

Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



Gamification 4 Inclusion

**Μεθοδολογία Παιχνιδιών Ντετέκτιβ
που εστιάζουν στην ευαισθητοποίηση
και την ενεργοποίηση των νέων που
σχετίζονται με κοινωνικά ζητήματα και
ευάλωτες ομάδες πληθυσμού**

**Συγγραφέας:
Agnes Simor
Marton Illes**

**Με την καθοδήγηση:
Anna Hanák,
Ελένη Ευαγόρου,
Maria Marianova,
Ester Lomova**

Θα θέλατε να ενημερώσετε τους νέους σχετικά με την κατάσταση, τις προκλήσεις και τις δυνατότητες των ευάλωτων ομάδων; Αλλά δεν βρίσκετε συνθήκες όπου οι νέοι μπορούν να συναντήσουν ευάλωτα άτομα ή που τους εμπνέουν για ενεργό συμμετοχή; Συναντάτε νέους ανθρώπους που περιθωριοποιούν τα μέλη ορισμένων ευάλωτων ομάδων ή χρησιμοποιούν ρητορική μίσους εναντίον τους; Πιστεύετε ότι η στάση τους πρέπει να αλλάξει;

Βρίσκετε πολλές φορές ότι τα παραδοσιακά εργαλεία ευαισθητοποίησης και ενημέρωσης των νέων σχετικά με τα κοινωνικά ζητήματα και τις ευάλωτες ομάδες δεν μπορούν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των νέων και μερικές φορές αυτοί που αντιτίθενται σε αυτά τα θέματα γίνονται ακόμα πιο μαχητικοί ενάντια σε αυτές τις ομάδες και θέματα; Ακούτε τις δηλώσεις των νέων σχετικά με τα ελαττώματα ή τον κίνδυνο διαφορετικών ευάλωτων ομάδων - μεταναστών που κλέβουν θέσεις εργασίας, ΛΟΑΤ άτομα, άτομα που κακοποιούν άλλους ανθρώπους ή Ρομά, οι οποίοι πρέπει να είναι εγκληματίες;

Βλέπετε πολλούς νέους ανθρώπους που τους αρέσει η «εικονική πραγματικότητα», οι οποίοι είναι πιο ενθουσιασμένοι με τα παιχνίδια από το πραγματικό τους κοινωνικό περιβάλλον; Συναντάτε νέους ανθρώπους που δεν ενδιαφέρονται για σχολικά προγράμματα, αλλά είναι πολύ ενεργοί και ενεργοί, όταν μπορούν να παίξουν σε μια ομάδα (π.χ. κάποια αθλητική δραστηριότητα);

Φοβάστε ότι ακόμη και οι φοιτητές που είναι επιτυχείς στις σπουδές τους δεν είναι αρκετά ικανοί στη συνεργασία και παρά τις ευρείες γνώσεις τους στερούνται πολλών πρακτικών δεξιοτήτων; Ότι ακόμη και εκείνοι που έχουν καλή βαθμολογία στο σχολείο, δεν μπορούν πραγματικά να συζητήσουν με βάση λογικά επιχειρήματα, σεβόμενοι τα σημεία των άλλων;

Μήπως δεν υπάρχουν συνθήκες όπου οι νέοι άνθρωποι θα μπορούσαν να αποκτήσουν εμπειρία επιτυχίας όσον αφορά τις κοινές δραστηριότητες και την ενεργό ιδιότητα του πολίτη; Έχετε έλλειψη άτυπων εκπαιδευτικών μεθόδων, οι οποίες μπορούν να βασιστούν στις διαφορετικές δυνάμεις μιας ομάδας νέων;

Θα θέλατε να είστε μέρος της αλλαγής;

Εργάζεστε με νέους ανθρώπους με περιέργεια και δημιουργικές πτυχές; Σας αρέσουν τα καινοτόμα εργαλεία και ακόμη και τα πειράματα; Σας αρέσουν οι εκπλήξεις, τα μυστικά και τα παιχνίδια;

Σε περίπτωση που οι απαντήσεις σας είναι κυρίως «Ναι», μην διστάσετε να εξοικειωθείτε με τη μεθοδολογία των κοινωνικών παιχνιδιών ντετέκτιβ στη θεωρία και την πρακτική! Να έχετε μια ωραία περιπέτεια στην ανάγνωση και την δοκιμή στη συνέχεια!

Πίνακας περιεχομένων:

I. Καινοτόμες εκπαιδευτικές μέθοδοι από τις οποίες μπορούμε να μάθουμε	5
II. Πτυχές ευαλωτότητας - εργασία με ευάλωτους συναδέλφους	12
III. Γενικές πληροφορίες σχετικά με παιχνίδια για ντετέκτιβ	18
IV. Κοινωνικά παιχνίδια ντετέκτιβ	24
V. Μέθοδοι, εργαλεία, εγχειρίδια παιχνιδιών	27
VI. Διαδικασία σχεδιασμού, προετοιμασίας, υλοποίησης και παρακολούθησης	51
VII. Πρακτικές προτάσεις	56

Το υλικό αυτό δημιουργήθηκε μετά από το συντονισμό των οργανώσεων Autonomia Foundation και το Detectivity, το Ινστιτούτο Ερευνών ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ, το Infinite Opportunities Association, το Open Society στο πλαίσιο του προγράμματος 'Gamification 4 Inclusion and Active Citizenship' project (2017-3-HU01-KA205-046883) που υποστηρίζεται από το πρόγραμμα Erasmus + της Ευρωπαϊκής Ένωσης

I. Καινοτόμες εκπαιδευτικές μέθοδοι από τις οποίες μπορούμε να μάθουμε

Τα ντεκτεκτιβικά παιχνίδια μυστηρίου αποτελούν ένα πολύ ευέλικτο και ποικίλο εργαλείο - όπως θα δείτε αργότερα - ώστε να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά εργαλεία και πτυχές από άλλες μη τυπικές εκπαιδευτικές μεθόδους. Έχουμε συγκεντρώσει μερικά παραδείγματα, τα οποία περιέχουν ενδιαφέροντα εργαλεία και πτυχές που μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε σε ένα παιχνίδι ντετέκτιβ.

Παιχνίδια:

Καθώς η μέθοδος του ντεκτεκτιβικού παιχνιδιού βασίζεται και στο παιχνίδι (gamification), πρώτα μπορούμε να δούμε τα παιχνίδια που χρησιμεύουν ως εργαλεία της μη τυπικής εκπαίδευσης γενικότερα.

Τα ανθρώπινα όντα είναι συναισθηματικά. Πίσω από τις αποφάσεις και τις δραστηριότητές μας, οι λογικές αιτίες είναι μόνο 30%, ενώ οι συναισθηματικοί παράγοντες είναι 70%. Για το λόγο αυτό, είναι επίσης σημαντικό να δοθεί έμφαση, πώς μπορούμε να εμπλακούμε συναισθηματικά με αυτούς, θέλουμε να στοχεύσουμε στην άτυπη εκπαίδευση. Αυτή είναι μια άλλη σημαντική πτυχή γιατί προτιμούμε τις χαρούμενες καταστάσεις (π.χ. παιχνίδια), από εκείνες που δεν είναι διασκεδαστικές (π.χ. απομνημόνευση λεξικών δεδομένων). Τρίτο, με ένα παιχνίδι μπορούμε να ξεφύγουμε από το φυσιολογικό πλαίσιο και το ρόλο μας και μπορούμε να δοκιμάσουμε φανταστικά ή εναλλακτικά πλαίσια και καταστάσεις. Τέταρτο, συνήθως μας αρέσει να κερδίζουμε και γι 'αυτό είναι εύκολο να παρακινήσουμε τους ανθρώπους σε ένα παιχνίδι, όπου μπορεί κανείς να κερδίσει. Σε συνθήκες παιχνιδιού μπορεί κανείς να δεχτούν ότι παύουν να είναι 16χρονοι μαθητές, αλλά ένας ιππότης, ένας ναυτικός ή ακόμα και ένα μέλος μιας ευάλωτης ομάδας. Αν δεχθώ, ο ρόλος μου αλλάζει, η όψη μου για τη συγκεκριμένη ομάδα αλλάζει, καθώς δεν θα μιλήσω πια για τους 'αυτούς', αλλά για το 'εμείς'. Από εξωτερική άποψη, οι άνθρωποι συχνά πιστεύουν ότι οι δραστηριότητες / η κατάσταση του συγκεκριμένου ατόμου ή ομάδας μπορούν να εξηγηθούν από τις αποφάσεις και τα χαρακτηριστικά τους. Αντί αυτής της πτυχής, από την εσωτερική πλευρά, δίνουμε περισσότερη έμφαση στις περιστάσεις, που μας κάνουν να ενεργούμε όπως εμείς. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, καθώς οι περισσότεροι από τους ανθρώπους που έχουν αρνητικές στάσεις απέναντι σε άλλες ομάδες θεωρούν ότι είναι οι λόγοι των καταστάσεων, των δραστηριοτήτων τους, ενώ είμαστε πρόθυμοι να βρούμε εξωτερικούς λόγους, όταν πρέπει να μιλήσουμε για τις δικές μας αποφάσεις, καταστάσεις και δραστηριότητες. Εάν βάλουμε τους συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι στην θέση άλλου ατόμου, μπορούν να κατανοήσουν την πραγματικότητά τους και να τους συμπαρασταθούν πολύ πιο εύκολα από ό, τι όταν παρατηρούμε τις συγκεκριμένες ομάδες από έξω.

Καθώς θέλουμε να κερδίσουμε σε ένα παιχνίδι, παίρνουμε πιο ενεργό ρόλο, γεγονός που κάνει τη συναισθηματική μας εμπλοκή εντονότερη. Μπορούμε να δούμε τις εξωτερικές συνθήκες - οι οποίες μπορούν να σχεδιαστούν σε ένα παιχνίδι όμοια με την πραγματικότητα - ενώ βλέπουμε επίσης τη σημασία των δραστηριοτήτων και των αποφάσεών μας, επειδή κανείς δεν μπορεί να κερδίσει χωρίς να παίρνει καλές αποφάσεις και να είναι ενεργός. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να αισθανόμαστε την αντικειμενική κατάσταση των συγκεκριμένων μελών της ομάδας από και την εσωτερική πλευρά και έχουμε κίνητρα να σκεφτόμαστε όλες τις ευκαιρίες και να αναλαμβάνουμε όλες τις δράσεις που μπορούν να κάνουν αυτά τα άτομα. Εκτός από αυτές τις πτυχές είναι επίσης σημαντικό, ότι σε ένα παιχνίδι υπάρχουν άλλοι συμμετέχοντες, όχι μόνο εγώ, έτσι τα ζητήματα συνεργασίας ή ανταγωνισμού έχουν επίσης σημασία, τα οποία αποτελούν επίσης σημαντικές βάσεις ενεργού συμμετοχής.

