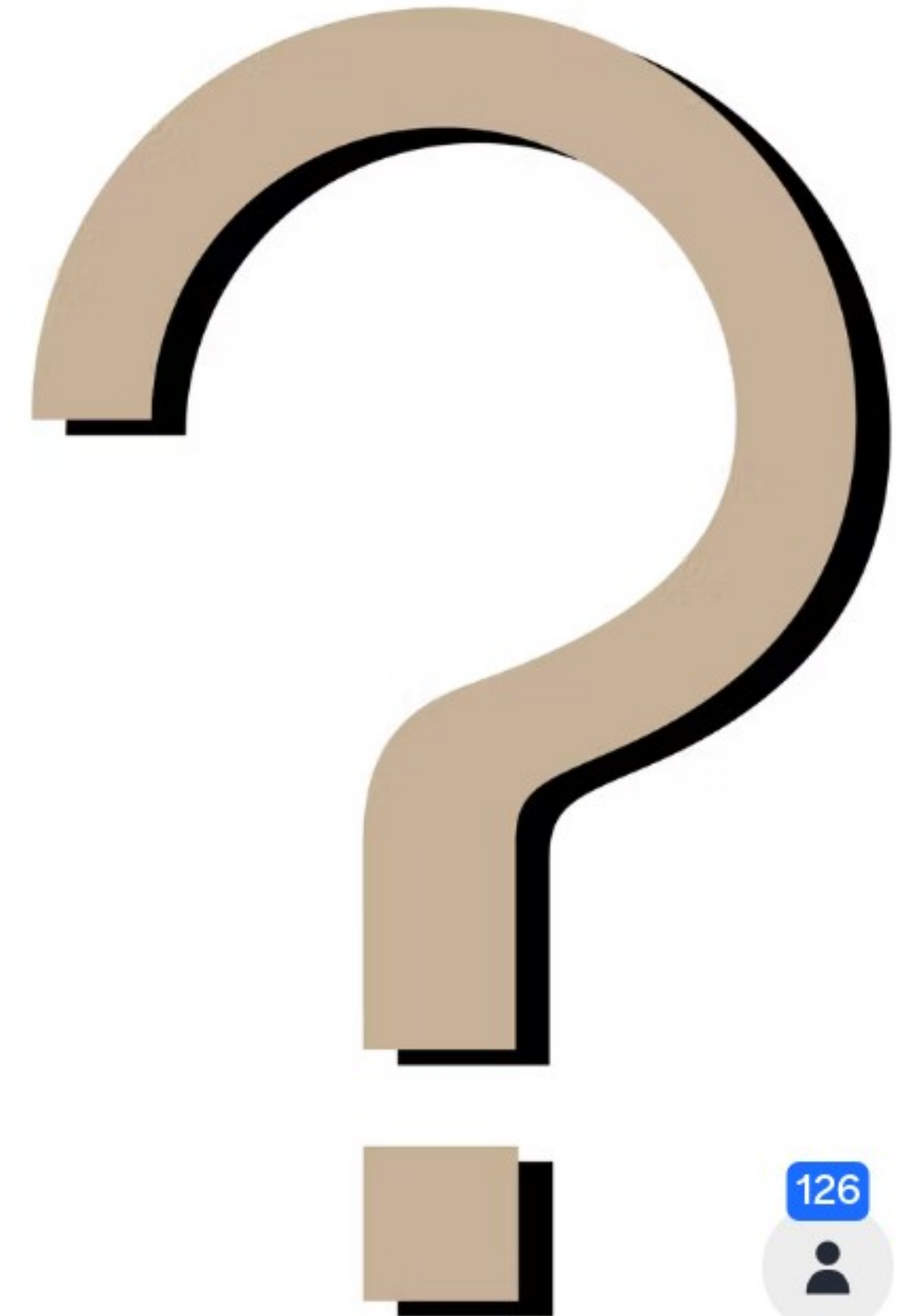
Fællesskab og venskab

Fællesskab, frihed, utryghed og træls

Mange emner men f.eks venskab, familie og tvivl

At passe ind og hvad det kan betyde at man ikke føler man gør det.

Tid, konflikter og kan ikke huske resten



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Gymnasietiden, familie og meget om venskaber

Meget blandet. Både overfladisk og personlige emner

Mange forskellig, tit noget med fritid

Familie og skole

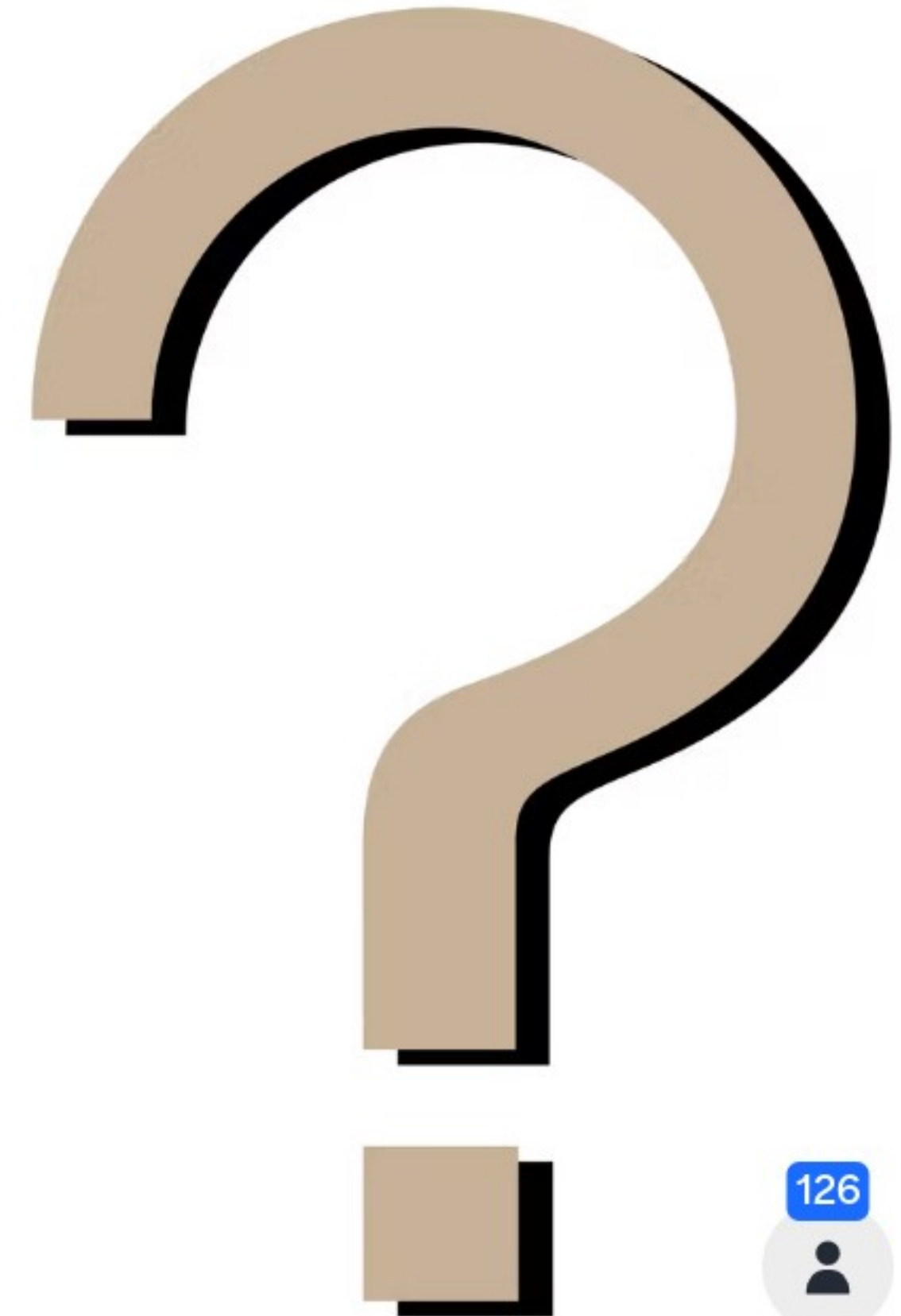
Venskaber familie og lignene

Vi snakkede om barndommen, ungdommen, skole, fritid, familie, venner, fest, fremtid og alt muligt andet

Venskab, familie

Venskab, tvivl, accept, familie osv

Vi snakkede om fælleskab og det, når noget er træls. Der var fuld forståelse for hinanden



