



Et spil om hændelseshåndtering - Kajaksurf Edition

Forestil dig du er en del af en gruppe kajakroere på surf-tur. I er samlet rundt om spillepladen, der viser et kort over det område I tager ud og surfer i. Spillet guider jer frem til et scenarie, der består af detaljer om vejr- og bølgeforhold. I glæder jer, sætter kajakkerne i vandet og surfer de første bølger.

*Men så sker der noget: Det starter med en simpel hændelse: Noget går galt for en eller flere roere i gruppen, og turen kan ikke fortsætte før I har løst problemet. Pludselig bliver det mere kompliceret - I er på **dybt vand!***

Nu er det jeres opgave at finde en løsning der får situationen under kontrol.

Det kræver både ledelse og samarbejde, og det viser om I kan bringe gruppens viden og ressourcer i spil. Måske går det uproblematisk - ind til I trækker et *overraskelseskort*, der sætter jer yderligere på arbejde.

Resultatet er, at I som gruppe og som turledere bliver mere bevidste om hvordan turledelse og hændelseshåndtering foregår. I deler jeres erfaringer og viden om løsninger, og de teoretiske principper bliver vakt til live. Den læring I får gennem spillet kan tages direkte med ud på vandet og omsættes til træning i kajakkerne.

Holdet Bag

På Dybt Vand er udviklet og udgivet af Hanne Bak og Tue Olesen, efter oprindelig ide fra Charlotte Greve. **Kajaksurf Edition af På Dybt Vand** er udviklet af Tue Olesen med support fra danske kajaksurfere.

På Dybt Vand – online

Besøg www.paadybtvand.dk - her kan du

- Deltage i onlinefællesskabet og udveksle erfaringer.
- Hente spil-udvidelser og dele dine egne udvidelser med andre.
- Se nyttige guides til hvordan du kan få endnu mere ud af På Dybt Vand.
- Kontakte teamet bag spillet med spørgsmål, feedback eller forslag.



På Dybt Vand er støttet af DKF og DGI





Kajaksurf Edition - Anbefalet spilletid 30 - 60 minutter

Brug På Dybt Vand i jeres forberedelse, umiddelbart før i skal på vandet til kajaksurf.

Som kajaksurfer kan du tilpasse spillet så det er målrettet din gruppe og det indhold du ønsker at sætte fokus på. Gevinsten er en gruppe der er bedre forberedt til jeres tur, fordi deltagerne:

- får en stærkere fælles forståelse for løsning af hændelser.
- har været med til at vurdere hvad I skal have med af sikkerhedsudstyr.
- har været med til at vurdere hvad I har brug for at øve inden surf-sessionen.
- er mere opmærksomme på risici på jeres aktivitet.
- kan deltage aktivt i hændelseshåndtering.
- har en bedre forståelse for det område I skal surfe i.

Forberedelse

1. Tjek den aktuelle vejrudsigt og bølgeprognose.
2. Vælg et kort, der dækker det område I skal være i.
3. Snak i gruppen om hvor i kan møde konkrete udfordringer i det område i skal surfe (vind, bølger, hestehuller/rips, andre surfere, vanskelige landinger og så videre).
4. Gennemgå listen af **hændelser** og udvælg 1-2, du synes passer til jeres gruppe. Du kan på samme måde udvælge **komplikationer** og **overraskelser** hvis du synes det er relevant.

Spillet starter

Sørg for at alle i gruppen kender den aktuelle vejrudsigt og bølgeprognose.

Lad gruppen trække en af de hændelser du har udvalgt. Læs den højt for alle.

Er der brug for mere udfordring, så tilføj en **komplikation** og en **overraskelse**.

Spillet foregår som en fælles snak i jeres gruppe, hvor i skal forholde jer til hændelsen.

1. Hvordan vil I løse hændelsen?
2. Hvem gør hvad i situationen?
3. Hvilken rækkefølge gør I det i?
4. Hvad kan gå galt?
5. Hvordan er gruppen organiseret? (Hvis det giver mening at snakke om i situationen)
6. Hvilket sikkerhedsudstyr har I brug for?
7. Hvor mangler I træning eller viden?
8. Ville løsningen være en anden, hvis det skete på et af de andre punkter?
9. Ville problemet kunne forebygges gennem bedre forståelse af surf-etikette?

Få en god snak og når I er i mål med en løsning, slå med terningen for et nyt punkt på kortet og træk en ny **hændelse** / **komplikation** / **overraskelse**.