Επιτραπέζια παιχνίδια

Υπάρχουν περισσότερα επιτραπέζια παιχνίδια, όπου οι παίκτες πρέπει να μπουν στη θέση ορισμένων ευάλωτων ομάδων (μειονεκτούντες φοιτητές ή άτομα που ζουν σε συνθήκες φτώχειας ή σε απομακρυσμένα χωριά) ή εμπειρογνώμονες που εργάζονται μαζί τους (π.χ. μέντορες). Όλοι οι συμμετέχοντες μπορούν να αποκτήσουν πολλές πληροφορίες και προσωπική εμπειρία παιχνιδιού σχετικά με τη συγκεκριμένη ομάδα ή το κοινωνικό ζήτημα. Εκείνοι που θεωρούν ότι είναι οι ομάδες των κατηγορουμένων ευθύνονται οι ίδιες για το ότι βρίσκονται σε μια δύσκολη κατάσταση μπορούν να αναθεωρήσουν τη θέση τους όταν βιώσουν τις αντικειμενικές δυσκολίες που πρέπει να αντιμετωπίσουν στην καθημερινότητά τους. Μια από τις πρακτικές της ομάδας από τη Τσεχία («μονοπάτι από το γκέτο») επικεντρώνεται στο θέμα ποιος μπορεί να αλλάξει τη ζωή του, αν γεννήθηκε στο γκέτο και ποια αντικειμενικά εμπόδια αντιμετωπίζει. Σε ένα συγγρικό «παιχνίδι καθοδήγησης» - οι συμμετέχοντες αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις του επαγγελματία που βοηθά τις ευάλωτες ομάδες. Στο σχεδιασμό οποιουδήποτε παιχνιδιού, μια σημαντική πτυχή είναι ότι δεν πρέπει να είναι πάρα πολύ εύκολο (γιατί τότε κανείς δεν έχει κίνητρο να το πάρει σοβαρά ή να εμπλακεί βαθιά) αλλά ούτε πολύ δύσκολο (γιατί θα εγκατέλειπαν οι περισσότεροι και θα αποκτούσαν μια αρνητική εμπειρία αντί της εμπειρίας της επιτυχίας). Ορισμένα από αυτά τα παιχνίδια σχεδιάζονται κατά τρόπο που η ευάλωτη ομάδα θα μπορούσε να επιτύχει τους στόχους - επειδή οι θετικές εμπειρίες στα παιχνίδια μπορούν να επηρεάσουν καλύτερα τις στάσεις / συμπεριφορές των συμμετεχόντων σε παρόμοιες πραγματικές καταστάσεις. Άλλα παιχνίδια είναι αυστηρότερα και δύσκολα δίνουν ευκαιρίες για νίκη. Για παράδειγμα, ένα συγγρικό «Κοινωνικό» παιχνίδι δείχνει ότι σε βαθιά φτώχεια σε ένα μικρό χωριό μακριά από οτιδήποτε, ακόμα κι αν παίρνετε τις καλύτερες αποφάσεις,

δεν μπορείτε ακόμα να ζήσετε από το εισόδημά σας, κι έτσι είναι μάταιο. Αυτό το είδος συγκλονιστικών καταστάσεων μπορεί επίσης να είναι χρήσιμο όσον αφορά την ευαισθητοποίηση. Οι συμμετέχοντες, οι οποίοι πριν από λίγο πίστευαν ότι οι φτωχοί άνθρωποι ευθύνονται μόνο για τη φτώχεια τους, μπορούν να μάθουν στο παιχνίδι, ότι σε ορισμένες περιπτώσεις είναι εντελώς δύσκολο να επιτευχθεί τίποτα άλλο από τη φτώχεια. Και οι δύο τρόποι μπορούν να λειτουργήσουν καλά, αλλά θα πρέπει να σκεφτείτε τις ανάγκες της ομάδας στόχου, τους στόχους σας και άλλες περιστάσεις.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι επίσης καλά εργαλεία, διότι από αυτά μια ομάδα νέων αρχίζει να επικοινωνεί / συνεργάζεται μεταξύ τους, η οποία μπορεί να συνεχιστεί και μετά.

Διαδικτυακά παιχνίδια

Οι νέοι ξοδεύουν όλο και περισσότερο χρόνο στο διαδίκτυο. Πολλές φορές είναι μια πρόκληση να τους προσεγγίσουμε σε σημεία εκτός σύνδεσης, όπου μπορούν να κάνουν κάτι κατ' ιδίαν - όπως να παίξουν επιτραπέζια παιχνίδια.

Τα online παιχνίδια μπορούν να στοχεύσουν και αυτούς που κρύβονται πίσω από τους υπολογιστές ή το κινητό τους τηλέφωνο. Στα online παιχνίδια μπορεί να έχουν και διαφορετικούς ρόλους. Στο βουλγαρικό Tolerado μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε τέσσερις ακτιβιστές (Μαχάτμα Γκάντι, Μάρτιν Λούθερ Κινγκ, Aung San Suu Kyi, Αντρέι Ζαχάρωφ) και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με θέματα ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Μέσω του παιχνιδιού οι παίκτες λαμβάνουν πληροφορίες σχετικά με το θέμα και συμμετέχουν και προσωπικά. Το προαναφερθέν τσεχικό μονοπάτι από το γκέτο έχει επίσης μια ηλεκτρονική έκδοση. Μερικά από τα παιχνίδια μπορούν να φέρουν σε επαφή τους πραγματικούς παίκτες μέσω της online πλατφόρμας, η σύνδεση της οποίας μπορεί να αναπτυχθεί και μετά το παιχνίδι, ενώ σε άλλες περιπτώσεις μπορεί να παίξει στον υπολογιστή. Τα online παιχνίδια χρειάζονται πολύ ακριβές οπτική και τεχνολογική ανάπτυξη, που θα χρειάζονται ενημέρωση αργότερα, καθώς οι τάσεις των online παιχνιδιών αλλάζουν πολύ γρήγορα και τα παιχνίδια πρέπει να είναι ελκυστικά για να προσεγγίσουν μακροπρόθεσμα τους ανθρώπους. Πέραν από αυτό το μειονέκτημα, ένα πλεονέκτημα είναι ότι με αυτό τον τρόπο μπορείτε να προσεγγίσετε και νέους ανθρώπους που ζουν μακριά από εσάς χωρίς να αντιμετωπίσουν προβλήματα.

Διαδραστικά θεατρικά παιχνίδια

Εκτός από τα online παιχνίδια, έχουν αναπτυχθεί επιτραπέζια παιχνίδια με συμπερίληψη διαδραστικού θεάτρου. Στην περίπτωση της Socioroly, οι παίκτες μπορούν να παρακολουθήσουν θεατρικές παραστάσεις, όπου οι

ηθοποιοί παίζουν τους κύριους χαρακτήρες του παιχνιδιού, ενώ οι μικρές ομάδες του κοινού είναι οι διαφορετικές οικογένειες που ζουν στο χωριό και προσπαθούν να επιβιώσουν από τη μια μέρα στην άλλη. Αντιμετωπίζουν πολυάριθμες καταστάσεις, όπου πρέπει να λάβουν διαφορετικές αποφάσεις - π.χ. αγορά νέων παπουτσιών ή γυαλιών για τα παιδιά, ζητώντας δάνειο κλπ. Εκτός από τις δικές τους δραστηριότητες και αποφάσεις, μπορούν να παρακολουθήσουν σκηνές που παίζουν οι ηθοποιοί και οι οποίες τους δίνουν μια εικόνα για τις τυπικές καταστάσεις των στοχοθετημένων ομάδων. Ορισμένα από αυτά τα παιχνίδια περιλαμβάνουν όχι μόνο τους ηθοποιούς, αλλά και τα μέλη των στοχευμένων ευάλωτων ομάδων, η παρουσία των οποίων καθιστά τις καταστάσεις ακόμα πιο αξιόπιστες.

Εκτός από τα διαδραστικά θεατρικά κομμάτια του παιχνιδιού, υπάρχουν και άλλες εκδοχές. Όταν μια κατάσταση μπορεί να αξιολογηθεί από το ακροατήριο, τα μέλη των οποίων θα μπορούσαν να δίνουν επιχειρήματα και προτάσεις για ορισμένους από τους χαρακτήρες ή να μπουν στον ρόλο και να δείξουν τι θα έκαναν στο θέση του ευάλωτου ατόμου. Τέτοιες συνθήκες αναπτύσσουν επίσης τις δεξιότητες κριτικής σκέψης, επικοινωνίας και διαλόγου των συμμετεχόντων. Η μέθοδος του Θεάτρου Φόρουμ (Forum Theater) χρησιμοποιεί τέτοιες τεχνικές για να ενδυναμώσει τις ευάλωτες ομάδες ενάντια σε καταπιεστικούς ισχυρούς δρώντες ή καθεστώτα. Αυτές οι προσεγγίσεις είναι πολύ χρήσιμες, καθώς οι συμμετέχοντες μπορούν να διαμορφώσουν τυπικές καταστάσεις και να πειραματιστούν με πιθανή επιτυχή αντιμετώπιση τέτοιων περιπτώσεων καταπίεσης, ρητορικής μίσους κ.λπ.

Θεματικές περιπατικές περιηγήσεις

Εκτός από το να παίζουν παιχνίδια, οι περισσότεροι από τους νέους αρέσκονται να βρίσκονται στους δρόμους πολύ περισσότερο από το να μένουν στις αίθουσες διδασκαλίας - ειδικά όταν υπάρχει καλός καιρός. Οι θεματικές περιηγήσεις με τα πόδια αντανακλούν αυτήν την προτίμηση και φέρνουν την εκπαίδευση σε εξωτερικούς χώρους. Αντί να μένουν σε μια αίθουσα και να μιλάνε για τους Ρομά ή τις παλαιές εβραϊκές κοινότητες, το Ίδρυμα Uccu και το Zachor προσκαλούν τους νέους σε μια περιήγηση στις πόλεις τους, όπου οι οδηγοί μιλάνε για το παρελθόν και το παρόν δίπλα σε κτίρια, για τα σημαντικά πρόσωπα που έζησαν ή όπου συνέβησαν κάποια ιστορικά γεγονότα. Είναι πιο εύκολο να φανταστεί κανείς την κατάσταση των ανθρώπων των οποίων τα σπίτια είναι ορατά και είναι πιο εύκολο να συνδεθεί κανείς με ιστορικές ηλικίες και μακρινά άτομα, όταν μπορεί να βρει κάτι κοινό - χρησιμοποιεί την ίδια πόλη, τους ίδιους δρόμους όπως και εμείς. Και αυτοί οι δρόμοι έχουν πολύ μυστήριο και μυστικά που μπορούμε να ανακαλύψουμε κατά τη διάρκεια αυτών των περιπατικών περιηγήσεων.

Φυσικά η προσωπική σύνδεση μπορεί να γίνει καλύτερη, όταν τα μέρη και οι λέξεις αποτελέσουν τα εργαλεία σύνδεσης. Για το λόγο αυτό, σε μερικές περιηγήσεις με τα πόδια χρησιμοποιούνται επίσης ταμπέλες, φωτογραφίες, βίντεο, ακούνε τους ήχους των παλιών ημερών. Έτσι η προσωπική ενασχόληση μπορεί να αυξηθεί όταν μπορεί κανείς να δει πρόσωπα, να ακούσει φωνές κλπ. Οι ψηφιακές συσκευές είναι επίσης αρκετά ελκυστικές για τους νέους, έτσι η χρήση τέτοιων εργαλείων μπορεί να κάνει την εκπαιδευτική δραστηριότητα πιο ελκυστική για αυτούς.