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

familie og relationer

Hovedsageligt emner som venskab og familie

Fælleskab, familie

Barndom

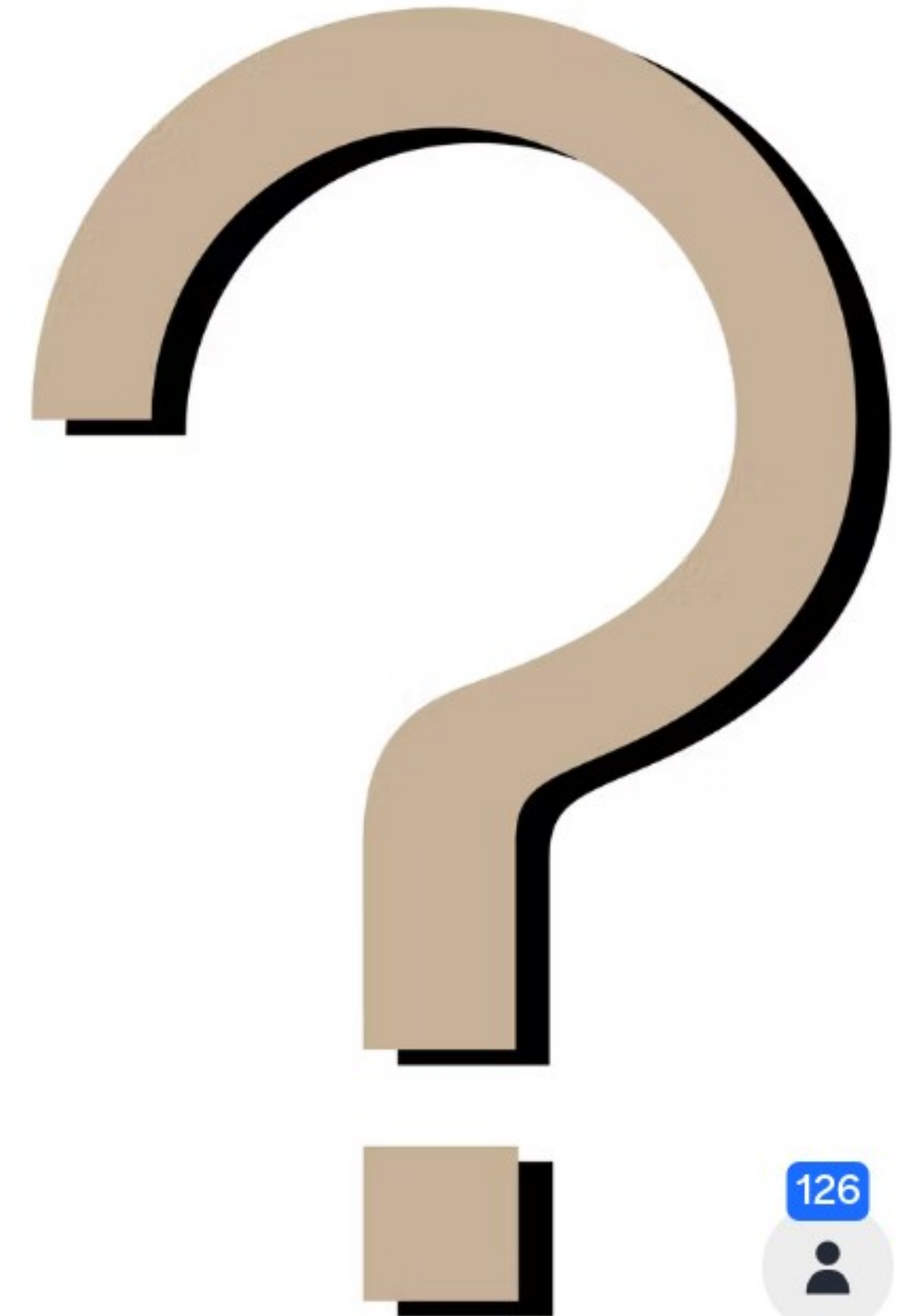
Venskab. Fællesskab. Mod. Tro.

Tro, venskab, usikkerheder, kærlighed

Familie, venskab, frihed

Kærlighed, familie, ensomhed, venskaber, skole, barndom

Venskab, skole, familie, bekymringer



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Venskab, tid, fællesskab og tvivl.

Bekymringer

Det var rigtig meget sjove historier med familie, venner eller hvor vi havde gjort noget dumt

Fritidsinteresser

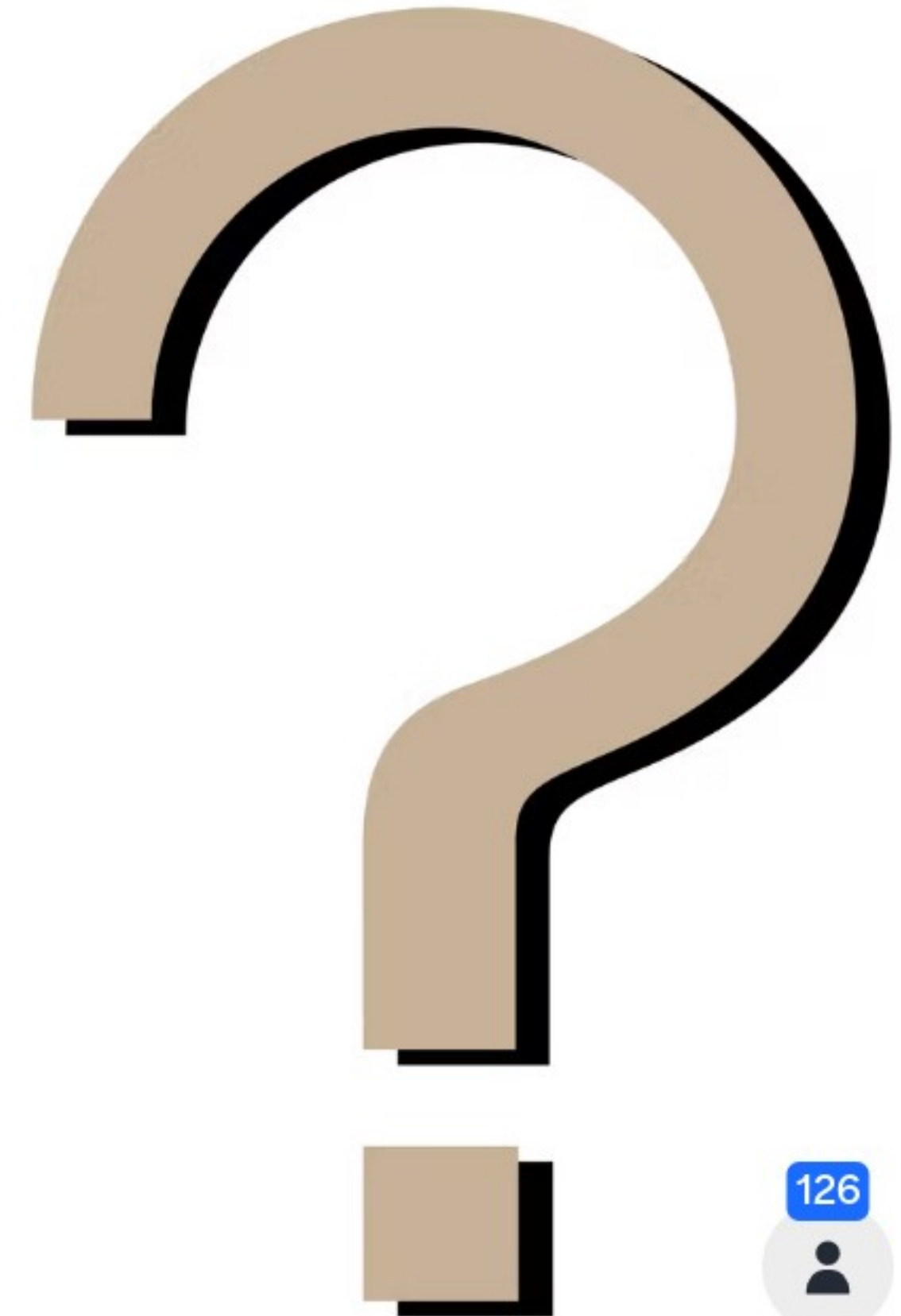
Der opstod emner som familie, venner, ferie og skole.

Emner omkring familien, frihed og sjove barndoms minder

Fællesskab, venskab og familie

Meget om relationer og barndomserindringer

Mod, kreativitet, vedholdenhed og en sidste jeg ikke kan huske



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Venskaber, tid, og mange valg

Meget med familie, venner, problemer, at gribe chancer, fritidsaktiviteter og interesser.

