

»Suity Hero«

3 koraki za izvedbo aktivnosti



1. korak: pripravljalna faza

Splošni koncept te igre je naslednji: udeleženci so postavljeni v enako situacijo kot evropske države po drugi svetovni vojni ter se morajo soočiti z enakimi izzivi in ovirami. Udeleženci morajo razviti lasten pristop, da dosežejo cilj obnove svoje države in izboljšanja življenja državljanov. Cilj aktivnosti je, da ne ponovijo zgodovine, temveč razvijejo lastno strategijo in pristop za obnovo. Udeleženci bodo sami izkusili izzive in morali poiskati lastne rešitve za težave, s katerimi se soočajo.

Glavni cilj igre je izboljšanje igralčevih mehkih veščin in udeležencem predstaviti pomen sodelovanja, tudi med tekmovanjem.

2. korak – faza aktivnosti

Skupina 25 igralcev je razdeljena v 5 ekip. Vsak udeleženec povleče kos papirja, ki je dejansko del zastave. Nato morajo udeleženci poiskati druge igralce, ki imajo druge dele njihove zastave. Vsaka zastava ima 5 delov.

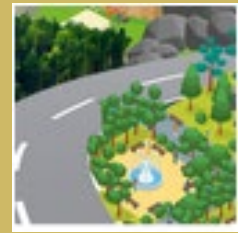
Vsaka ekipa postane vlada države. Ko najdejo navodila za svojo državo, se igra lahko začne. Na listu z navodili piše naslednje: "Dobrodošli na celini, imenovani Suity Hero! Na celini je pet držav: Aenie, Chateria, Tasimia, Lowmaland in Quertuum. V preteklih sedmih letih je med temi petimi državami potekala strašna vojna, vsaka od njih pa se je borila proti drugim državam. Zdaj groze vojne ni več, vendar je cela celina povsem uničena. Težave so resnično resne: nekatere države nimajo vode, druge nimajo energije, materialov ali denarja."

Ekipe morajo zelo hitro razumeti situacijo, saj jih čaka veliko dela. Vsaka država ima druge materiale, toda naloge so za vse države enake, in sicer:

- V** sestaviti zastavo z lepilnim trakom;
- V** stati na stolu, vendar mora imeti udeleženec sončna očala, da se lahko dotika stola;
- V** dobiti dva različna kosa sveče;
- V** dobiti vodo;
- V** izbrati predsednika svoje države;
- V** najti način, da ohranijo mir: najbolj pomembna naloga.

Vsaka država ima zastavo, 3 dovoljenja za obisk druge države, predsedniško potrdilo in skrivni predmet. Toda vsaka država ima še dodatne predmete:

- V** Aenie: sončna očala, 2x prvi kos sveče, denar: 100 enot;



Vrsta aktivnosti:
Igra vlog

Namen aktivnosti:

Igra »Suity Hero« obravnava vprašanja, kot so konflikti med ljudmi iz različnih kultur, soočenje v skupini, sodelovanje in timsko delo, odločanje, reševanje problemov in državljanska udeležba.



Trajanje:
Vsaj 1 ura, do 5 ur.



Nadaljnji ukrepi:
Nadaljnje branje: <http://ye-letsplay.blogspot.com/2016/10/suity-hero.html>



Druge komponente
Škatle primerov VALUE:

Velikost skupine: 15–40

Potrebni materiali:

- 5 zastav, razdeljenih na 5 kosov
- 5 listov z navodili
- 21x namišljen denar
- 15 dovoljenj za obisk druge države
- 5x predsedniških potrdil
- lepilni trak
- sončna očala
- 5x simbol za vodo
- 5x simbol za prvi kos sveče
- 5x simbol za drugi kos sveče
- 5x skrivni predmet

- V Chateria: lepilni trak, 2x drugi kos sveče, 2x voda, denar: 100 enot;
- V Tasimia: 1x prvi kos sveče, denar: 1000 enot;
- V Quertuum: 3x drugi kos sveče, denar: 600 enot;
- V Lowmaland: 3x voda, 2x prvi kos sveče, denar: 300 enot.

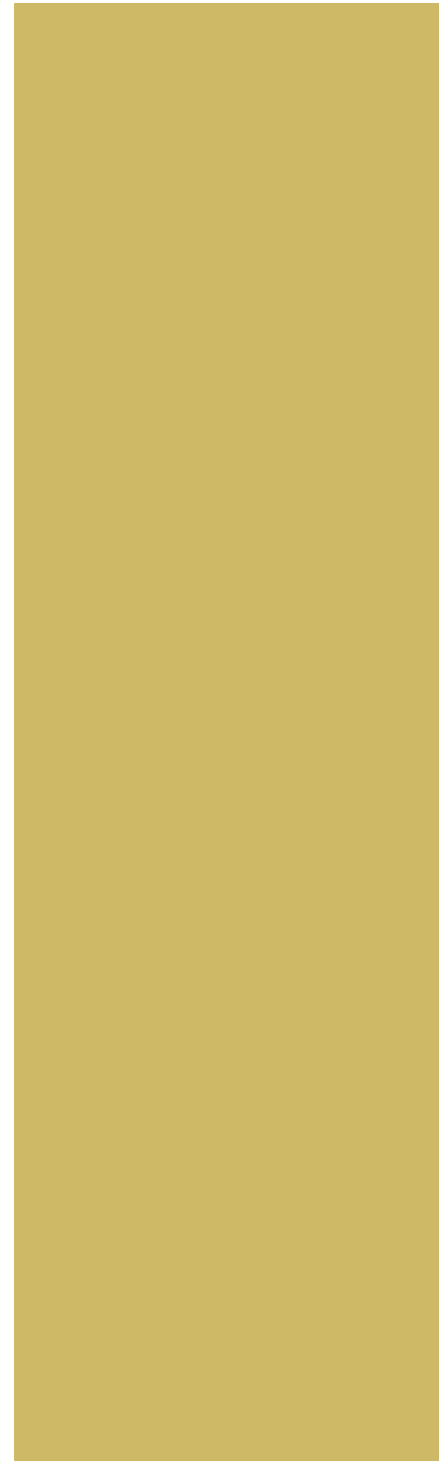
Stvari so zapletene, saj lahko komisija, ki nadzoruje igralce, vztraja pri upoštevanju pravil. Igralci iz različnih držav se lahko srečajo le, če imajo dovoljenje, med igro pa se brez plačila dovoljenja ne smejo pogovarjati s člani drugih vlad (dodatni zaplet je lahko virus, ki jim oteži delo).

Skrivni predmeti so zelo pomembni. Vsak predmet vsebuje namig, ki igralcem kaže ključ do miru. Igra je enostavna, vendar je zadnja naloga, ki jo morajo igralci opraviti, najti ključ. Na primer, prvi skrivni objekt je 1PA, drugi 2RT, tretji 3NE, četrti 4RS in peti 5TVO; skupaj tvorijo besedo **partnerstvo**, kar pomeni, da je bila edina naloga in edini cilj igre učenje sodelovanja.

3. korak – zaključna faza

Igra simulira razmere v Evropi po drugi svetovni vojni. Na začetku so bili vsi zmedeni, nekatere države niso hotele sodelovati, nekatere so bile bogatejše, nekatere niso imele skoraj nič. Po igri so igralci ugotovili, da je bilo vse namerno; bili so zelo zadovoljni, saj je na koncu vsem uspelo najti ključ za ohranjanje miru.

Namen igre ni le učenje sodelovanja, temveč tudi medsebojnega pogajanja in trgovanja ter hitrega odločanja.



Vaši zapiski:

V ...

V ...