Σε άλλες περιηγήσεις μπορούν να γίνουν επισκέψεις και σε άλλους κατοίκους, χαρακτήρες, μουσικούς κλπ. Η προσωπική συνάντηση, κοιτάζοντας τα μάτια κάποιου άλλου, είναι ακόμη πιο αποτελεσματική από τη χρήση φωτογραφιών, όταν οι νέοι δεν μπορούν να συναντήσουν τα μέλη των ομάδων στόχων αυτοπροσώπως.

Συζητήσεις μεταξύ των μελών των ομάδων στόχου και των νέων

Για τους πιο πάνω λόγους υπάρχουν πολλές μέθοδοι που επικεντρώνονται στην προσωπική συνάντηση και τις συζητήσεις. Υπάρχουν πρωτοβουλίες στις οποίες τα μέλη των διαφόρων ευάλωτων ομάδων κάνουν μαθήματα και σε ένα μάθημα έχουν ανοιχτή συζήτηση μαζί τους. Μερικές φορές χρησιμοποιούν μεθόδους μη τυπικής εκπαίδευσης, οι οποίες εμπνέουν τους νέους να εκφράζουν τις πτυχές τους ή συλλέγουν επιχειρήματα σχετικά με ένα δίλημμα και από τις δύο πλευρές. Αλλά το κύριο μέρος αυτών των συναντήσεων είναι η αφήγηση των ευάλωτων φιλοξενούμενων, οι οποίοι μιλάνε για τη δική τους ταυτότητα, τις προκλήσεις και αξίες, και οι μαθητές μπορούν να θέσουν οποιοδήποτε ζήτημα. Η προσωπική ιστορία ενός ανθρώπου αφήνει ένα μεγάλο συναισθηματικό αποτύπωμα πάνω μας. Είναι επίσης πολύ σημαντικό επειδή οι περισσότεροι από τους νέους δεν συναντούν τους Ρομά, ή τους LGBT ανθρώπους στην καθημερινή τους ζωή και δύσκολα έχουν ανοιχτή συζήτηση με αυτούς τους ανθρώπους. Σε περίπτωση που μπορούν να ρωτήσουν ελεύθερα - ακόμα και προκλητικά - και να λάβουν ήρεμες, αξιόπιστες απαντήσεις, μπορεί να αποτρέψουν την εμφάνιση και εδραίωση αρνητικών στερεοτύπων ή προκαταλήψεων σχετικά με τη συγκεκριμένη ομάδα. Φυσικά όταν συναντάς ένα ή δύο άτομα μιας ομάδας, δεν βλέπεις ολόκληρη την ομάδα. Και οι θετικές εμπειρίες μπορούν να οδηγήσουν σε στερεότυπα και αρνητικές εμπειρίες, αλλά εξακολουθούν να αποτελούν μια καλή βάση για περαιτέρω συζήτηση σχετικά με τη συγκεκριμένη ομάδα και το θέμα σε μια ομάδα νέων. Το κύριο σημείο αυτής της μεθόδου που περιλαμβάνει στερεοτυπικές εκφράσεις από τους μαθητές ή προκλητικά ερωτήματα, ο «φιλοξενούμενος» πρέπει να παραμείνει ήρεμος και να σέβεται τους συμμετέχοντες. Προκειμένου να επιτευχθεί αυτό, είναι σημαντικό να προετοιμαστούν οι ευάλωτοι άνθρωποι για δύσκολες καταστάσεις και

επίσης να είναι ισχυροί όσον αφορά την ταυτότητα και τις ιστορίες που είναι έτοιμοι να μοιραστούν, χωρίς μια τέτοια συναισθηματική εμπλοκή, η οποία θα μπορούσε να καταστρέψει μια ήρεμη συζήτηση με αλληλοσεβασμό. Η ζωντανή βιβλιοθήκη είναι μια παρόμοια μέθοδος, αλλά εδώ η συζήτηση είναι μεταξύ ενός ευάλωτου ατόμου (ενός «ανθρώπινου βιβλίου») και ενός «αναγνώστη», ο οποίος μπορεί να κάνει ερωτήσεις από αυτό το άτομο.

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι τα στοχευμένα άτομα δεν μπορούν να είναι μόνο ευάλωτες ομάδες αλλά και τα μέλη της ελίτ. Στην Κύπρο πολλές συναντήσεις πραγματοποιήθηκαν μεταξύ πολιτικών και νέων, προκειμένου οι νέοι να μπορέσουν να ενημερωθούν και να δεσμευτούν σχετικά με την πολιτική και την ενεργό ιδιότητα του πολίτη. Πολλές φορές, οι ευάλωτες ομάδες δεν είναι πολύ δημοφιλείς, αλλά ούτε η πολιτική και οι πολιτικοί. Σε περίπτωση που θέλουμε να προσελκύσουμε τους νέους για το θέμα της κοινωνικής ένταξης, της δημοκρατίας ή της ενεργού συμμετοχής στα κοινά - οι προσωπικές συναντήσεις μπορεί να έχουν σημασία. Εάν μπορούμε να μιλήσουμε ο ένας στον άλλο, ίσως μπορούμε να κάνουμε κάτι άλλο μαζί.

Ενσωματωμένη δράση διαφόρων ομάδων

Τα μέλη δύο διαφορετικών ομάδων μπορούν να έρθουν πιο κοντά, σε περίπτωση που έχουν μια κοινή επιτυχία, αν έζησαν μια αμοιβαία επωφελή κατάσταση μαζί. Υπάρχει μια πρωτοβουλία του Yacht Club Varna, όπου οι ευάλωτες ομάδες ταξιδεύουν μαζί με άλλους. Σε μια τέτοια συνεργασία πρέπει να υπάρχει αλληλοστήριξη. Εάν το σκάφος βυθιστεί και οι δύο αποτυγχάνουν, αν κάνουν μια ωραία εκδρομή, και φτάσουν πίσω στο λιμάνι μέσα στο χρόνο κερδίζουν και οι δύο. Κατά τη διάρκεια της συνεργασίας, μαθαίνουν πολύ περισσότερα για έναν άνθρωπο μόνο από την ομιλία του. Όταν ενεργούν από κοινού, συναντούν την πραγματικότητα και όχι μόνο την επιφάνεια. Εάν φτάσουν στην επιτυχία στο πλαίσιο ενός ταξιδιού με πλοίο - ίσως να μπορέσουν να δράσουν μαζί σε άλλα πεδία της καθημερινής ζωής.

Σε δράσεις χωρίς αποκλεισμούς μπορείτε να δοκιμάσετε τις δυνάμεις του άλλου στην πραγματικότητα. Κάθε άτομο έχει διαφορετικές δυνάμεις. Σε σύνθετες καταστάσεις χρειαζόμαστε διαφορετικές δεξιότητες και ικανότητες, ώστε όλοι να μπορούν να προσθέσουν κάτι στην κοινή επιτυχία. Υπάρχουν σχέδια που δημιουργούν μαζί διάφορες ομάδες - π.χ.: η Magosfa στην Ουγγαρία συγκέντρωσε παιδιά και άτομα που ζουν σε ηλικιωμένα σπίτια. Κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων τα μέλη και των δύο ομάδων δίδαξαν κάτι στους άλλους, ενώ έμαθαν και οι δύο κάτι καινούριο από τους διευκολυντές και δημιούργησαν κάποιο προϊόν με συνεργατικό τρόπο. Τέτοια αποτελέσματα μπορούν επίσης να χρησιμεύσουν ως εργαλείο μνήμης, που υπενθυμίζει στους συμμετέχοντες τη θετική εμπειρία αργότερα.

Οποιαδήποτε ενέργεια μπορεί να είναι ωραία, η οποία είναι ελκυστική για τις ομάδες στόχους. Μπορούν να σκάσουν τον κήπο, να παίξουν ποδόσφαιρο, να κάνουν τοιχογραφίες ή να μαγειρέψουν δείπνο. Εδώ το θέμα μπορεί να είναι τίποτα, επειδή η ευαισθητοποίηση σχετικά με άλλες ομάδες και η ενεργός συμμετοχή του πολίτη συνδέεται με τις μεθόδους. Ακόμη και αν δεν αναφερθούν στη διάρκεια της εκπαιδευτικής περιόδου οι λέξεις «ενσωμάτωση» «ποικιλομορφία» των ανθρωπίνων δικαιωμάτων», οι δράσεις ενσωμάτωσης μπορούν να οδηγήσουν σε αυτή την κατεύθυνση.

Αξίες και φωνές ευάλωτων ομάδων

Υπάρχουν πρωτοβουλίες που βασίζονται στα πλεονεκτήματα και τις προτιμήσεις των συγκεκριμένων ευάλωτων ομάδων. Υπάρχουν γυναίκες Ρομά που λατρεύουν το μαγείρεμα - άνοιξε το εστιατόριο «Kóstolda» Roma. Τα ασιατικά και αφρικανικά πιάτα είναι ωραία, η βουλγαρική κουζίνα Multi Kultι αντιμετώπισε την αρνητική στάση απέναντι στους μετανάστες αξιοποιώντας το εργαλείο της κουζίνας. Η Αυτιστική Τέχνη στην Ουγγαρία βασίζεται στην πολύ ιδιαίτερη οπτική γωνία των αυτιστικών ανθρώπων και δημιούργησε μια μάρκα μόδας χρησιμοποιώντας τα σχέδια και τις ζωγραφιές τους. Μπορείτε να βρείτε πλεονεκτήματα σε οποιασδήποτε ευάλωτη ομάδα. Κάτι που τους αρέσει να κάνουν, κάτι το οποίο είναι καλό και κάτι που έχει αξία και για την πλειοψηφία. Εάν υποστηρίζετε τη δημιουργία αυτών των αξιών (προϊόντων ή υπηρεσιών) και τη διάδοσή τους, μπορεί να διαμορφώσετε την εικόνα τους στα μέλη της κοινωνίας. Εν τω μεταξύ, οι ευάλωτες ομάδες θα επωφεληθούν εξίσου από αυτή τη δραστηριότητα.

Εκτός από τη δημιουργία πολύτιμων υπηρεσιών και προϊόντων από ευάλωτους ανθρώπους, δεν πρέπει να ξεχνάτε ούτε τις πτυχές και τις απόψεις τους. Πολλές φορές μιλάμε για τους ευάλωτους ανθρώπους και δεν τους αφήνουμε να μιλήσουν για τον εαυτό τους. Υπάρχουν πρωτοβουλίες που υποστηρίζουν τις ευάλωτες φωνές που πρέπει να ακουστούν. Υπάρχουν πολλά ραδιοφωνα, περιοδικά, ιστότοποι, ιστολόγια κλπ. που δίνουν την ευκαιρία για διαφορετικές ευάλωτες ομάδες να επικοινωνούν με άλλα μέλη των ομάδων τους - αλλά και με την πλειοψηφία. Η φωνή των ευάλωτων ανθρώπων και τα κανάλια των (κοινωνικών) μέσων ενημέρωσης είναι επίσης πολύ σημαντικά εργαλεία της άτυπης εκπαίδευσης που πρέπει να λάβουμε υπόψη.