Bekymringer, selvkontrol, tid, drømme

Familie, venner, barndom, konflikt, accept

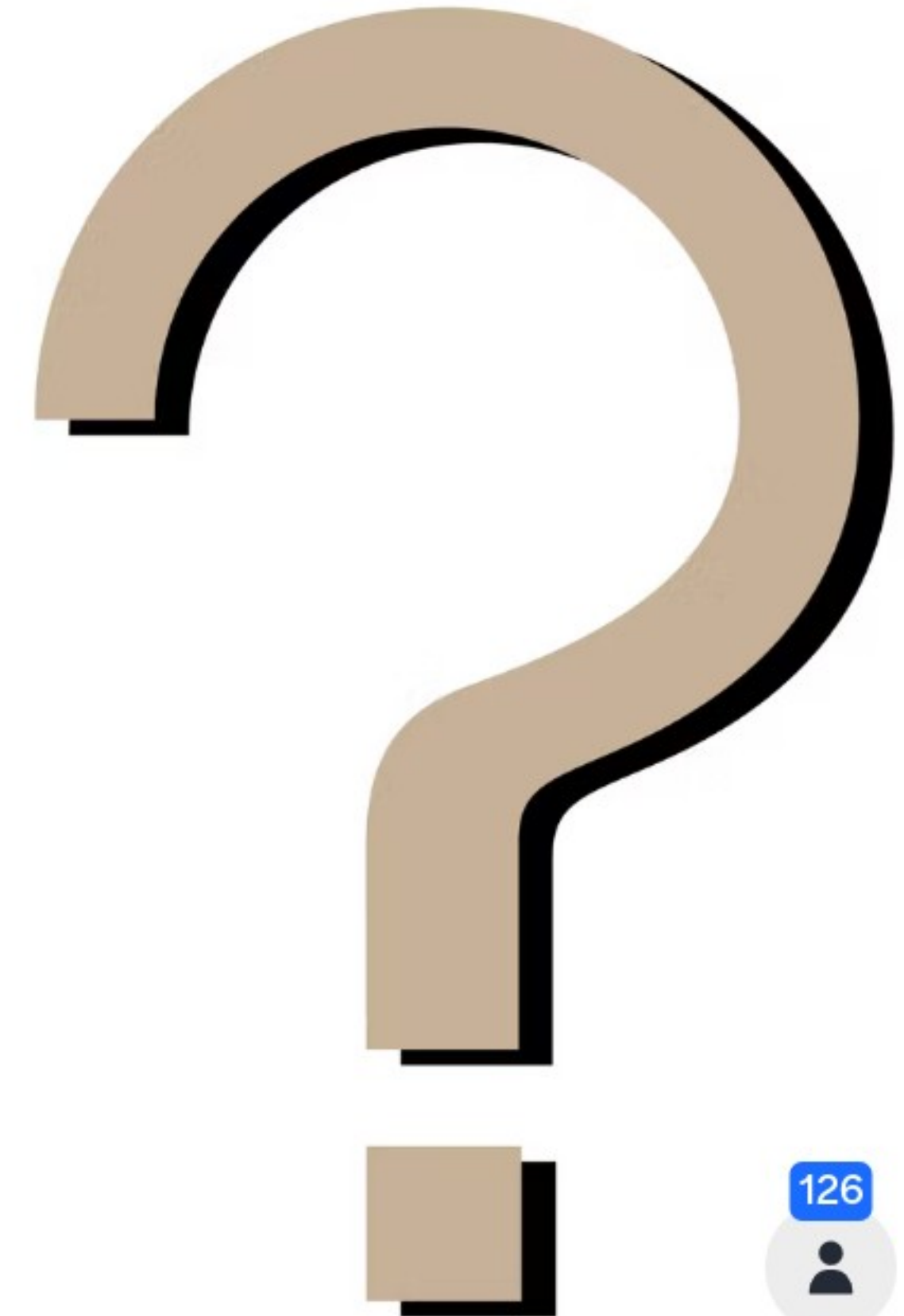
Usikkerhed Accept Bekymring Mod

Minder fra barndom, problematikker og ting, som vi er i tvivl om.

Det handlede ofte om venner eller familie og minder med disse, og nogle gange om skole.

Skole, og rigtig meget venner og hvor vigtigt det er at have venner og være en del af et fællesskab

Rejser, venner, familie, sport, sjove anekdoter osv.



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Meget om tvivl og bekymring for fremtiden. Især om ens valg af gymnasie såvel som studieretning.

Venskab og drømme

Vi kom til at tale om venner og familie, og det fællesskab vi har med dem

Venskab, fællesskab og familie

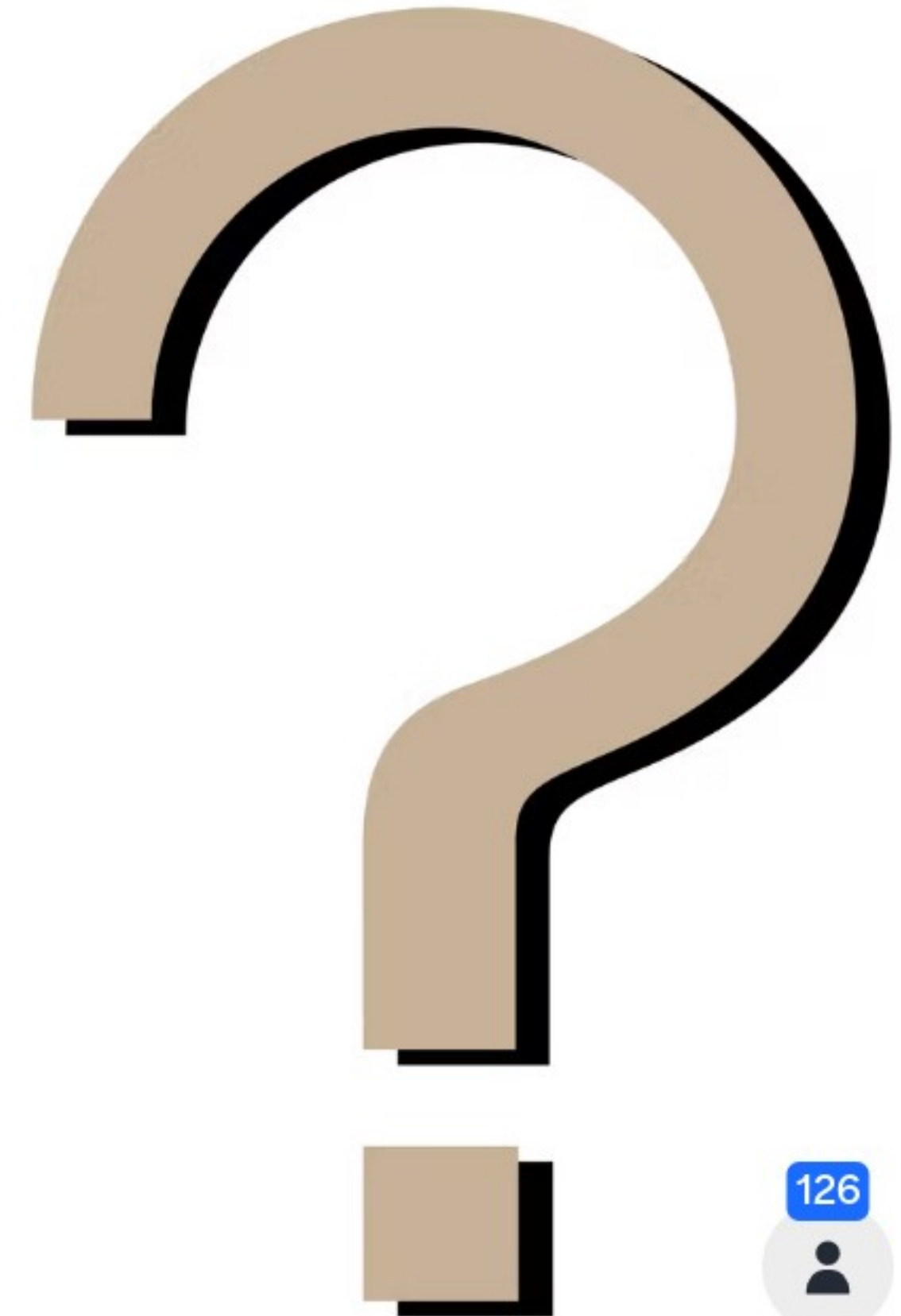
Venskab, fællesskab, mod og trøst

Mod, vedholdenhed, kreativitet og bekymring

faktisk lidt emner i øst og vest

Om man tvivlede på sin valg fortiden osv

Meget med venner og familie



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Venskab og interesser

Mod, venskab, fællesskab, kulturforskelligheder.

Der var meget med familie

Jeg var ikke med i temarunden, men generelt snakkede folk meget om venskab og efterskole

