

När ni är klara med det ni fått bidrag för, får ni höra av er om hur det har gått. Här är några frågor som kan vara till hjälp. Hur har det gått före, under och efter en berättelse kan också vara toppen.

Hur mycket gick åt?

Vad gillade man ?

Hur syntes Sverok Mälardalen?

Vad kan vara intressant för Sverok Mälardalen att veta?

Hur gjorde bidraget skillnad?

Hur många kom? (Anmälda osv. Åldersspann + kön/könstillhörighet)

Hur många trodde ni skulle komma?

Blev några medlemmar?

Nedan kommer två exempel på hur två föreningar gjort detta tidigare. Ni kan förstås göra en helt egen variant också men med frågorna ovan och exemplen nedan hoppas vi att ni kommer ha en bra utgångspunkt för återkopplingen.

Exempel 1

LANet gick fantastiskt, både rent tekniskt och alla verkar tyckt att det var superkul. Vi hade rekryterat en person som varit med på våra tidigare LAN att ansvara för begränsning av våra switchar, så att inte hela internet stryps så fort någon laddar ner eller patchar nått spel. Detta gjorde att 100/100 linan som finns funkade helt ok! Den laggade lite när många spelade online samtidigt, så om det skulle finnas någon förbättringspotential till lokalen skulle det vara en högre bandbredd, men på det stora hela så flöt det på väldigt bra!

Vi blev 17 pers totalt. Dvs lite under vad vi sagt som max, men såhär i efterhand så tror vi att 28 var lite överoptimistiskt. Till framtida lan tror vi att ca 20 nog skulle vara ett lagom maxantal.

Vi var totalt: 7 tjejer och 10 pojkar.
De flesta i 28-30 års åldern och några runt 20.

Folk började droppa in vid 5 tiden.
Vi började LANet med säkerhetsgenomgång samt info om lokaler och vårt samarbete med Studieförbundet och Sverok mälardalen. Eftersom folk droppade in vid lite olika tidpunkter fick vi gå igenom det 2-3 gånger.

Det var stort fokus på turneringar, i alla möjliga spel så som; League of legends, Valorant, CLOP, Warcraft 3 custom kartor och i spelet som på våra LAN alltid är störst och med högst engagemang: Nidhog.

Folk blev otroligt glada för alla priser och man kunde verkligen känna spänningen i luften vid finalerna.

Trots att alla inte kände alla fick vi en trevlig gemenskap och folk spelade spel tillsammans även utanför turneringarna. Det kändes verkligen som att folk kunde dra igång spel och få med sig en stor del av LANet att testa och spela tillsammans.

AC:n höll hela helgen, den var däremot inte tillräckligt effektiv för att hålla nere värmen av 17 datorer och personer. Så vi körde på öppna fönster (enligt instruktion från Vaktmästaren) och fläktar, vilket resulterade i ganska bra temperatur :). Några droppade av redan under natten till söndag. Men för resten så packade vi ihop LANet vid 13 på söndagen. Jag och Alexander stannade för att städa upp och åkte hem fram mot 5-6 tiden.

Vi har redan fått många önskemål om att anordna ett till. Vi känner nog att det absolut skulle kunna blir fler LAN i framtiden, troligtvis som tidigast till i vinter, annars till nästa vår.

Här finns bilder från lanet, vi försökte få folk att titta bort på alla bilder, jag tror man ser sidan av ansiktet på någon av dem, om det visar för mycket kan ni strunta i att publicera den.

Exempel 2

Återkoppling Lajv Sala Analog Spelförening

Lajvet genomfördes den 5 juni i Sala Silvergruvas järnåldersby. Resultatet blev mycket lyckat både rent tekniskt och planeringsmässigt, men framförallt för att samtliga barn var så otroligt nöjda!

Lajvverkstaden i Västerås justerade ett av sina färdiga lajv, baserat på vikingamytologi, efter våra behov. Vi hade ett antal möten med dem under våren då vi utarbetade detaljerna. De gjorde även två besök hos vår ungdomsgrupp under våren, för att förbereda barnen. Till själva lajvet skickade de två lajv-pedagoger och mängder med rekvisita.

Under lajvet var vi totalt 24 personer: 17 stycken Lajv-deltagare, två Lajv-pedagoger och 5 stycken vuxna volontärer från föreningen. Könsfördelningen hos deltagarna var 7 flickor och 10 pojkar. Mellan 15-20 deltagare bedömde vi var ett alldeles lagom deltagarantal, även om vi för framtida lajv eventuellt öppnar upp för ännu fler. Barnens ålder var mellan åtta och 17 år.

2022-10-22



Under själva lajvdagen började vi förberedelserna redan vid 08. Själva lajvet startade vid 10:00 och höll på tills ca 16:00, med lunchpaus för korvgrillning och fotografering.

Lajvets intrig gick ut på att Hel tillsammans med Eko försökte starta Ragnarök, och barnen skulle stoppa detta genom samarbete. Barnens roller var alla barn till olika asagudar, och det var därför de samlats för att stoppa Hel. Under lajvet upptäckte även barnen att de besatt olika magiska krafter som de kunde använda för att stoppa Ragnarök. De vuxna volontärerna och pedagogerna spelade olika antagonister och asagudar som barnen mötte. Alla var under lajvet fullt utklädda, dels med material från lajvverkstaden men också med smycken och föremål vi tillverkat i vår ungdomsverksamhet under veckorna innan lajvet.

Lajvet förlöpte smärtfritt och med stor glädje och gemenskap. Vi hade utmärkt väder och en lärdom till framtida lajv var att vara extra noga med hattar, solkräm och vatten. Barnen var mycket uppspelta efteråt och ville redan där och lajva så snart som möjligt igen. I föreningen diskuterades det att arrangera ett redan under vintern, men vi beslutade att avvakta till nästa sommar.

Vi bifogar en bild av Lajvet för att ger en glimt av den härliga upplevelsen.

Vi vill ge ett stort tack till SVEROK Mälardalen som tillsammans med stöd från Sala Kommun möjliggjorde hela arrangemanget!

P.s Glöm inte att kolla på vår bifogade bild.

/Sala Analog Spelförenings Styrelse