Άλλα ελκυστικά εργαλεία

Εκτός από τις παραπάνω μεθόδους και πτυχές, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά άλλα πράγματα που μπορούν να είναι ελκυστικά για τους νέους και που μπορούν να αναπτύξουν τη συνεργασία τους, τις επικοινωνιακές δεξιότητες, την ενσυναίσθηση ή άλλες ικανότητες που σχετίζονται με την κοινωνική ένταξη ή την ενεργό συμμετοχή του πολίτη.

Υπάρχουν ντετεκτιβικά παιχνίδια που χρησιμοποιούν τα εργαλεία της παιδαγωγικής του σίρκου, της παιδαγωγικής δραματικής, της ιστορίας ή κάτι άλλο. Αν είστε επαγγελματίας σε μερικούς άλλους τομείς και σας αρέσει, θα μπορείτε να το συνδέσετε με τα παιχνίδια ντετέκτιβ. Οποιοδήποτε είδος αθλητισμού, τέχνης, λογοτεχνίας ή επιστήμης μπορεί να είναι ένα ενδιαφέρον κομμάτι σε ένα πολύπλοκο παιχνίδι ντετέκτιβ.

Επειδή τα παιχνίδια ντετέκτιβ μπορούν να επικεντρωθούν σε οτιδήποτε συνδέεται με τον κόσμο μας, οτιδήποτε από αυτόν τον κόσμο μπορεί να εμφανιστεί σε ένα παιχνίδι ντετέκτιβ.

II. Πτυχές ευαλωτότητας - εργασία με ευάλωτους συναδέλφους

Καθώς θέλουμε να ευαισθητοποιήσουμε και να διαμορφώσουμε συμπεριφορές που σχετίζονται με ευάλωτες ομάδες από τα παιχνίδια κοινωνικών ντετέκτιβ, πρέπει να εξετάσουμε τις κύριες πτυχές της ευαλωτότητας, των αφηγήσεων και των στάσεων που σχετίζονται με τις ευάλωτες ομάδες στον δημόσιο λόγο και σε διάφορες μεθόδους ευαισθητοποίησης.

Θεωρούμε ευάλωτες ομάδες τέτοιες κοινωνικές ομάδες που διατρέχουν μεγαλύτερο κίνδυνο να υποστούν διακρίσεις, βία ή άλλα μειονεκτήματα (π.χ. οικονομικές δυσκολίες): δηλ. ομάδες ατόμων, η κατάσταση των οποίων είναι συνήθως πιο δύσκολη από εκείνη των άλλων. Μπορούν να διαφέρουν από την κύρια τάση όσον αφορά το φύλο τους (γυναίκες), την ηλικία (ηλικιωμένους ή νέους), την προέλευση (π.χ. Ρομά, μετανάστη), θρησκεία (π.χ. Μουσουλμάνοι, Εβραίοι), σεξουαλικό προσανατολισμό (LGBTQI) (σωματικά ή διανοητικά προσβληθέντα άτομα), οικογενειακή κατάσταση (π.χ. διαζευγμένοι, μονογονείς) κλπ.

Εκτός από τις αντικειμενικές διαφορές μεταξύ των μελών ευάλωτων ομάδων και των μελών της πλειοψηφίας που σχετίζονται με τα χαρακτηριστικά της δεδομένης ευαλωτότητας, πρέπει επίσης να εξετάσουμε την αντίληψη των ευάλωτων ομάδων για τους εαυτούς τους, το οποίο είναι επίσης σημαντικό κομμάτι της ταυτότητάς τους. Εμείς (οι νέοι) έχουμε νέες σκέψεις και έλλειψη

εμπειριών. Εμείς (οι Ρομά) έχουμε κοινότητες παντού στην Ευρώπη και πολλές φορές αντιμετωπίζουμε διακρίσεις. Αυτές οι αντιλήψεις περιλαμβάνουν επίσης θετικά και αρνητικά ή ποικίλα περιεχόμενα, τα οποία επηρεάζουν σημαντικά την αντίληψη των δικών μας δυνατοτήτων και των σχέσεων με την πλειοψηφία. Εκτός από τις εσωτερικές αντιλήψεις, πρέπει επίσης να σκεφτούμε τις αντιλήψεις της συγκεκριμένης ομάδας από εξωτερικό σημείο. Η πλειοψηφία έχει επίσης μια αντίληψη για τις ευάλωτες ομάδες, η οποία περιλαμβάνει και πολλές φορές στερεότυπα. Σε περίπτωση που κάποιος συναντήθηκε με ένα προκλητικό πρόσωπο LGBT, ή ένας μουσουλμάνος που δεν σεβαστεί τις γυναίκες ως ίσοι εταίροι, είναι πρόθυμος να σκεφτεί ότι τα άλλα ΛΟΑΤ πρόσωπα ή οι μουσουλμάνοι άνδρες είναι παρόμοιοι ή ακόμα και οι ίδιοι. Εδώ συναντήσαμε τις προκαταλήψεις, οι οποίες χαρακτηρίζονται από στερεότυπα σχετικά με τις συγκεκριμένες ομάδες. Κάθε άτομο έχει προκαταλήψεις και στερεότυπα, αλλά σε περίπτωση που τους βοηθήσουμε να το γνωρίζουν και να δίνουν εργαλεία για το χειρισμό τους, τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις δεν πρέπει να προβλέπουν τις σχέσεις μεταξύ των μελών διαφορετικών ομάδων. Εάν γνωρίζω ότι έχω προκαταλήψεις σχετικά με τους ηλικιωμένους και όχι ότι όλοι οι ηλικιωμένοι είναι ίδιοι, είναι χρήσιμο να γνωρίσουμε τον άνθρωπο πριν τους κρίνουμε, μπορεί να γνωρίσω ηλικιωμένους, διαφορετικούς από τα στερεότυπα μου, και με τους οποίους μπορώ επίσης να έχω καλές σχέσεις. Εκτός από τα στερεότυπα της πλειοψηφίας, υπάρχουν και στερεότυπα των μελών των ευάλωτων ομάδων σχετικά με τον εαυτό τους, τα οποία πρέπει να αμφισβητηθούν επίσης. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να αναπτυχθεί και η αντίληψή τους για τον εαυτό τους, τις προοπτικές τους και τις σχέσεις τους με τα μέλη της πλειοψηφίας. Έτσι, η κοινωνική ένταξη - η οποία είναι τουλάχιστον μια διπλή διαδικασία, μπορεί να λειτουργήσει, σε περίπτωση αμφισβήτησης τόσο των μελών της πλειοψηφίας όσο και της μειονότητας.

Όπως αναφέρεται πιο πάνω, οι ευάλωτες ομάδες έχουν αντικειμενικά μειονεκτήματα. Εξαιτίας αυτού πολλές φορές θεωρούνται θύματα, οι οποίοι θα πρέπει να απογοητευθούν και οι οποίοι δεν μπορούν να φτάσουν εκεί που φτάνουν αλλά μέλη της πλειοψηφίας. Παρόλο που η στάση αυτή έχει συμπαθητικό συναίσθημα που σχετίζεται με τις ευάλωτες ομάδες, δεν οδηγεί πραγματικά σε ίσες σχέσεις και θεωρεί τις ευάλωτες ομάδες, οι οποίες πρέπει να υποστηριχθούν με εμφανικό τρόπο. Αυτή η στάση δεν μπορεί να οδηγήσει σε πραγματική ένταξη. Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν κοινές στάσεις απέναντι στις ευάλωτες ομάδες, οι οποίες δεν μπορούν να δεχθούν ότι τα μειονεκτήματά τους έχουν τις ρίζες τους στις αντικειμενικές κοινωνικές τους καταστάσεις και πιστεύουν ότι η κατάστασή τους οφείλεται στο δικό τους λάθος. Αυτή η στάση συνδέεται με τα κοινωνικο-ψυχολογικά φαινόμενα που συνήθως βλέπουμε τις πράξεις και τις καταστάσεις μας ως αποτελέσματα αντικειμενικών περιστάσεων, ενώ πιστεύουμε ότι οι πράξεις και οι καταστάσεις των άλλων βασίζονται κυρίως στις δικές τους αποφάσεις.

Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι ευάλωτες ομάδες δεν θεωρούνται μόνο οι λόγοι των δικών τους μειονεκτημάτων, αλλά και ως λόγοι για άλλα προβλήματα της κοινωνίας, ακόμη και εκείνων της πλειοψηφίας. Καθώς είμαστε πρόθυμοι να αναζητήσουμε εξωτερικούς λόγους για τις κακουχίες της ζωής μας, οι ευάλωτες ομάδες θεωρούνται πολλές φορές ως τέτοιοι λόγοι. Για παράδειγμα, δεν μπορώ να βρω δουλειά εξαιτίας των μεταναστών, ή πρέπει να πληρώσω πολλούς φόρους λόγω της κοινωνικής υποστήριξης που καταβάλλεται για τις ευάλωτες ομάδες. Αυτοί οι μηχανισμοί αποδιοπομπαίων τράγων είναι πολύ επικίνδυνοι και μπορούν ακόμη και να οδηγήσουν σε γενοκτονίες ορισμένων ομάδων, οι οποίες θεωρούνται ένοχες.

Όταν εστιάζουμε στα θέματα των ευάλωτων ομάδων και επιθυμούμε να υποστηρίξουμε την ένταξή τους μέσω ορισμένων μεθόδων μη τυπικής εκπαίδευσης, θα πρέπει να γνωρίζουμε το ιστορικό των υφιστάμενων αντιλήψεων, των στάσεων και των σχέσεων που θέλουμε να αμφισβητήσουμε. Όπως είπαμε, οι καταστάσεις καθαρού θύματος δεν δίνουν μεγάλη ώθηση συνήθως για κοινωνική δραστηριότητα και ένταξη, επειδή σε περίπτωση που μια ομάδα θεωρείται ομάδα θυμάτων, οι οποίοι δεν μπορούν να κάνουν τίποτα, μπορούν να ληπηθούν, αλλά δεν θεωρούνται ισότιμοι εταίροι, οι οποίοι αποτελεί θεμελιώδη προϋπόθεση της κοινωνικής ένταξης. Υπάρχουν πολυάριθμες εμπειρίες, οι οποίες αποδεικνύουν επίσης ότι σε περίπτωση που κάνουμε απλώς τους συμμετέχοντες σε μια μη τυπική εκπαιδευτική δραστηριότητα να αντιμετωπίσουν τις προκαταλήψεις και τα στερεότυπα τους και τους λέμε ότι πρέπει να αλλάξουν, είναι επίσης πολλές φορές αντιπαραγωγική. Οι στάσεις των ανθρώπων δύσκολα μπορούν να αλλάξουν μόνο με λογικά επιχειρήματα και αντικειμενικά γεγονότα που αποδεικνύουν τις κακουχίες των ευάλωτων ανθρώπων, τις υφιστάμενες διακρίσεις και το κοινό όφελος της κοινωνικής ένταξης.