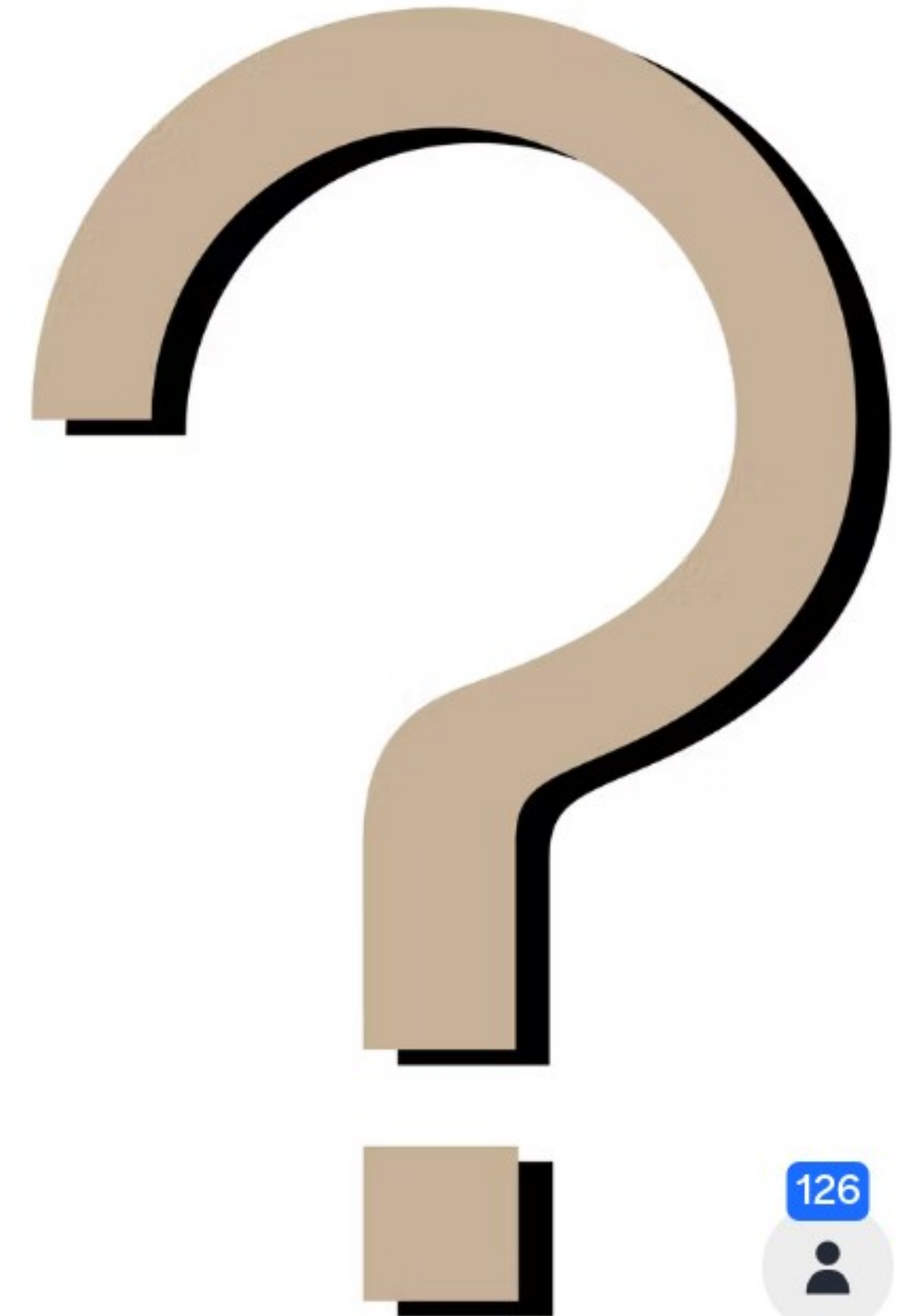
Meget forskellige small talk emner

Der opstod mange emner, men de centrale var venskaber og fællesskab.

Fællesskab, familie og tid.

Venskab, Vrede, Minder

Mange forskellige emner og det var mega fedt



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Accept, fællesskab, venskaber, bekymringer,

Forskellige bekymringer, de ting man sætter mest pris på, hvad der er svært

Træls, mod, selvkontrol, tid

I vores temarunden nåede vi ikke særligt dybt, hvilket gjorde, at vi nåede frem til at vi alle havde oplevet noget træls.

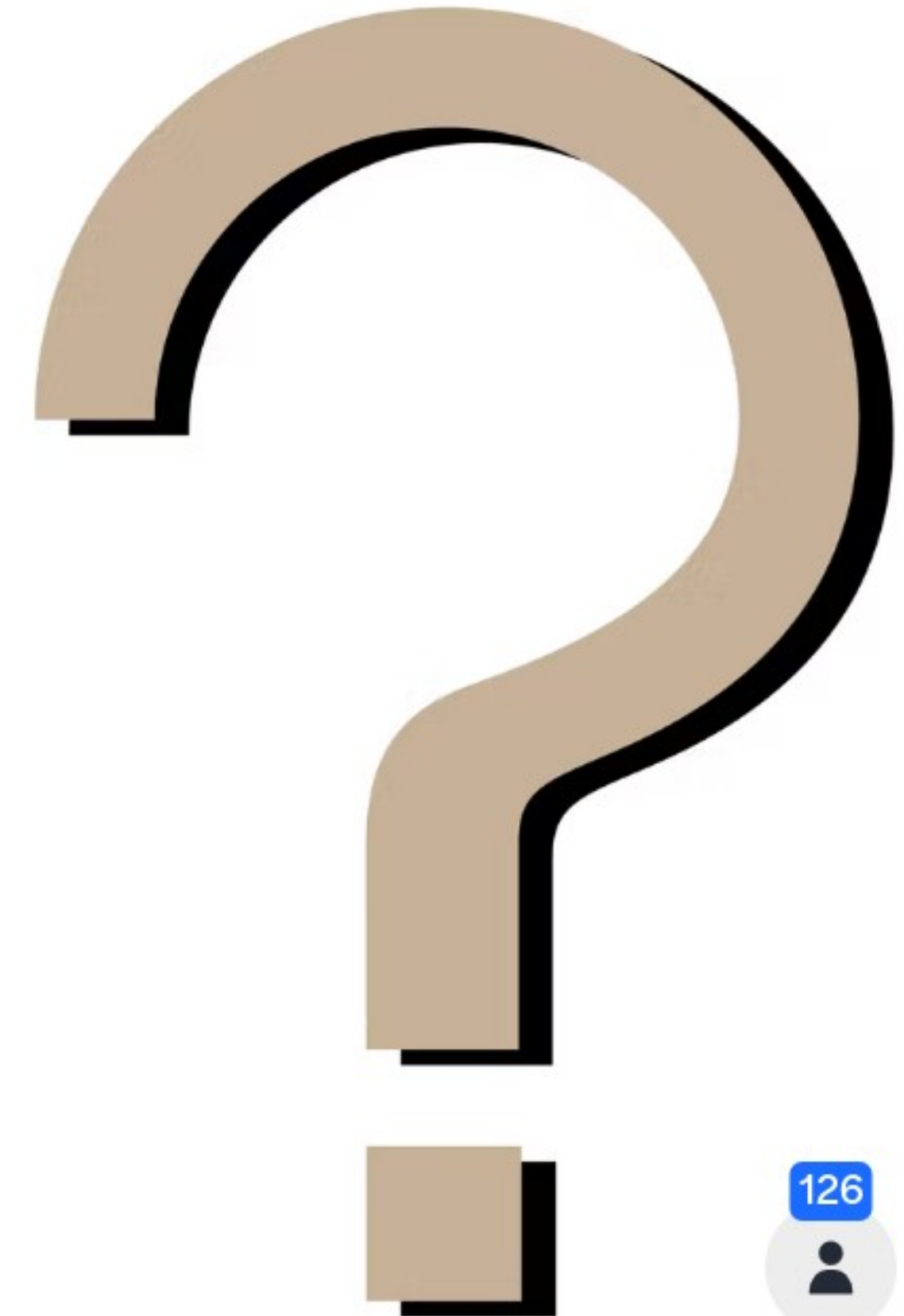
Alle mulige forskellige. Kortene bidrog til at samtalen hele tiden slog nye sving, som gjorde at man fandt ud af en masse ligheder man har med andre mennesker

At være trans og skolestart

Familie, venskab, tålmodighed, mod, balance

Fællesskab. Udfordringer

Mod, familie og fritid osv.



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Vi snakkede meget om usikkerhed, mod, familie og venskaber.

Venskab, fællesskab, mod, kærlighed, kreativitet.

Vi kom ind over nervøsitet, angst, og andre ting fra gode tider med familien, til angstfyldte tider i skolen op til eksamen.

Primært emner om efterskole, venskab, familie og skole

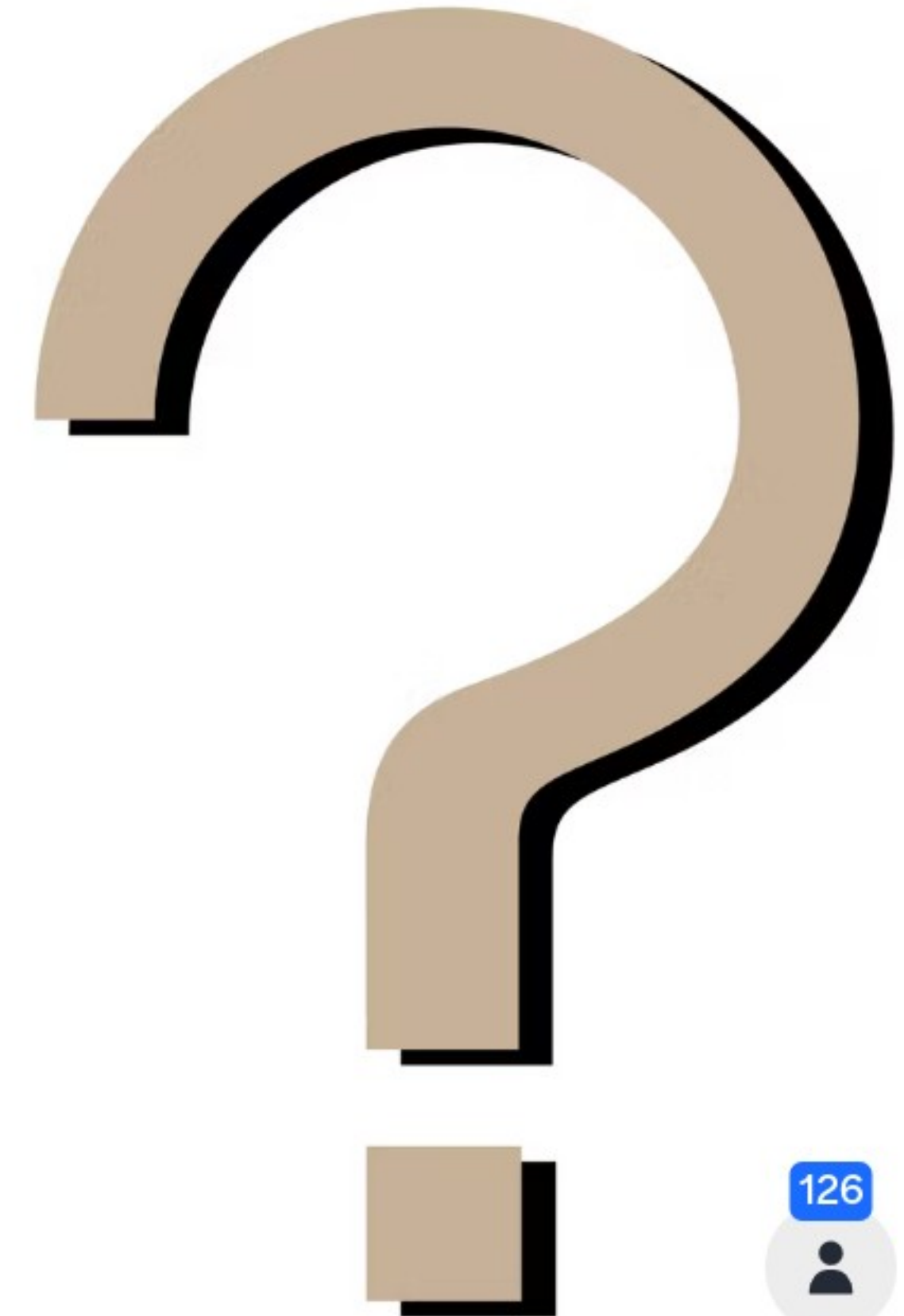
en af grupperne snakkede vi meget om venskab og familie

