

YOMIN

Dairy Game



Varighed: 1 time

Op til 5 deltagere pr. spil

Introduktion

Som mejeriingeniører arbejder I med produktion, udvikling og kvalitetsstyring i mejeri- og fødevarerindustrien. Men I kan også arbejde med ledelse, salg og markedsføring eller rådgivning.

I dette spil indtager I rollen som mejeriingeniører, der udvikler en dessertyoghurt ved navn YOMIN. I grupper tager I stilling til 10 udfordringer, som påvirker yoghurtens tre egenskaber: Oplevet værdi, holdbarhed og omkostninger. Før spillet beslutter I jer for at satse på to ud af de tre egenskaber ved at vælge et målkort, og via nogle hjælpekort vil erfarne mejeriingeniører give jer gode råd undervejs.

Spilleets indhold

- 1 Spilbræt
- 3 Målkort
- 10 Udfordringskort
- 32 Hjælpekort
- 32 Konsekvenskort
- 10 Resursekuber
- 3 pointbrikker (2 gennemsigtige, 1 sort)
- Regler

Opsætning

1. Del jer op i grupper af op til 5 deltagere
2. Hver gruppe får udleveret et eksemplar af spillet
3. Gør et nedtællingsur klar. Fx ved at vise timer.norsker.com på en projektor.

Gør følgende for hver gruppe:

1. Sørg for at udfordringerne ligger i rækkefølge efter nummer, så udfordring 1 ligger øverst i en bunke ved spilbrættet.
2. Bland og fordel hjælpekortene til alle i gruppen.
3. Tjek, at alle konsekvenskortene ligger i rækkefølge, og aflever dem til facilitatoren.
4. Læg de 10 resursekuber på spilbrættet.
5. Vælg et målkort i fællesskab og læg det på spilbrættet.
6. Læg en pointbrik i midten af hver skala på 8-tallet. Den sorte pointbrik skal placeres på den skala, som er streget ud på målkortet.

(Fremadrettet benævnes din gruppe som "I")

Målet med spillet

Under spillet tager I nogle beslutninger for at løse en række udfordringer. Hver beslutning kan koste en eller flere resursekuber og har nogle konsekvenser, som afspejles i de tre skalaer på spillepladen: Oplevet værdi, holdbarhed og omkostninger. Når spillet er slut, får I point for de to skalaer, hvor jeres gennemsnitlige pointbrikker er placeret. Antallet af point afgøres af tallene på de felter, hvor brikkerne er placeret. I får også et point pr. overskydende resursekuber.

Sådan spiller I:

1. Spilleets facilitator styrer tiden og aktiverer nedtællingsuret, så I har 4 minutter til at løse hvert dilemma.
2. Tag det øverste udfordringskort og læs teksten højt for de andre i gruppen. Udfordringen ender med en række beslutningsmuligheder, som I skal vælge i blandt. Nogle beslutninger er "gratis" at tage, mens andre koster et antal resursekuber.
3. De deltagere, som har hjælpekort, der passer til udfordringen, læser dem højt for de andre.
4. Diskuter, hvilken beslutning I bør tage.
5. Fortæl facilitator, hvilken beslutning I tager, betal de nødvendige resursekuber, og modtag det relevante konsekvenskort.

6. Hvis der på konsekvenskortet er angivet et negativt tal ud for en egenskab, flytter I pointbrikken et tilsvarende antal trin mod venstre. Et positivt tal betyder at pointbrikken skal flyttes mod højre. Læg konsekvenskortet på spilbrættet efterfølgende.
7. Læg relevante hjælpekort og den udfordring, I lige har løst, til side.
8. Afvent, at facilitator aktiverer nedtællingsuret igen, og læs den næste udfordring højt.

Sådan slutter spillet.

Hvis der på noget tidspunkt er en pointbrik, som havner ude på et felt med en rød markering, stopper spillet, fordi produktet bliver opgivet. Det gælder også selvom det er den sorte brik, som I ikke får point for.

Ellers slutter spillet, efter I har taget stilling til den 10. udfordring og taget konsekvenserne.

Læg point sammen fra de to skalaer, som er gældende for jeres målkort. Læg evt. overskydende resurser til. Dette er jeres slutresultat. Sammenlign med de andre hold i klassen og se, hvem der er bedst.

Efter spillet

Husk at sortere kortene, så spillet er klar til brug igen.