Καθώς τα ανθρώπινα όντα είναι κυρίως συναισθηματικά, οι συμπεριφορές τους μπορούν να αναπτυχθούν πολύ πιο αποτελεσματικά σε περίπτωση που τα στοχεύουμε σε προσωπικές ιστορίες. Όταν επηρεάζεται συναισθηματικά από την ιστορία ενός ευάλωτου ατόμου, μπορεί επίσης να έχει αντίκτυπο όσον αφορά τη στάση μας απέναντι σε άλλες ευάλωτες. Σε τέτοιες ιστορίες, δίπλα στις καταστάσεις θυματοποίησης, πρέπει επίσης να δείξουμε τις αξίες των συγκεκριμένων ατόμων, που είναι ενεργοί, ανέλαβαν την ευθύνη, έκαναν βήματα στις κατευθύνσεις αξιών, οι οποίες είναι επίσης σημαντικές για εμάς. Για παράδειγμα, οι LGBT άνθρωποι που θέλουν να έχουν μια οικογένεια ή ένα παιδί Ρομά που επιθυμούν να πάνε σε ένα καλό σχολείο είναι πιο συγκινητικοί από εκείνους που διακρίνονται μόνο για λόγους που δεν έχουν αξία. Επειδή η αξία της οικογένειας και της εκπαίδευσης μπορεί να είναι κοινή μεταξύ των διαφόρων κοινωνικών ομάδων, έτσι κάποιος από μια διαφορετική ομάδα, που έχει παρόμοιες αξίες με εμένα, μου μοιάζει. Η ομοιότητα είναι ένα σημαντικό εργαλείο, πώς μπορούμε να φέρουμε τους

ανθρώπους πιο κοντά ο ένας στον άλλο. Όσον αφορά τις προσωπικές ιστορίες, είναι επίσης σημαντικό να μην είναι απλά σοκαριστικές. Ακόμη και στην περίπτωση που υπάρχει ένα πολύ σοβαρό και θλιβερό θέμα, το εργαλείο του χιούμορ μπορεί να βοηθήσει στην αποδοχή του θέματος. Σε περίπτωση που δείξουμε μόνο αρνητικά στοιχεία, οι συμμετέχοντες μπορούν να κλειστούν σε ψυχική αυτοάμυνα. Αλλά σε περίπτωση που μετά από ένα χιουμοριστικό μέρος υπάρχει κάτι σκληρό, θα είναι καλύτερο το αποτέλεσμα. Είναι επίσης σημαντικό οι ιστορίες να μην είναι προβλέψιμες ή διδακτικές, γιατί σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες καταλάβουν το τέλος της ιστορίας πολύ νωρίς ή έχουν την αίσθηση που θέλουμε να τους χειραγωγήσουμε, μπορούν επίσης να βαρεθούν ή να κλειστούν στον εαυτό τους.

Εκτός από τις ανθρώπινες ιστορίες, τις κοινές αξίες και ομοιότητες, είναι επίσης σημαντικό να μπορούμε να επικεντρωθούμε σε ορισμένα πλεονεκτήματα των συγκεκριμένων ευάλωτων ατόμων. Μπορούμε να δεχτούμε ευκολότερα το άλλο άτομο ως ισότιμο εταίρο σε περίπτωση που διαπιστώσουμε ότι το άλλο είναι επίσης καλό (ίσως ακόμα καλύτερα) σε κάτι από μένα. Οι τυφλοί μπορούν να περπατήσουν πολύ πιο εύκολα σε ένα σκοτεινό δωμάτιο, οι Άραβες μπορούν να μαγειρεύουν νόστιμο κουσκούς, οι ηλικιωμένοι μπορούν να πουν ενδιαφέρουσες ιστορίες για παλιές εποχές. Αυτά τα πλεονεκτήματα μπορεί να είναι τυπικά για τη δεδομένη ομάδα (όπως αναφέρθηκε παραπάνω) ή μόνο σχετικά με το συγκεκριμένο άτομο. Για παράδειγμα, μπορεί να υπάρχει ένας τυφλός, ο οποίος μιλάει πολύ καλά αγγλικά, ένας Άραβας, ο οποίος είναι τέλειος μηχανικός ή ένας γέρος που χορεύει φλαμένκο. Στην πρώτη περίπτωση εστιάζουμε στις (στερεο)τυπικές αξίες των συγκεκριμένων ομάδων, εν τω μεταξύ στη δεύτερη περίπτωση τονίζουμε ότι κάθε ομάδα είναι πολύ διαφορετική. Και οι δύο πτυχές είναι σημαντικές. Είναι σημαντικό να μην παρουσιάζουμε όλα τα μέλη της συγκεκριμένης ομάδας ως παρόμοια, αλλά είναι επίσης σημαντικό να δείξουμε χαρακτηριστικά πλεονεκτήματα της συγκεκριμένης ομάδας. Αν δείξετε απλώς πολύ ιδιαίτερους χαρακτήρες, δεν αλλάζει η γενική στάση του συμμετέχοντα απέναντι τη συγκεκριμένη ομάδα. Μια εξαίρεση είναι απλώς μια εξαίρεση. Αλλά σε περίπτωση που δείξετε κάτι τυπικό μαζί με κάτι ξεχωριστό (π.χ. μια γυναίκα από την Αραβία που μαγειρεύει νόστιμο κουσκούς, ενώ είναι καλός μηχανικός), δείχνετε την ποικιλία μιας ομάδας και επίσης τα τυπικά θετικά χαρακτηριστικά. Σε περίπτωση που έχετε την ευκαιρία, είναι ωραίο να εμφανίζετε διαφορετικούς χαρακτήρες από την ίδια ευάλωτη ομάδα, προκειμένου να δείξετε την ποικιλομορφία και να μην δώσετε ένα μήνυμα ότι όλα τα μέλη της ομάδας είναι όμοια με αυτό που εμφανίστηκε.

Εκτός από την ποικιλία των ευάλωτων χαρακτήρων, η ποικιλία των εσωτερικών και εξωτερικών σχέσεων είναι επίσης σημαντική. Είναι επικίνδυνο, εάν παρουσιάζετε αρνητικές σχέσεις μεταξύ των μελών των ευάλωτων ομάδων και της πλειοψηφίας, διότι μπορεί να αποπροσανατολίσει

από την αφήγηση τους συμμετέχοντες, καθώς δεν μπορούν να ταυτιστούν με μια αφήγηση, όπου όλοι από την πλειοψηφία θα κάνουν διακρίσεις και κακό. Θα πρέπει επίσης να διαφοροποιήσετε τις εσωτερικές σχέσεις. Ακόμη και μέσα στις ευάλωτες ομάδες, μπορεί να υπάρξει ένταση και είναι πιο γνήσιο αν το δείξουμε και δεν καλύψουμε.

Ανάλογα με το προφίλ του παιχνιδιού, μπορούμε επίσης να δημιουργήσουμε καταστάσεις όπου τα πλεονεκτήματα των ευάλωτων ανθρώπων προέρχονται από την κατάστασή τους. Για παράδειγμα, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να λάβουν μερικές πληροφορίες από αυτούς ή έχουν ένα αντικείμενο, το οποίο είναι πολύ σημαντικό για τους συμμετέχοντες. Όπως είδαμε σε ένα προηγούμενο κεφάλαιο, οι προσωπικές συναντήσεις με ευάλωτους ανθρώπους μπορούν να έχουν πολύ καλή επιρροή στη στάση των συμμετεχόντων. Το καλύτερο είναι, αν πρόκειται για καταστάσεις επωφελείς, όταν οι συμμετέχοντες και οι ευάλωτες ομάδες μπορούν επίσης να κερδίσουν κάτι από τις συναντήσεις.

Συνεργασία με τα ευάλωτα μέλη της ομάδας

Αν θέλετε να παίξετε ένα παιχνίδι ή κάποιο άλλο μη μη-τυπικό εκπαιδευτικό εργαλείο που εστιάζει σε ορισμένες ευάλωτες ομάδες, μην ξεχάσετε να εμπλέξετε τα μέλη ή τις οργανώσεις της συγκεκριμένης ομάδας κατά την έναρξη του σχεδιασμού. Δεν μπορείτε να δημιουργήσετε ένα πραγματικό γνήσιο εργαλείο, χωρίς την εμπλοκή των ευάλωτων ατόμων. Υπάρχουν πολλές πρωτοβουλίες κοινωνικής ένταξης που κυριαρχούνται μόνο από την πλειοψηφία, η οποία συνήθως αποσιωπά κάτι πολύ σημαντικό και οι οποίες μιλούν από πατερναλιστική ή θλιβερή άποψη για τις συγκεκριμένες ομάδες και τα ζητήματά τους. Είναι επίσης σημαντικό να συμμετάσχουν οι ευάλωτοι άνθρωποι στην πρώτη φάση, επειδή μπορούν να εμπλακούν πολύ περισσότερο και να παρακινηθούν αργότερα στην υλοποίηση, σε περίπτωση που αισθάνονται, ότι ήταν επίσης μέρος του σχεδιασμού και εργάζονται σε μια κοινή ιδέα .

Όπως είπαμε, οι προσωπικές ιστορίες και οι συναντήσεις των ευάλωτων ανθρώπων είναι βασικά εργαλεία ευαισθητοποίησης. Είναι επομένως προφανές ότι θα πρέπει να εργαστείτε στην υλοποίηση με τους ευάλωτους ανθρώπους. Οι τυφλοί, οι Ρομά ή οι ΛΟΑΤ δεν πρέπει να παίζονται από έναν ηθοποιό ή έναν εργάτη νεολαίας, ο οποίος δεν έχει καμία σχέση με τη συγκεκριμένη ομάδα. Το θαύμα των συναντήσεων αυτών είναι ότι οι συμμετέχοντες μπορούν να συναντηθούν και να μιλήσουν με κάποιον που πραγματικά ανήκει στη συγκεκριμένη ομάδα. Σε περίπτωση που δεν είναι πραγματικές, τα άλλα μέρη αντιληφθούν γρήγορα το ψεύτικο κομμάτι.

Οι ευάλωτοι άνθρωποι δεν πρέπει να λένε τις ιστορίες τους 100%, αλλά η αφήγηση του παιχνιδιού και η πραγματικότητά τους πρέπει να έχουν κάποια

σχέση. Μερικές φορές η πραγματικότητα αναμινγνύεται με τις ιστορίες του παιχνιδιού (π.χ.: παίζεται σε μια φανταστική κοινωνία). Μερικές φορές η ιστορία ενός ευάλωτου ατόμου μπορεί να λεχθεί από έναν άλλο, σε περίπτωση που κάποιος δεν είναι έτοιμος να πει τη δική του ιστορία χωρίς έντονα συναισθήματα. Η συναισθηματική εμπλοκή σε ένα τέτοιο σχέδιο είναι πολύ σημαντική, αλλά σε περίπτωση που υπάρχουν πολύ έντονα συναισθήματα ενός ευάλωτου ατόμου, το οποίο μπορεί να διακινδυνεύσει να μη χειριστεί καλά τις καταστάσεις, θα πρέπει να το εξετάσετε.