Familie, Venskab, interesser og håb

Fritidsinteresser, familieforhold, drømme

Emner som tvivl og usikkerhed men også glæde og fremtidsforventninger

Ensomhed, venskab, familie, skænderier, sport og musik.



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Venskaber / fællesskaber, familie, hverdag, mm.

Venskab. Mange af vores historier handlede om personer tæt på os.

Tvivl, beslutninger og bekymringer

Vores primære fokus var omkring familie og fællesskaber. Både hvor de har fungeret godt og hvor de har fungeret mindre godt

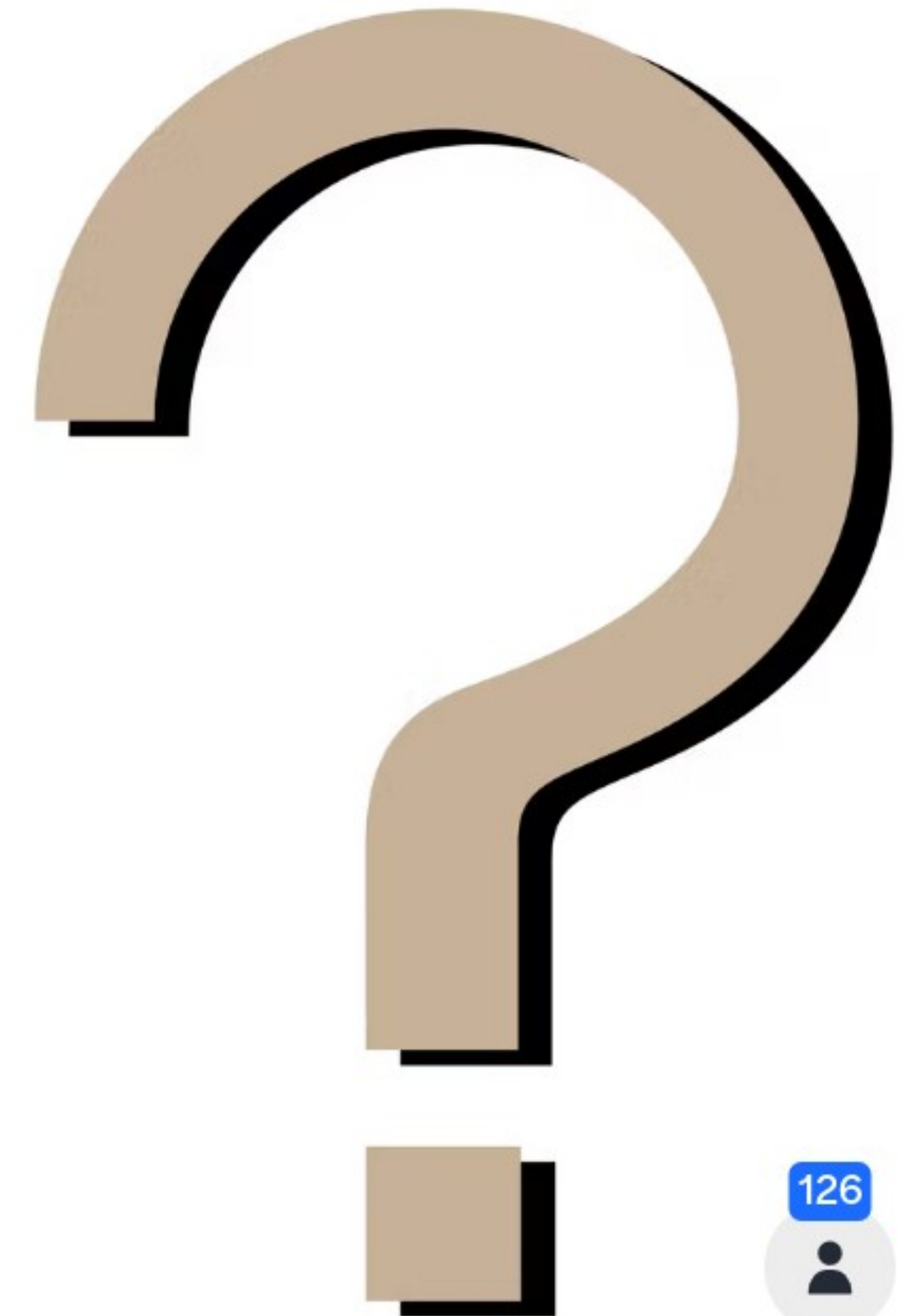
Kærlighed, omsorg, usikkerhed, minder, familie, lykkelige følelser, sjove oplevelser, helt almindelig historier

For det meste emner og historier af venner og familie. Også lidt om skole

Overemnet var familie. Vi snakkede alle om familie i en eller anden form for sammenhæng

Venskab, familie, tid, hobbyer

Familie, tro, venner, hverdag, sjove oplevelser og meninger



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Vi snakkede meget om fællesskab eller mangel herpå. Det var bl.a. fællesskaber med familie eller venner.

Accept, familie, venskab, grænseoverskridende, på udebane, personlig sejr, nye indtryk

Der var snak om accept, tid og konflikter.

Fællesskab, tid, venskab, vedholdenhed

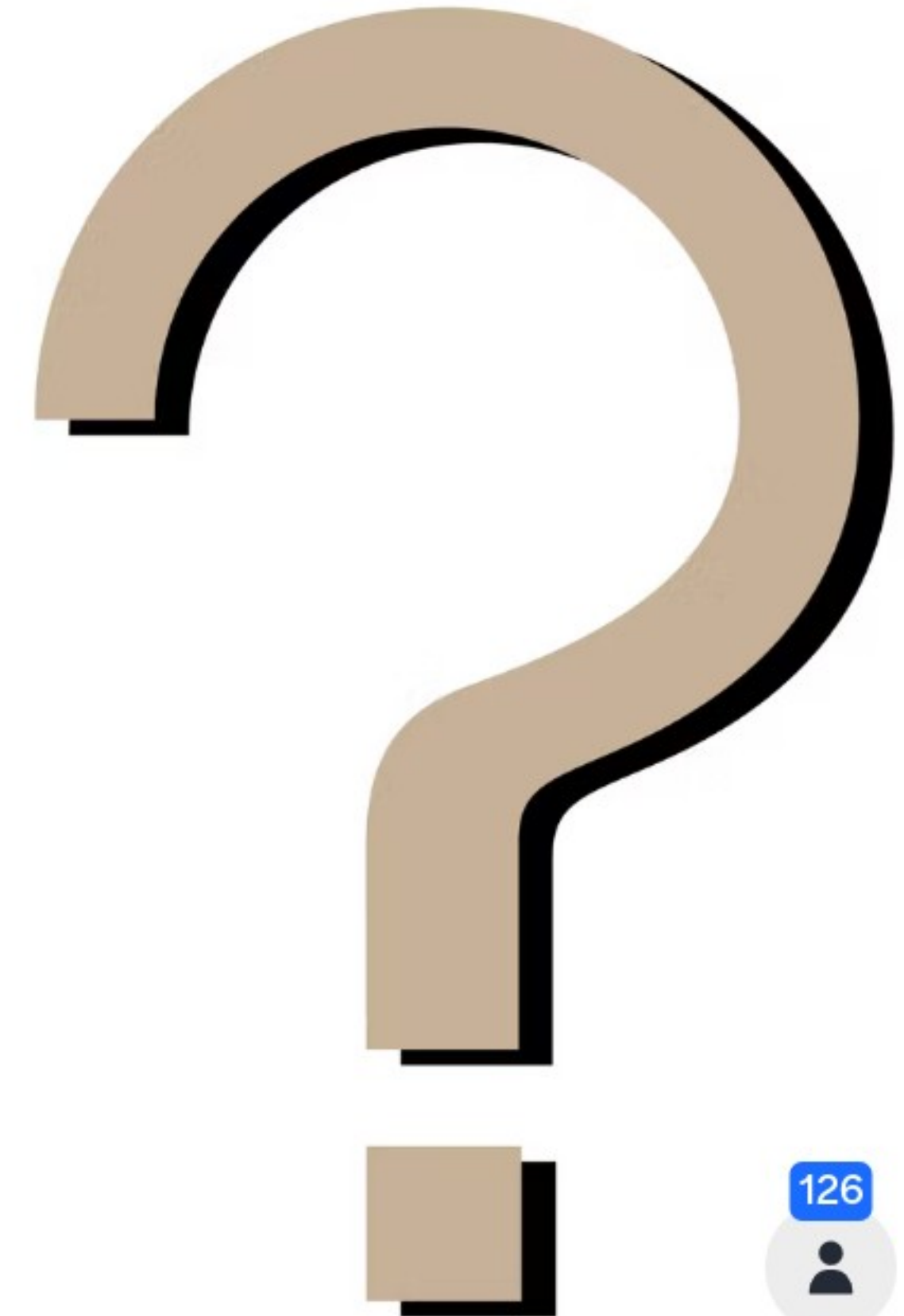
Det er diskutere og føle at man ikke bliver hørt af voksne. Også spænende at vi ikke var politisk enige, kunne jeg fornemme.

