

RYVU

MWENDO WA KUJITOLEA

VIPENGELE:

- 1x bodi ikionesha mwendo wa kujitolea
- 5x vipande vya rangi tafauti inayo shimamiya wachezaji (mchezo wa wezwa chezwa na watu 2-5)
- 10x kadi za jukumu za wa kujitolea
- 20x kadi za fursa
- 20x kadi za changamoto
- 10x kadi za majaribu
- 10x kadi za kuleta pamoja
- Daisi (unawezi leta awo tigenza daisi yako mnyewe awo tumizia habaye iko kwa simu)

LENGO ZA MCHEZO:

Mchezo unalenga kuangazia ugumu wa uzoefu wa wakimbizi wa kujitolea kwa njia ya ubunifu na shirikishi. Ubao wa duara wa mchezo unawakilisha safari ya kujitolea, ambayo si mara zote njia ya moja kwa moja kutoka A hadi B. Safari ya kujitolea huwapa watu binafsi fursa, changamoto, na nafasi za kukusanyika na kufanya miunganisho mipya na wengine. Safari ya kujitolea mara nyingi huathiriwa na wewe ni nani (k.m., umri, jinsia, utaifa, kiwango cha elimu, n.k.) na jinsi hii inavyoathiri maamuzi unayofanya unapokumbana na changamoto na fursa. Hakuna washindi au walioshindwa katika mchezo huu. Kusudi kuu la mchezo huu ni kuwahimiza wachezaji kufikiria jinsi watu tofauti wanavyopata uzoefu wa kujitolea, kushiriki maarifa yao wenyewe, na kujadili jinsi safari za kujitolea za wakimbizi zinaweza kuboreshwa.

KUWEKA MCHEZO:

- Weka ubao wa mchezo katikati ya jedwali.
- Weka Kadi za Fursa, Changamoto, Pata Pamoja na Majadiliano kwenye sehemu husika ubaoni.
- Kila mchezaji (watu 2-5) anafaa kuchagua tokeni/kaunta ili kuwawakilisha ubaoni.
- Sehemu zote zinaanzia kwenye mojawapo ya nafasi za Pata Pamoja (unaweza kuchagua ni ipi mradi tu wachezaji wote waanze kutoka kwenye nafasi moja)
- Kila mchezaji anachagua bila mpangilio moja ya kadi za jukumu la Utambulisho wa Kujitolea. Wakati wa mchezo, kila mchezaji anapaswa kufikiria kuwa utambulisho ulioelezwa kwenye kadi ya Utambulisho wa Kujitolea unamwakilisha. Wanapokumbana na changamoto na fursa wakati wa mchezo, wachezaji wanahitaji kufanya uamuzi ikiwa watachukua fursa iliyoelezwa kwenye kadi za Fursa, ni hatua gani wangehitaji kuchukua ili kushinda Changamoto kulingana na jinsi wanavyofikiri mtu aliyeelezwa. kwenye role card yao wangefanya.

JINSI YA KUCHEZA:

- Amua nani aanzishe mchezo. Sio muhimu ni nani anayetangulia - wachezaji wote watakuwa na zamu 3.
- Mchezaji anayeanza huviringisha kete na kusogeza idadi hiyo ya nafasi kwa mwendo wa saa kuzunguka ubao.
- Kulingana na wapi kwenye ubao mchezaji anatua, chukua kadi inayowakilisha nafasi hiyo kutoka kwenye rundo husika (**Fursa, Changamoto, au Pata pamoja**).
- Soma kwa sauti kisa kilichoonyeshwa kwenye kadi. Tafakari maelezo ya mhusika wako kwenye kadi yako ya Utambulisho wa Kujitolea, na uamue jinsi mtu huyu atakavyofanya - je, angechukua fursa hiyo? Ikiwa sivyo, kwa nini? Ni nini kingehitajika ili kushinda changamoto fulani? Eleza uamuzi wako kwa wachezaji wengine.

FURSA - Wakati wa kuchukua Kadi ya Fursa, mchezaji anapaswa kuisomea kikundi kadi hiyo kwa sauti, kisha aangalie kitambulisho chao cha Kujitolea ili kuona kama fursa hiyo inalingana na ujuzi wao, mambo anayopenda, uzoefu, upatikanaji na vipengele vingine vyovyote vya tabia ya mchezaji huyo.

CHALLENGE - Unapochukua kadi ya Changamoto, soma kwa sauti maelezo ya changamoto na, kulingana na maelezo kwenye kitambulisho chao cha Kujitolea, amua ni nini mtu anayejitolea anaweza kufanya ili kushinda changamoto hii, akielezea uamuzi wao kwa kundi lingine.

GET TOGETHER - Wakati wa kuchukua Kutana, mchezaji anapaswa kusoma kadi kwa sauti, na kuanza shughuli fupi ya kikundi (takriban dakika 2) kulingana na hali iliyoainishwa kwenye kadi.

- Mara baada ya mchezaji kuchukua zamu yake na kueleza uamuzi/hatua yake kwa kikundi, wanapaswa kuweka kadi - usiirudishe kwenye kiwanja - kwani unaweza kutaka kuweka kadi hii kwa kumbukumbu wakati wa Majadiliano ya mwisho.
- Kisha mtu anayefuata anachukua zamu yake: anazungusha kete, anazunguka ubao, anatoa kadi, anaisoma kwa sauti, na kueleza uamuzi wao kulingana na kitambulisho chao cha Kujitolea.
- Mara tu wachezaji wote wanapokuwa na zamu 3 (ambazo zinaweza kuwa nyingi au chache kulingana na upatikanaji/nia ya kila mtu), mchezo unahamia kwenye Majadiliano ya mwisho...

MAJADILIANO NA MCHEZO MWISHO:

- Mchezo unaendelea hadi kila mchezaji awe na zamu 3 (isipokuwa ikiwa imekubaliwa vinginevyo). Hakuna washindi au walioshindwa. Ulifanikiwa katika mchezo ikiwa ungefaulu kufikiria jinsi mtu aliyelezewa katika kadi zako za jukumu angefanya katika hali fulani na kuelezea uelewa wako kwa wachezaji wengine.
- Mwishoni mwa zamu, ni wakati wa kutafakari kwa ufupi uzoefu wako wa ndani ya mchezo na mawazo yako kuhusu kujitolea, na kile wachezaji wengine walisema.
- Teua mtu mmoja kuchukua kadi bila mpangilio kutoka kwenye rundo la Majadiliano na kusoma dodoso la majadiliano kwa sauti kwa kikundi.
- Tafakari juu ya mchezo, uzoefu wako, na kile ambacho unaweza kuwa umejifunza.

Tungependa kusikia maoni au tafakari zozote ambazo unaweza kuwa nazo kuhusu mchezo. Ili kufanya hivyo au sema tu salamu kwa timu ya watafiti!), tafadhali tuma barua pepe kwa: contact@ryvu.org

ASANTENI SANA!