Οι προσωπικές συναντήσεις, τα παιχνίδια ή οποιαδήποτε μη-επίσημη κατάσταση, στην οποία είναι ευπρόσβλητη η ευαισθησία ενός ηγέτη μιας ενότητας, μπορούν να προκαλέσουν προκλητικά ή ακόμη και επιβλαβή ερωτήματα, καταστάσεις. Είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να μπορούν να ζητούν ή να λένε οτιδήποτε σχετίζεται με το θέμα - σύμφωνα με τους ρόλους του παιχνιδιού - διαφορετικά δεν θα μπορούσε να είναι μια ειλικρινής κατάσταση. Και χωρίς ειλικρίνεια η διαμόρφωση των στάσεων δεν είναι δυνατή. Για το λόγο αυτό, είναι σημαντικό να συνεργαστούμε με ευάλωτα άτομα, τα οποία είναι εντάξει με τις δικές τους ταυτότητες και είναι έτοιμα για προκλητικές, ακόμη και επιβλαβείς καταστάσεις. Θα πρέπει επίσης να τους εκπαιδεύσετε για τέτοιες καταστάσεις κατά την προετοιμασία τους, ώστε να μην έχουν πάρα πολλές προκλήσεις σε παρόμοιες καταστάσεις αργότερα. Πολλές φορές οι ευάλωτοι άνθρωποι είναι πολύ ευαίσθητοι όσον αφορά τα προκλητικά ερωτήματα, τα σχόλια και, μερικές φορές, η σχέση τους με την ομάδα ή την ταυτότητά τους δεν είναι αρκετά ισχυρή. Θα πρέπει να το ελέγξετε κατά την επιλογή και στη συνέχεια κατά την προετοιμασία τους. Ακόμη και για πολύ καλούς συναδέλφους, μπορεί να υπάρχουν θέματα που είναι πολύ ευαίσθητα γι' αυτά. Σε τέτοιες περιπτώσεις, δεν πρέπει να επικεντρωθείτε άμεσα σε αυτό το θέμα και σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες εγείρουν το θέμα, θα πρέπει να είστε προετοιμασμένοι να το χειριστείτε. Δεν πρέπει να απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις, δεν πρέπει να γίνονται δεκτές όλες οι παρατηρήσεις, αλλά πρέπει να είστε έτοιμοι για την αντιμετώπιση τέτοιων καταστάσεων ούτως ή άλλως.

Ο κοινός σχεδιασμός, η προετοιμασία και η υλοποίηση είναι επίσης ένα σημαντικό εργαλείο για την ανάπτυξη και την ενδυνάμωση των ευάλωτων συναδέλφων που μπορούν να αποκτήσουν πολλές δεξιότητες και εμπειρίες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στη μη τυπική εκπαιδευτική τους εργασία αργότερα αλλά και στην ιδιωτική ζωή τους όταν χειρίζεστε καταστάσεις σύγκρουσης.

III. Γενικές πληροφορίες για παιχνίδια ντετέκτιβ

Προέλευση των παιχνιδιών ντετέκτιβ

Το κυνήγι θησαυρών ως ένα συνηθισμένο παλιό παιχνίδι του χρόνου είναι το προγενέστερο υπόβαθρο των παιχνιδιών ντετέκτιβ. Είναι γνωστό σε μερικούς παραδοσιακούς εορτασμούς, ή πάρτι, γίνεται συνήθως από ενήλικες για παιδιά, ή από παιδιά για παιδιά, ή από ενήλικες σε φίλους ή συναδέλφους. Υπάρχει όμως και ένα άλλο υπόβαθρο για τέτοια παιχνίδια στην εκπαίδευση. Το πρόβλημα της επίλυσης των εκπαιδευτικών μορφών βασίζεται σε ειδικά, δύσκολα προβλήματα, λογικούς συλλογισμούς, τα οποία πρέπει να επιλυθούν σε μικρές ομάδες με τη βοήθεια της επικοινωνίας και της ανταλλαγής ιδεών.

Από το 2007 στην Ιαπωνία δημιουργήθηκε ένα νέο παιχνίδι, το αποκαλούμενο δωμάτιο διαφυγής, γνωστό και ως “escape room”, το οποίο είναι ένα παιχνίδι φυσικής περιπέτειας στο οποίο οι παίκτες επιλύουν μια σειρά παζλ και αινίγματα χρησιμοποιώντας ενδείξεις, συμβουλές και στρατηγική για την ολοκλήρωση των στόχων.

Στη βασική του εκδοχή, οι παίκτες έχουν καθορισμένο χρονικό όριο για να αποκαλύψουν το μυστικό οικόπεδο.

Τα δωμάτια διαφυγής έγιναν δημοφιλή στη Βόρεια Αμερική, την Ευρώπη και την Ανατολική Ασία το 2010. Μόνιμες αίθουσες διαφυγής σε σταθερές θέσεις άνοιξαν για πρώτη φορά στην Ασία και ακολούθησαν αργότερα πρώτα στην Ουγγαρία μετά στη Βόρεια Αμερική, την Αυστραλία, τη Νέα Ζηλανδία, τη Ρωσία και τη Νότια Αμερική.

Μετά την εμφάνιση των παιχνιδιών διαφυγής, έγινε πολύ πιο εύκολη η χρήση των μεθόδων παιχνιδιών σε διαφορετικούς τομείς, όπως σε ομαδικά κέντρα ή σε άτυπη εκπαίδευση. Τα παιχνίδια των ντετέκτιβ μπορούν να έχουν πολλές διαφορετικές μορφές, δημιουργήσαμε κάποιες τεχνικές και δημιουργήσαμε τα ευαισθητοποιητικά παιχνίδια ντετέκτιβ.

Η Ομάδα Ντετέκτιβ δημιουργεί, οργανώνει και επιθεωρεί τα παιχνίδια για την επίλυση εγκλημάτων από το 2013. Εκτός από τα δωμάτια διαφυγής, προσφέρουμε διάφορα άλλα διαδραστικά παιχνίδια ντετέκτιβ για όσους αναζητούν μια μοναδική, διασκεδαστική και πνευματικά διεγερτική εμπειρία.

Τα παιχνίδια αυτά έχουν προέλευσή στα θεματικά εκπαιδευτικά στρατόπεδα νεολαίας που οργανώθηκαν από τις αρχές της δεκαετίας του '80 στην Ουγγαρία. Η προσέγγισή τους βασίζεται στην παράδοση της αντιμετώπισης των κοινωνικών προβλημάτων και της συμμετοχής σε κοινωνικά σχόλια με παιγνιώδη τρόπο. Το θεματικό πλαίσιο που παρέχεται από ένα παιχνίδι επιτρέπει μεγαλύτερη ελευθερία καθώς ενθαρρύνει την αφηρημένη και

ψυχαγωγική εξέταση των πραγματικών σημερινών θεμάτων.

Ο στόχος ενός παιχνιδιού ντετέκτιβ είναι να μεταφέρει τους παίκτες από την καθημερινότητά τους. Προσπαθούμε να δημιουργήσουμε ένα αφηγηματικό χωρικό και διαπροσωπικό περιβάλλον όπου οι άνθρωποι μπορούν να βγουν έξω από τις καθημερινές τους συνήθειες και να βιώσουν τη χαρά του «παιχνιδιού». Επομένως, σίγουρα, ο πρωταρχικός μας στόχος είναι πάντα να ψυχαγωγούμε, να δημιουργήσουμε ένα ευχάριστο, ευχάριστο πρόγραμμα, ακόμη και όταν το ίδιο το παιχνίδι είναι ευαισθητοποιητικό με εκπαιδευτικό περιεχόμενο.

Τα παιχνίδια ντετέκτιβ μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής:

- Με βάση τις ηλικιακές ομάδες: παιχνίδια για παιδιά, παιχνίδια για οικογένειες, παιχνίδια για ενήλικες
- Με βάση την τοποθεσία: αίθουσες διαφυγής, υπαίθρια παιχνίδια
- Με βάση την κύρια λειτουργία: ψυχαγωγία, εκπαίδευση, ομαδικότητα κλπ.
- Με βάση το χρονικό πλαίσιο: από 1-2 ώρες έως και μερικές ημέρες.

Τα παιχνίδια της ανίχνευσης είναι πάντα δομημένα γύρω από μια ιστορία. Οι παίκτες δεν παίρνουν ρόλους προσωπικά ως ηθοποιοί, αλλά είναι οι βασικοί χαρακτήρες, οι πρωταγωνιστές στο παιχνίδι. Βιώνουν την εξερεύνηση, η ιστορία συμβαίνει σε αυτούς. Εισέρχονται στον κόσμο της φαντασίας όπου πρέπει να διερευνήσουν, και με την επίλυση ενός εγκλήματος, να ξεδιαλύνουν την ιστορία.

Υπάρχουν πάντα διαδραστικά στοιχεία στα παιχνίδια μας, τα οποία πάντα επικεντρώνονται στην ενίσχυση του ομαδικού πνεύματος. Ενώ μια επιτυχημένη λύση, η ανακάλυψη της ιστορίας στο παρασκήνιο απαιτεί λογική σκέψη, τα άτομα με διαφορετικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα και δεξιότητες μπορούν να διαδραματίσουν εξίσου σημαντικά κομμάτια για την επίλυση μιας υπόθεσης: ένας κυρίαρχος ηγέτης, ένας παρατηρητικός αναλυτής, μια έντονη μνήμη είναι όλα χρήσιμα σε μια έρευνα.

Από την αρχή μέχρι το τέλος, όλα μέσα στο παιχνίδι έχουν σχέση με την αφήγηση. Παρόλο που το πλαίσιο ορισμένων παιχνιδιών είναι πολύ ξεκάθαρο όσον αφορά την αρχή και το τέλος του, το θέμα της διερεύνησης κ.λπ., σε άλλα παιχνίδια, το όριο μεταξύ πραγματικότητας και μυθοπλασίας είναι σκόπιμα θολό. Ομοίως, μπορούμε να θολώσουμε τα όρια: κάποια παιχνίδια περιλαμβάνουν τσίρκο ή θεατρικές παραστάσεις.

Τα δωμάτια διαφυγής (παιδιά, οικογένεια, ενήλικες) αν και τα παιχνίδια

στις αίθουσες διαφυγής προσκολλώνται σε ένα αρκετά απλό και σταθερό πλαίσιο, οι παίχτες μπαίνουν σε κάτι περισσότερο από ένα δωμάτιο με μια σειρά από εμπόδια, καθήκοντα και ενδείξεις, αλλά σε μια ιστορία στην οποία διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο. Υπάρχει πάντα μια συνάντηση και αλληλεπίδραση με χαρακτήρες μέσα από την αφήγηση.