Venskaber, seksualitet

Gamle minder var noget alle historier næsten havde til fælles

Familie, venner og skole var at finde i de fleste historier.

Vi undrede os over enkelte sagte ord, og vurderede alle i fællesskab at familie nok var hovedtemaet.



7. Hvilke emner opstod der på baggrund af jeres historier?

Fællesskab og venskab, tvivl, ensomhed, manglende tid, stress, mobning

Venskab

Vi snakkede lidt om gender og seksualitet

Drømme, venskab, familie, skole, fremtid

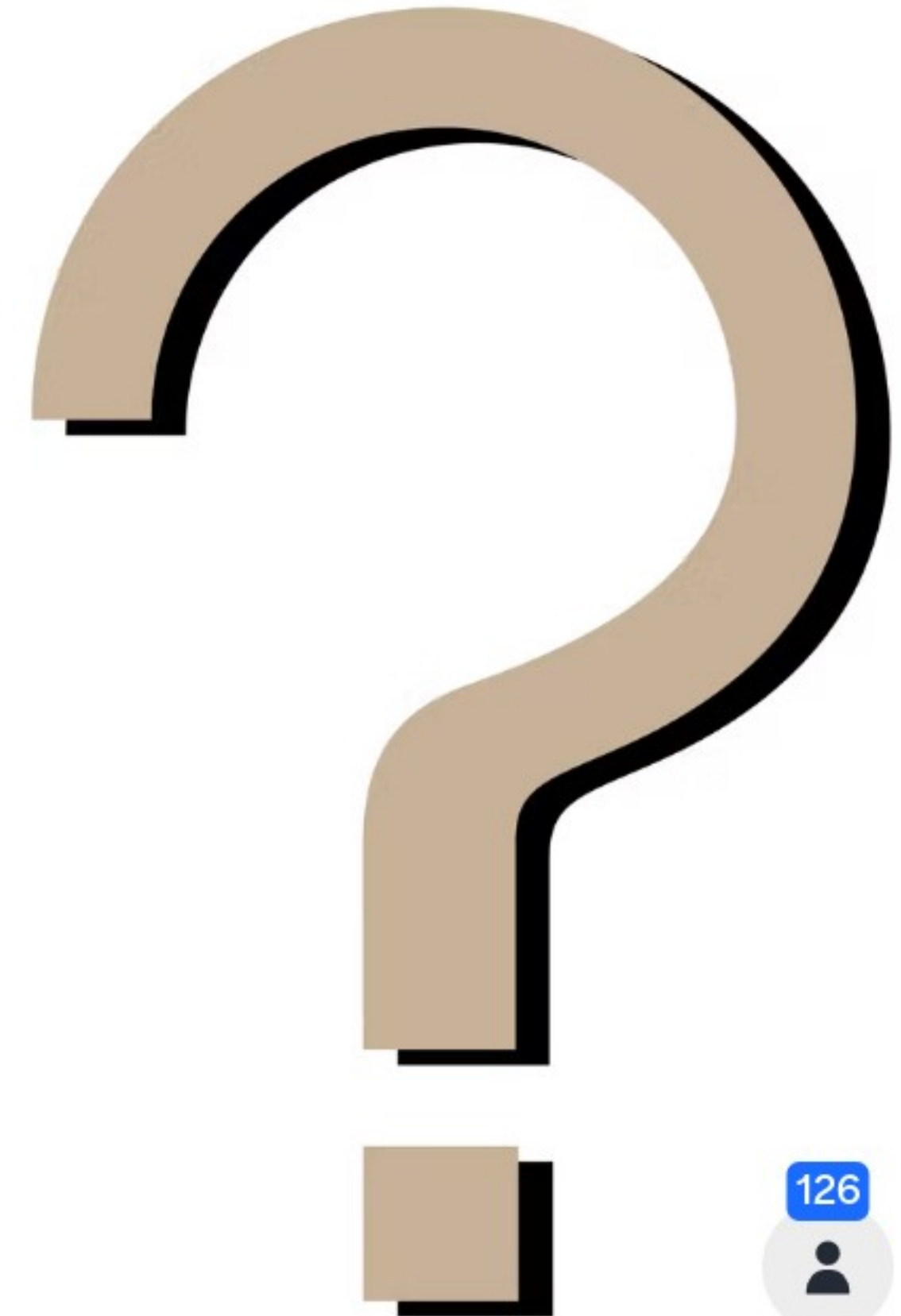
Seksualitet og familie

Familie. Venner. Skolen. Barndom. Forventninger. Fritidsinteresser.

Fællesskab og accept og familie og konflikter og venskab

Mod, tid, træls, selv erkendelse

Både kærlighed og venskab, men også områder som retfærdighed.



8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Fino

Rigtig gid icebreaker

Det gjorde det ikke rigtig

Lidt susFordi man ligesom ik kendte hinadne

okay

Det fungerede ikke.

Denne del synes jeg ikke rigtigt jeg kunne perspektiver til

ideen kan bruges men mange er spørgsmålene kan ikke

Synes ikke det handlede så meget om mental sundhed.

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Syntes ikke at der var mange elementer fra "mental sundhed", og kunne ikke genkende det så godt i spillet

Godt

Det oplevede jeg ikke

Det synes jeg ikke det gjorde

Det kom vi ikke ind på

Det startede hyggelige samtaler op, men samtalerne havde ikke fokus på mental sundhed

Slet ikke- samtalen var meget overfladisk, hvilket er helt okay nu hvor alle var fremmede

Ganske fint

Snakkede ikke særlig meget om det men kunne godt se at det ville være et godt redskab

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Lidt men ikke i høj grad. Man kan vælge hvad det skal handle om, men det er et super godt rum at dele svære tanker i.

Det fungerede fint

Vi snakkede ikke så meget om mental sundhed, men bare historier fra vores liv

Vi snakkede ikke så meget om mental sundhed. Men jeg tror det er sundt alligevel at turde tale åbent omkring ting

Både og. Når man ikke kender folk særlig godt er det svært at starte en samtale der ofte involvere dybe personlige oplevelser

Ikke særlig godt, vi snakkede ikke rigtigt om det

Nok ikke så meget om mental sundhed. De spørgsmål have vi ikke synes jeg

Mental sundhed stor lidt med småt - det er selvfølgelig relevant, men det er ikke som spiller altid fokuset.

Ikke så godt, da man ikke rigtigt kom ind på mental sundhed. Derudover var de fleste fortællinger mere overfladiske og ikke så dybdegående

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Det følt jeg ikke helt den gjorde, da det ikke var det vi talte om specifikt

Det synes jeg ikke rigtig det gjorde

Det blev ikke så dybt, så det var nok ikke, det første jeg ville tænke

Var det om mental sundhed?

Det var lidt for "overfladiske" historie til, at det blev så dybt at se handlede om mental sundhed. Dog åbnede det op for mental sundhed, da man kan spejle sig i hinanden.

Vi kom ikke i snak om det men det kunne vi sagtens

Man turde ikke åbne op om reelle problemer og dilemmaer

Da man havde talt om kortet, kom man dybere ind i samtalen og derfra førte det videre

Jeg synes ikke rigtig vi kom ind på så mange emner omkring mental sundhed

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Super godt! HVIS dem der spiller også vil have den vinkel på det. Ellers er det ret nemt at undvige spørgsmålene

Vi snakkede mere om familie og venner end mental sundhed

Fint nok - det var i hvert fald en samtalestarter

Det er grænseoverskridende at snakke om den slags med nye mennesker, så ofte blev mental sundhed ikke snakket om, men blev sniger forbi

Vi snakkede ikke om mentalt helbred

Nogle af spørgsmålene gav anledning til dybere svar

Det gjorde at en samtale bedre kunne flyde.

Ikke særligt godt, hvis man spiller med folk man ikke kender

Vi fokuserede ikke så meget på mental sundhed

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Meget godt, da mange af spørgsmålene var psykisk målrettet, så man kunne tale om sin mentale sundhed

Det synes jeg ikke rigtig vi snakkede om.

Det fungerer godt som samtalestarter men jeg ved ikke hvor meget mental sundhed der er over det.

Jeg synes ikke, at vi kom så meget ind på mental sundhed i vores samtaler, men jeg synes, at man bliver gladere og mere udadvendt af at snakke med nye mennesker, som også vil snakke med én.

Godt

At vi kunne snakke om nogen ting, man ellers ikke ville snakke om

Jeg synes det fungerede rigtig godt da man selv kunne vælge hvor dybt man ville besvare spørgsmålene

Super godt generelt - da ikke bare om mental sundhed!

Jeg tror ah alle emnerne fungere lidt som en tankerække. Man funderer selv over sin fortid og hører om andres oplevelser og syn på verden. Det er rart at blive hørt uden at blive dømt

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Spillet v'er godt til at starte samtaler, men de handlede ikke rigtig om mental sundhed

Det var frivilligt, om man kom ind på det, hvilket vi ikke gjorde så meget alle kort lagde lige meget op til det

Måske satte spillet ikke meget gang i snakken om mental sundhed.

Man kan udtale sig om ting der er svære for en og kan se at andre også har haft samme bekymringer som en selv.

Det fungerede vel nogenlunde. Men vil ikke sige at det lagde så godt op til det. Det blev ligesom aldrig dybt nok, til at det var sådan noget man snakkede om

De virker rigtig godt da man kommer til at snakke om noget man ellers ikke ville snakke om med andre unge.

Der nåede vi ikke rigtig omkring, men den kunne starte en samtale hvor emnet ikke virkede så seriøst, som det måske var

Man fik åbnet op for noget man måske normalt ikke ville have talt om

Jeg synes det er okay, men det ledte ikke til samtale om mental sundhed. Det var "bare" en samtalestarter

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Det fungerede utrolig godt, det var stadig den person der snakkede først der var i centrum men alle kunne byde ind med deres syn på emnet. Vi talte om mange emner og man opdagede at folk havde det på samme måde.

Det var ikke rigtig det man snakkede om, så nok ikke super godt

Det var en rigtig god samtale starter, man begyndte kort tid efter man havde sat sig og snakke

Jeg synes det fungerede godt.

Man kommer hurtigere/lettere ind på de dybe samtale emner, som man ikke ville have gjort hvis det blot var endnu en "navneleg".

Jeg oplevede ingen snak om mental sundhed

Det gjorde den ikke rigtigt. Pga. akavet stemning osv. var det ikke lige de dybe emner man talte om. Havde vi spillet i længere tid, kunne det måske åbne for noget.

Øhhhhh det ved jeg ikke

Det var nemt og jeg følte mig ikke presset fordi de andre også delte. Jeg holdte mig til et kort der hurtigt kunne starte tankerne

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

det fungerede som en god samtalestarter, men jeg kan ikke konkret se hvor det med mental sundhed er implementeret

Pas

Vi kom ikke som sådan ind på mental helbred

Tror det ville fungere bedre, hvis man allerede kendte lidt til hinanden, og hvordan man skal kommunikere sammen. Det er ikke let at åbne op til helt fremmede, som du måske ikke ser igen efter.

Virker fantastisk! Især hvis man er en snaksagelig person som blot har brug for en starter

Rigtig godt!!

Vi kom ikke naturligt ind på mental sundhed overhovedet.

Rigtig godt!

Jeg synes ikke, at de ting vi snakkede om, var relateret til mental sundhed. Det var mere en hyggelig og alternativ måde at lære nye folk at kende på.

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Spillet kom ikke ind på mental sundhed på noget punkt, vi havde ikke nogle kort der gav anledning til at snakke om det.

Spillet var god til at starte nogle samtaler, men der var ikke rigtigt så meget fokus på mental sundhed når man spiller spillet

Virkeligt godt. Jeg synes det er en fed måde at lære nogen bedre at kende på.

De fleste emner var ret light and breezy, nok mest fordi folk kun lige havde mødt hinanden – men mange af fortællepromptsne er virkelig gode til hvis man gerne vil snakke dybt.

Rigtig godt eftersom men hurtigt begynder at diskutere dybere emner i stedet for bare at spørge nogen hvor de kommer fra

Måske ikke det store, andet end en indsigt i og anerkendelse af at jeg selv har det godt.

Jeg syntes det fungerede godt. Det tvinger en, på en god måde, til at tale om forskellige emner ud fra folk oplevelser. Plus det sætter tænkning igang, hvilket også kan være sundt.

Der var ikke så meget der konkret behandlede det emne, og nogle spørgsmål var meget overfladiske

Vi kom ikke ind på emner om mental sundhed

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Jeg synes at spillet fungerede godt på den måde, at man automatisk kom til at tale om unges hverdag osv.

vi kom ikke rigtig ind på emnet om mental sundhed men det har måske været der diskret i og med at folk lyttede til hinanden og relaterede så man følte sig hørt

Det afhang meget af engagementet og offerviljen fra folkene der spillede. Hvis folks turde gå ordentligt ind i det og smide facaderne, kan man nå meget dybt og lære folk godt at kende. Men det kan godt falde lidt til jorden hvis det ikke er tilfældet

Hvis folk åbner sig op og fortæller noget dybere de ikke ellers bare ville have sagt til nogen, tror jeg det er sundt. Men ellers ikke specielt

Meget, meget godt! Dette spil hjælper med at få os, altså unge, til at indse at vi ikke er helt unormale, og derfor skal vi bare tage tingene som de kommer, og ikke være bange for folks reaktion, folk er overraskende forståelige.

Det kom vi ikke rigtig ind på

Jeg kunne associere til mange af de problemer/usikkerheder som de andre fortalte om, så det var godt ifm at man fandt ud af, at man ikke er alene

I min gruppe var det ikke noget, vi talte om.

Jeg syntes ikke at emnerne blev så dybe, da folk ikke kendte hinanden så godt. Der var dog stadig hyggeligt og en god samtalestarter generelt set

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

De ting vi snakkede om var meget overfladiske, hvilket nok ikke er det bedste udgangspunkt når det kommer til mental sundhed

Fint - samtalen kom til at behandle emner, som indirekte havde noget med mental sundhed at gøre.

Jeg synes ikke spørgsmålene gav specielt meget anledning til samtale om mentale svære ting. Der synes jeg godt de kunne have været mere rettet mod det

Følte ikke rigtig at det virker da vi ikke kom ind på det

Tror dette kommer meget an på, hvor dybt man snakkede om spørgsmålene. Idet man ik kender hinanden, vælger de fleste måske "overfladiske" svar.

Det var primært overfladisk de ting vi snakkede om og derved ikke noget dybdegående, der nødvendigvis sagde noget om mental sundhef

Det var meget svært at komme ind på nogen emner omhandlende mental sundhed. Det var i hvert fald ikke noget man kunne komme i dybden med.

Jeg tror spillet ville fungere rigtig godt som samtalestarter om mental sundhed, hvis man spillede med nogen man kendte bedre, fordi lige nu prøvede man mere bare at lære hinanden lidt at kende, og læse dynamikken hos de nye mennesker

Altså jeg synes ikke der blev snakket konkret om mental sundhed. Men jeg føler at hvis man gerne ville starte samtalen i den retning var det intet problem

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

I nogle tilfælde kom man ind på ensomhed og når man havde haft det svært, men i andre tilfælde blev det ikke så personligt.

Nogenlunde

Jeg tror det kunne være en virkelig god måde at få snakket om mental sundhed, da vi begynder at snakke om de ting som spørgsmålet siger.

Jeg ved ikke om den lige gjorde noget med min mentale sundhed men jeg lærte hurtigt folkene ved bordet at kende og jeg synes det var sjovt. Hvis man spiller det i længere tid så tror jeg helt sikkert det kunne ændre noget mentalt

Jeg syntes ikke at det kom ind på mental sundhed

Vi snakket ikke så meget om mental sundhed men mere om bare vores normal liv og historier fra det

Det fik vi ikke snakket så meget om.

Det fungerede fint nok, men det kommer igen an på hvem de deltagende er.

Spillet var godt til at lære andre at kende, men de fleste snakker ikke om mental sundhed med ukendte mennesker.

8. Hvordan oplevede du, at spillet fungerede som samtalestarter om mental sundhed?

Det blev mere til en "trip down memory lane" end mental sundhed.

Godt da man får et indblik til andre og ikke er alene om det. Desuden bliver man ikke udstillet

Rigtig fint, da dialogen kan bruges som springbræt til netop dette.

Det kom ikke helt så dybt ned når man ikke kendte folk men hvis det nu var ens venner kunne man godt det

Det var en god samtalestarter men vi snakkede ikke så meget om mental sundhed

Vi snakkede ikke så meget om de helt store emner. Og selvom der skabes rum til at nå de samtaleemner, tror jeg stadig godt det kan være svært at tage det første skridt til at åbne op for andre. Især folk man lige har mødt.

Det var en god samtale starter, men hvis man ikke kender hinanden snakker man ikke som det første om mental sundhed, så derfor virker det ikke så som samtale om sundhed

Fint nok

Mange af talekortene kunne føre til andre emner end mental sundhed. Hvis der derfor ønsker et større fokus på mental sundhed blandt unge, kunne der overvejes ændring af formuleringer.

9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Større produktionen

Bare få dem til at prøve det

At gymnaier for dem ud til grundforløbsklasser

Lidt mere interessante spørgsmål

gamification ikke bare et snakke spil

Brug dem tio introuger

igen, bedre sprøgsmål

Ved ikke

At reklamere for det på sociale medier



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Det skal publiceres og reklameres for

At en masse mennesker tager ud og promovere det

Ved ikke

Gøre det til et druckspil

Man skal gøre yderligere brug af marketing.