Παιχνίδια εξωτερικού χώρου: αυτά τα παιχνίδια έχουν γενικά μια προϋπόθεση βασισμένη σε πραγματικά γεγονότα, τοποθεσίες, γεγονότα, άτομα κ.λπ. από τα οποία εξηγείται η πλασματική αφήγηση του παιχνιδιού. Συχνά ο τόπος ή το μέρος του παιχνιδιού χρησιμεύει ως βάση. Άλλες φορές μπορεί να είναι κάποιο αξιοσημείωτο ιστορικό γεγονός ή ακόμα και η προσωπική ιστορία ενός από τους παίχτες.

Υπάρχει μια βασική γενική δομή που μπορεί να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε ντετέκτιβ παιχνίδια, εδώ μπορείτε να δείτε παρακάτω.

Κανόνες:

Αμέσως μετά την άφιξη τους, οι παίχτες θα λάβουν αντίγραφο των κανόνων του σπιτιού για την υπογραφή - ένα ξεχωριστό κείμενο σχετικά με το τι πρέπει να δώσουν προσοχή και τις δικές τους ευθύνες. Επιπλέον, ενδέχεται να λάβουν αντικείμενα που αποτελούν πρόσκληση συμμετοχής στην διερεύνηση και αποτελούν ήδη μέρος του παιχνιδιού. Φυσικά, δεν πρέπει να υπονοηθεί ότι είναι παιχνίδι, μπορεί να φανεί διερεύνηση ή περιήγηση στα αξιοθέατα κ.λπ.

Προσέξτε ότι οι κανόνες είναι σημαντικοί για να έχετε μια συμφωνία για το πώς να παίξετε το παιχνίδι, αλλά μπορεί να είναι διαφορετικό από το συμβόλαιο, το οποίο θα πρέπει πάντα να υπογράφεται από έναν ενήλικα, γονέα ή δάσκαλο, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τα παιδιά που αυτός ή αυτή πηγαίνει στον χώρο της εκδήλωσης. Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε να ελέγξετε τους βασικούς εκπαιδευτικούς κανόνες της χώρας.

Ο χαρακτήρας του κυρίου παιχνιδιού: έχει χαρακτηριστική ενδυμασία, βοηθήματα, στάση και ομιλία. Μαθαίνουμε τη σχέση του με τους παίχτες. Πάντα ένας χαρακτήρας μέσα στην ιστορία, αλλά όχι ένας γνώστης του παιχνιδιού, ελέγχει το παιχνίδι και να εγγυάται την τήρηση των κανόνων.

Δραματουργικές πτυχές:

1. Έναρξη του παιχνιδιού

A. Επιστολή που περιγράφει την υπόθεση (οι αστυνομικοί θα πρέπει να ερευνήσουν).

Β. Ο χαρακτήρας του κυρίου του παιχνιδιού διευκρινίζει την υπόθεση.

Γ. Ένας άλλος ηθοποιός ή ομάδα παραγόντων παρουσιάζει το κύριο πρόβλημα.

Δ. Η προειδοποιητική επιστολή μπορεί να αντικατασταθεί από άλλη διεπαφή - ηλεκτρονική συσκευή, βιντεοπροβολέα, βίντεο ειδήσεων κ.λπ.

2. Ενδείξεις

Με τον ευκολότερο τρόπο η πρώτη ένδειξη μπορεί να βρεθεί μέσα στην επιστολή, η οποία χρησιμεύει ως σημείο εκκίνησης της έρευνας.

Η ένδειξη πρέπει να είναι ένα μέρος της αφήγησης, και να ταιριάζει το ύφος της ιστορίας τόσο οπτικά όσο και κειμενικά. Οι ενδείξεις πρέπει να βρεθούν σε διάφορους τύπους θέσεων: γωνίες και γκρεμούς, ή περικλείονται σε κάποιο αντικείμενο, ίσως ένα μη αναγνωρίσιμο αντικείμενο, το οποίο έχει έναν απροσδόκητο τρόπο ανοίγματος - με κλειδίωμα πλήκτρων, αριθμών ή κλειδώματος τέχνης ή άλλης συσκευής. Επιπλέον, οι ενδείξεις μπορούν να φορεθούν από χαρακτήρες, οι οποίοι στη συνέχεια πρέπει να ληφθούν από αυτούς χρησιμοποιώντας την εξυπνάδα των παικτών.

Τύποι δεικτών: συσχέτιση, λογική, χειρωνακτικές δεξιότητες, εκπαιδευτικά, μαθηματικά, βασισμένα στη μάθηση κ.λπ.

Ένα παιχνίδι 1 ώρας απαιτεί περίπου 8-10 ενδείξεις.

Παραλλαγές ένδειξης: είναι πολύ βολικό να έχετε ένα μεγάλο απόθεμα δυναμικών στοιχείων, αλλά όλα αυτά πρέπει να ταιριάζουν στις αντίστοιχες ιστορίες. Κάθε παιχνίδι μπορεί να απαιτήσει ολοκαίνουργιες, μοναδικές ενδείξεις, αλλά αυτές πρέπει να συμφωνούν με το πλαίσιο και να μην ξεχωρίζουν μέσα στην ιστορία.

3. Το πρόβλημα ή η σύγκρουση:

Συνιστάται η χρήση μιας τέτοιας συσκευής στην ιστορία, που χρησιμοποιείται περισσότερο κατά το τελευταίο τέταρτο του παιχνιδιού. Μία μέθοδος είναι να εισαγάγετε συναρπαστικούς νέους χαρακτήρες οι οποίοι προωθούν την πλοκή αλληλεπιδρούν με τους παίκτες ή δημιουργούν συγκρούσεις.

4. Λύση και / ή περιστροφή

Κάτι συναρπαστικό μπορεί να έρθει στο τέλος, ή μια απροσδόκητη ιστορία μπορεί να ξεδιπλωθεί. Μια έκπληξη ή δώρο μπορεί επίσης να λειτουργήσει θετικά. Ένα επιτυχημένο παιχνίδι είναι πάντα μια καθαρική εμπειρία.

Το παιχνίδι θα πρέπει πάντα να παρακινήσει, να βοηθήσει να θέσει ερωτήσεις, στην αναζήτηση απαντήσεων σε κοινωνικά ζητήματα και σύνθετα προβλήματα.

5. Κλείσιμο

Το παιχνίδι πρέπει να τελειώσει στη συζήτηση που διευκολύνει το κλείσιμο. Εάν οι παίκτες αποτελούν μια μειονεκτική ομάδα, ενθαρρύνουμε ιδιαίτερα τη συνομιλία και ίσως μια σύντομη συνάντηση με ερωταπαντήσεις.

Δυναμική παιχνιδιού

- οι κανόνες και τα καθήκοντα πρέπει να είναι εύκολα κατανοητά και να παρακινητικά
- πρέπει να υπάρχει κάτι που διακυβεύεται - αν όχι, οι παίκτες θα στεροούνται κινήτρων και δεν θα είναι τόσο ενεργοί
- ούτε πολύ εύκολο, ούτε πολύ δύσκολο - κατά την προετοιμασία των θεματικών ενοτήτων είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι δεν είναι πολύ εύκολο, καθώς αυτό αποθαρρύνει τους παίκτες από την αίσθηση του επιτεύγματος και μπορεί να καταστρέψει την εμπειρία, αλλά δεν πρέπει να είναι πάρα πολύ δύσκολο, καθώς αυτό θα μπορούσε να ανατρέψει το χρονικό πλαίσιο και η αποτυχία θα μπορούσε να οδηγήσει τόσο σε μια καταστροφική εμπειρία και την επιτυχία του παιχνιδιού.
- θα πρέπει να υπάρχουν ανατροπές και εκπλήξεις - εάν το παιχνίδι είναι υπερβολικά διδακτικό και προβλέψιμο ή οι παίκτες προβλέπουν την αφήγηση ή το στόχο του παιχνιδιού, αυτό θα μπορούσε επίσης να καταστρέψει τη διασκέδαση.
- αντιμετώπιση της απογοήτευσης και - η απογοήτευση που προκαλείται από μια κατάσταση σύγκρουσης είναι ένας σημαντικός παράγοντας στο παιχνίδι. Δεν είναι προτιμότερο τα γεγονότα του παιχνιδιού να αφήνουν τους παίκτες ασυγκίνητους, αλλά ακόμη λιγότερο, εάν οδηγούν σε κάποιο είδος φυσικής επιθετικότητας. Αυτά μπορούν να αποφευχθούν με τη θέσπιση κατάλληλων κανόνων (χωρίς φυσική επιθετικότητα), αλλά είναι σημαντικό να μην γίνει αυτός ένας κανόνας παιχνιδιού, αλλά να ενσωματωθεί με κάποιο τρόπο αυτό στη λειτουργία της αφήγησης, ώστε να παραμείνει ρεαλιστική.
- εναλλαγή μεταξύ των ενοτήτων με διαφορετικό ρυθμό, εστίαση και χαρακτήρα - ενθαρρύνεται ο σχεδιασμός δραστηριοτήτων με γρήγορο ρυθμό μετά από μια δοκιμασία που απαιτεί περισσότερη συνομιλία. Ομοίως, οι δοκιμασίες με γρήγορο ρυθμό μπορεί να ακολουθούνται

από πιο χαλαρές που επιτρέπουν την περισυλλογή, κ.λπ.

- διασύνδεση διάφορων στοιχείων – οι δοκιμασίες θα πρέπει να συνδέονται μέσω μιας οργανικής αφήγησης, ίσως με πολλαπλές γραμμές γραφής, και να αποτελούν απλώς μια σειρά εμποδίων.
- ενεργός συμμετοχή - καθώς ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να παρακινήσει τη συνειδητή συμπεριφορά της κοινότητας, είναι σημαντικό οι παίκτες - στο πλαίσιο των κανόνων που το επιτρέπουν - αντιμετωπίζουν καταστάσεις λήψης αποφάσεων που απαιτούν κάποιο είδος ενεργού συμμετοχής (π.χ. εγκληματικότητα) και να το κάνει με ένα αίσθημα επίτευξης.
- επιπρόσθετη πληροφόρηση μπορεί να οδηγήσει σε σύγχυση - παρόλο που μπορεί να είναι συναρπαστικό εάν ορισμένες ενδείξεις φαίνονται σχετικές με τους παίκτες αλλά μπορεί να αποδειχθεί ότι δεν είναι ζωτικής σημασίας πληροφορίες, και είναι σημαντικό να μην γίνει το παιχνίδι πολύ δύσκολο.
- Διευκολυντές - ακολουθούν στο παιχνίδι και μπορούν να βοηθήσουν τους ντετέκτιβς να διασφαλίσουν ότι κατευθύνονται προς τη σωστή κατεύθυνση, χωρίς να καταλήξουν να τσακώνονται μεταξύ τους ή να λύσουν τα πάντα σύντομα εάν οι διαίσθηση τους είναι πολύ έντονη. Οι διευκολυντές θα πρέπει να είναι προετοιμασμένοι, να γνωρίζουν κάθε λεπτομέρεια του παιχνιδιού και να είναι έτοιμοι να λύσουν διάφορους τύπους προβληματικών καταστάσεων.