Giv det til nogle brætspils caféer og lignende.

Flere forskellige spørgsmål

Information og steder at spille det

At det bliver brugt måske af gymnasier og skoler generelt i starten af et år. Ville nok være mere interessant end 1000 navne lege



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Man skal lave sætning starterende mere interessante og sjove og knap så kedelige

Det skal sendes ud til gymnasier hvor det så bliver spillet

Reklamation

Flere af sådan nogle seminarer, jeg kan sagtens foresrille mig man kan bruge det hos gymnasiets studievejleder

Ved det ikke

Reklame

Gør nogle af spørgsmålene mere sjove. Latter skaber venner

At brande det som et breddere udgangspunkt for samtale, mere end en mental-sundheds øvelse.

Godt spørgsmål



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Flere skal have kendskab til spillet. Tag det med ud i folkeskoler og på gymnasiet

sjovere spg og flere muligheder

Måske slal vi bruge det i skole / gymnasium

Gør sådan at man kan købe det

Sælge det til bl. A. Gymnasier i starten af skoleåret for at få nye elever til at snakke sammen

Der skal nogle federe fortællerkort til

Det skulle måske have noget mere humorens sig, det er mere henvendt til skolebrug, end sådan fritid

Send det ud til skoler, opholdssteder, fritidshjem, ungdomsforeninger - og gør det til en normal ting såsom uni

Måske lave forskellige slags fortællerkort



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Ud til skoler/gymnasier

Det skal gøres mere let tilgængelig for alle

At det er lidt mindre seriøst - unge spiller kun sjove spil. Men man kunne jo prøve at udbrede det på gymnasier, festivaller o.lign.

At vi bliver tvunget til at spille det, ligesom motionsdagen så kunne vi have en spilledag

Informere om det

Tilgængelighed

Bare sprede der. Feks til første skoledag på gym som en samtalestarter

??

Reklame for det. Få nogle andre unge til at snakke om det og til at anbefale det til venner.



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Måske lave spillet mere mobilt, så man kan spille uden at skulle sidde rundt om et bord

Jeg tror det kræver at de unge får lyst til at udbrede spillet, og at det er nemt at udbrede det.

Jeg tror bare at det skal udbredes mere. Promoveres

De unge skal have at vide at spillet eksisterer

Få flere folk til at spille spillet, eventuel med en som kender spillet i forvejen

Social medier og ambassadører for spillet

At det tages i brug i f.eks. undervisning

Spredes på flere platforme.

Lave flere produkter, som kunne uddeles til flere



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Præcis det I planlægger - at uddele og "låne" spillet ud i stedet for at distribuere det og at det så aldrig bliver brugt igen.

???

Advertising, sociale medier osv

At det kom ud til flere skoler

At der er flere kort, som unge kan relatere til.

bare fortsæt med de i allerede har gang i

Mere PR og markedsføring.

At man rundt på gymnasier og institutioner får givet dem et kursus til hvordan spillet skal bruges, og man på baggrund af det sælger dem en bunke spil. Hvis det kunne gøres til en fast ting for nye, er der gevinst for begge parter

At det bliver spillet i nogen grupper som ikke kender hinanden så godt. Fx først dag på gymnasiet eller lignende



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Jeg tror at man skal tage det med til ting som ATU hvor der er en så stor, blandet flok af unge, men eller reklame på sociale medier eller hvis muligt give en lille stak væk gratis til unge

Jeg synes at skoler, gymnasier og andre institutioner for unge skal bruge spillet

Man skulle gøre det sjovere og mere attraktivt i forhold til at folk der ikke kender hinanden skal have lyst til at sætte sig ned og spille et kort spil som snakker om så dybe emner som det her.

Få fat i ungdomsorganisationer, elevråd, klubber osv. der kan hjælpe med at sætte det i gang

Lav forskellige udgaver af spillet hvor hver udgav har spørgsmål omkring et bestemt tema

Udbrede det blandt unge som viser det til vennert

Der skal måske være noget som ikke kun handler om overflødige ting og nogle lidt sjovere emner

Måske prøve at skabe mere fokus om alt det andet forskning med det, altså hjælp til unge på mange forskellig planer, altså forsikring osv.

Det kunne bruges i andre sociale institutter så som hospitaler, skoler eller fester



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Det er nok ikke et mainstream spil, det er nok mest til at lære folk at kende, så hvis man kan få det brugt på første skoledage og sådan

Jeg tror, at det ville være et godt spil på skoler og andre institutioner, hvor man skal lære mange nye mennesker at kende.

Jeg tror at det er et spil der skal snakkes om på specielt skoler, da det er oplagt at bruge når man Feks starter i ny klass

Tid og tilgængelighed. Det er et fedt spil, så hvis det er relativt nemt at få fingrene i, så tror jeg det vil sprede sig lige så stille.

At vi som kender spillet introducer det i andre sammenhænge. Både på skoler og i fritiden.

Måske variere spørgsmålene mere. Det kan være svært for unge at svare på meget generelle og åbne/store spørgsmål.

Måske med ideen om, at man kunne være en slags ambassadør for "Giv de Unge Ordet" spillet.

i starten skal man måske lidt tvinges til at spille det (fx i en gym klasse) på første skoledag

Kom ud og spred agendaen på en række folkeskoler/gymnasier, og spred dermed også spillet.



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Gøre det til en app,

At det er let tilgængelig

Tror at det skal gøres mere "sjovt" i og med at det selvfølgelig også behandler seriøse emner burde det også være et spil der giver anledning til at snakke mere om oplevelser der tilhøre det at være ung.

Måske at lærere og andre tog det med som en del af opbygningen af fællesskaber i nystartede klasser på gym.

Måske skal man sælge spillende så folk selv kan købe det og tage det med når man skal nye steder hen. Ellers give kopier til gymnasier så man kan bruge det i starten af grundforløbet og de rigtige klasser.

Det kræver, at folk kender til det. Men jeg ved ikke, hvor populært det kan blive blandt unge. Mange vil bare gerne have et hurtigt grin

Oplyse om det gennem de unge

At det bliver præsenteret på efterskoler, højskoler eller andre steder hvor unge mødes uden for skolen

Man kunne gøre det digitalt fordi der ikke er særligt mange unge, som spiller fysiske spil længere



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Det kan spilles som noget fast, når man starter på gymnasiet, uddannelse mm

Kunne gøres til en app, så den er lettere tilgængelig

Det skal udbredes på uddannelsessteder som en god ryste sammen aktivitet

At det eksempelvis skal lånes ud til gymnasier og skoler, hvor det på den måde skal udbrede.

Jeg tror nemt fortællerunden kan vinde indpas – det er nok lidt sværere at samle om temarunden. Man kunne sagtens introducere det som et lær-hinanden-at-kende-spil, og så introducere analysekonceptet efter et par spil

Spillet kan nok godt blive mainstream, bare kun for skoler osv, hvor den kan virke som en icebreaker, til andre samtaler.

Jeg tror man skal have en form for point system ind eller nogle flere forskellige spørgsmål, for at flere vil finde en interesse i spillet

Det kunne være et godt værktøj i undervisning eller som et værktøj til første skoledag hvor folk skulle lære hinanden at kende

Man skal have lov at spille det med nogen man gerne vil lærer bedre at kende, og man skal have god tid!



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Give det til gymnasie elever, der skal lære hinanden at kende. Så vil nogle måske tage det med videre i andre sociale sammenkomster

Giv spil til skolerne. Giv atu'erne spil som du kan lærer videre.

Man kunne F.eks. bruge det, når man starter i grundforløbsklasse, på en efterskole eller på en festival.

Afprøve det på skoler i forskellige aldre.

Markedsføre den i de ældste folkeskoleklasser, tiende klasser, ungdomsuddannelser

At det er tilgængeligt for skoler

Man skal nok reklamere med det. Det er et sjovt spil som helt sikkert har potentiale

Det kan blive sendt ud på gymnasier.

Send folk ud med spillet direkte til gymnasier og ungdomsskoler.



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Jeg vil mene at man skal reklamere med det, sælge det i bog og ide, måske på egen hjemmeside, og lade unge give respons på spillet i medierne.

Jeg har ikke nogen konkrete forslag eller ideer

Jeg tror vi skal sende det ud til flere steder, og måske lave det til en app, så det kan være tilgængelig alle steder, når som helst.

bare få dem til at spille det, fordi hvis de ikke kender det så spiller de det ikke

Gøre det gemmen skolerne, kan fx bruges til første skole dag i 1g til at lære de andre at kende.

Man skal spille det på gymnasierne og efterskoler og måske udrulle det som et rigtigt spil så unge selv kan købe det

Det kan introduceres på skoler og gymnasier. Som en del af et trivsels forløb

Bedre afslutning

Få snakket med gymnasier, måske influencers.



9. Hvad tror du der skal til for at udbrede spillet blandt en større gruppe af unge?

Man kan ikke vinde noget i det og derfor for man ikke lyst til at spille det flere gange i træk, der er ikke noget der gør en additive til spillet

Fokus på marketing på sociale medier. Dog kan det med fordel uddeles til flere skoler til skolestart i fx grundforløbsklasser på gymnasier.