Περιβάλλον παιχνιδιών, εργαλεία

- ρεαλιστική ματιά στο παιχνίδι - ρεαλιστικά εκπροσωπούμενος χώρος, λεπτομερή σκηνικά και ενδείξεις οδηγούν σε πιο ενθουσιώδες παιχνίδι. Για παράδειγμα, εάν ο χώρος του παιχνιδιού είναι σχολείο, η ιστορία πρέπει να τοποθετηθεί μέσα σε ένα σχολείο και όχι για παράδειγμα σε μια ολόκληρη πόλη ή σε κάποιο άλλο πλανήτη. Εάν αυτό δεν είναι δυνατό για κάποιο λόγο, είναι σημαντικό τουλάχιστον τα στηρίγματα και τα στοιχεία μας να ταιριάζουν στην αφήγηση, ακόμα κι αν ο χώρος και το φόντο δεν το κάνουν.
- καθώς οι νέοι προτιμούν συσκευές οπτικοακουστικών μέσων και κινητών επικοινωνιών, ενθαρρύνουμε τη χρήση τους (π.χ. κάποια νέα πληροφορία έρχεται μέσω κινητού τηλεφώνου, χρήση κλιπ, λήψη φωτογραφιών, αναζήτηση συντεταγμένων GPS κ.λπ.)

IV. Κοινωνικά παιχνίδια ντετέκτιβ

Τι κάνει ένα παιχνίδι κοινωνικό ή τι είδους παιχνίδια έχουν κοινωνικό αντίκτυπο;

Στην πραγματικότητα, πιστεύουμε ότι κάθε παιχνίδι έχει τη δυνατότητα να μετατραπεί σε κοινωνικό, ακόμη και ακούσια. Οι ιστορίες που λέμε, κάθε δραματική άσκηση που επικεντρώνεται σε κρίσιμα εκπαιδευτικά ερωτήματα, κάθε λειτουργικό στοιχείο της παιδαγωγικής του τσίρκου που στοχεύει στην ενίσχυση της συνειδητοποίησης στις δυνητικά διαφορετικές φυσικές ιδιότητες του άλλου χρησιμεύει ως μέσο για να μας κάνει πιο ευαίσθητους σε κοινωνικά ζητήματα.

Τα θέματα που πρέπει να τονιστούν κατά τη διάρκεια της ευαισθητοποίησης μπορεί να διαφέρουν μεταξύ των γενεών και των πλαισίων αλλά ο βασικός παράγοντας σε κάθε εκπαιδευτικό παιχνίδι είναι ότι εκτός από τα στοιχεία που προάγουν τη συνοχή των ομάδων - τα οποία φυσικά εξυπηρετούν επίσης την ενίσχυση της προσοχής προς τους άλλους συμμετέχοντες και, εκπροσωπούνται οι βασικές αξίες που μπορούν να εμβαθύνουν την ευαισθησία των παιδιών και των νέων.

Τα πιο βασικά παιδικά παιχνίδια διερεύνησης μπορούν να αποτελέσουν παραδείγματα. Ένα παιχνίδι βασίζεται στο χαρακτήρα ενός ηλικιωμένου ανθρώπου. Ένα άλλο - που περιστρέφεται γύρω από μια ιστορία από γιατρούς και κτηνιάτρους από τα παλιά χρόνια - βλέπει τα παιδιά να κερδίζουν ένα εριστικό άτομο δεν θεραπεύει τα ζώα. Ενώ σε άλλο, ένας ημι-πραγματικός, ημι-φανταστικός χαρακτήρας που χάθηκε στις παραμυθένιες περιπέτειες χρειάζεται βοήθεια. Παρόλο που το βασικό κοινωνικό θέμα μπορεί να είναι στο θέμα του παιχνιδιού, είτε σε ένα δεδομένο χαρακτήρα, ή ίσως στην ιστορία, το κοινό νήμα είναι ο ρόλος των ντετέκτιβ: πάντα βοηθώντας κάποιον, να λύσει κάτι ή ακόμα και να διορθώσει ένα λάθος.

Η επίλυση των προβλημάτων είναι πάντα συναρπαστική, τόσο πολύ ώστε, για να ξεκαθαρίσουμε ένα μυστήριο, να σπάσουμε μια υπόθεση, αποκτάμε την τόλμη που είναι απαραίτητη για να αντιμετωπίσουμε όποιον χρειαζόμαστε, ακόμα και να εισέλθουμε σε αβέβαιο ή άγνωστο έδαφος. Αυτό το είδος λεπτού χειρισμού χρησιμοποιείται για τη διαμόρφωση και ανάπτυξη όλων των μοναδικών παιχνιδιών ευαισθητοποίησης. Δεν είναι καθόλου βέβαιο ότι, για παράδειγμα, μια ομάδα μαθητών γυμναστικής θα ήταν έτοιμη να συνομιλήσει με έναν άστεγο από μόνη της, να βοηθήσει έναν τυφλό να βουτουρώσει το ψωμί του, να επισκεφτεί τα σημεία μέσα σε μια παλιά εβραϊκή συνοικία της Βουδαπέστης κ.ο.κ. Από την άλλη πλευρά, αν η έρευνα συμπίπτει με μια περιοχή που κατοικείται από μειονεκτούσες κοινωνικές ομάδες, το ερώτημα γιατί οι παίκτες πρέπει να πάνε σε αυτό το συγκεκριμένο τόπο δεν προκύπτει ποτέ. Η έρευνα οδηγεί σε αυξημένη κατανόηση της ζωής μιας

δεδομένης κοινωνικής ομάδας, αυξάνει την ενσυναίσθηση και ενθαρρύνει την περισυλλογή.

Ο τρόπος με τον οποίο συμμετέχουν οι ευάλωτε κοινωνικές ομάδες στα παιχνίδια μας είναι ιδιαίτερα σημαντικός.

Ενσωμάτωση στην ανάπτυξη παιχνιδιών:

Είναι δυνατόν να εμπλέκονται οι μειονεκτούσες κοινωνικές ομάδες που στο στάδιο δημιουργίας του παιχνιδιού των ντετέκτιβ. Ένα σημαντικό μέρος του σχεδιασμού είναι να συγκεντρωθούν όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη συγκεκριμένη ομάδα. Καθώς ένα υψηλότερο επίπεδο προσωπικού περιεχομένου οδηγεί σε ένα υψηλότερο επίπεδο ευαισθητοποίησης, επιδιώκουμε να συλλέξουμε ιστορίες μέσα από την κοινωνική ομάδα έτσι ώστε να μπορέσουμε να τις προσαρμόσουμε μέσα στο παιχνίδι και ενθαρρύνουμε τους μάλιστα των παιχνιδιών να λάβουν μέρος σε αυτές τις συνεδρίες.

Κηδεμόνες της γνώσης:

Άτομα από την μειονεκτική κοινωνική ομάδα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως κάτοχοι κρυφών πληροφοριών, τις οποίες πρέπει να συγκεντρώσουν οι συμμετέχοντες. Αυτά τα άτομα δημιουργούν χαρακτήρες από τη δική τους εμπειρία, ενδεχομένως από την προσωπική τους ιστορία.

Ποιον βοηθάμε:

Βοηθώντας ή κάνοντας σε κάποιον μια χάρη είναι ένας εύκολος τρόπος να φτάσετε στο πρόσωπο αυτό. Αν αυτή η εμπειρία είναι ευχάριστη, ενισχύεται ο δεσμός με την εν λόγω κοινωνική ομάδα. Καθώς η ανάγκη συγκέντρωσης πληροφοριών σχετικά με τους συμμετέχοντες χρησιμεύει ως μια ισχυρή πηγή κινήτρων, οι παίκτες είναι όλο και πιο πρόθυμοι να βοηθήσουν και έτσι η διαδικασία τροφοδοτείται από τον εαυτό της. Εν τω μεταξύ, οι κύριοι των παιχνιδιών πρέπει να προσέχουν να μην ενισχύσουν τα στερεότυπα όταν παρουσιάζουν μειονεκτούσες κοινωνικές ομάδες.

Ανάλογα με τα δυνατά στοιχεία του καθενός:

Η παρουσίαση των μειονεκτούντων ως θυμάτων δεν αποτελεί συνιστώμενη προσέγγιση. Από την άλλη πλευρά, ενδιαφέροντα παραδείγματα μπορούν να χρησιμεύσουν για να παρουσιάσουν, για παράδειγμα, ένα σοβαρό επάγγελμα - όπως οι ταλαντούχοι δικηγόροι με προβλήματα όρασης, οι μάγοι πληροφορικής ή οι ραδιοφωνικοί δέκτες - και οι ιστορίες που επιδεικνύουν ατομικά δυνατά χαρακτηριστικά συμβάλλουν επίσης στην οικοδόμηση θετικών θεμελίων. Είναι επίσης πολύ χρήσιμο να δείξουμε τον βαθμό της πραγματικής ή δυνητικής αυτονομίας της κοινωνικής ομάδας.

Ο πελάτης:

Το αίτημα ή η επιτροπή για τους ντετέκτιβς να αναλάβουν την υπόθεση μπορεί επίσης να προέρχεται από τη συγκεκριμένη κοινωνική ομάδα. Φυσικά, οι κοινωνικές σχέσεις με τον πελάτη είναι απαραίτητες και υπάρχει ένα ισχυρό κίνητρο για να δείξουμε σεβασμό, να έχουμε ευγενική επικοινωνία και, ενδεχομένως, να ξεκινήσουμε διάλογο.

Χαρακτηριστικές καταστάσεις:

Μόλις γνωρίσουμε την εν λόγω ομάδα, το συναρπαστικό καθήκον είναι να δημιουργήσουμε καταστάσεις, μοναδικά σενάρια γνωστά στην ομάδα και μέσα στα οποία οι παίκτες μπορούν να σχεδιαστούν με διαδραστικό τρόπο. Ενθαρρύνεται η αποφυγή αναπαραγωγής στερεοτυπων, προκειμένου να αποκτήσει καλύτερη εικόνα της πραγματικής λειτουργίας της συγκεκριμένης κοινωνικής ομάδας στην πραγματική ζωή.

Βασικά ζητήματα:

Όποτε εμφανίζεται ένα θέμα, ένα παζλ ή ένα θέμα στο παιχνίδι που σχετίζεται με τις κοινωνικές συνθήκες της συγκεκριμένης ομάδας (π.χ.: υιοθεσία ομοφυλοφίλων, ανεργία Ρομά, κλπ.), Μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε ως ευκαιρία να μεταδώσουμε γνώση, να αυξήσουμε και ευαισθητοποίηση. Εάν τα εμπόδια και τα προβλήματα που συναντώνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού συμφωνούν με τα πραγματικά, η ερμηνεία τους μπορεί να έχει ουσιαστική επίδραση στο ίδιο το παιχνίδι.

Παρόλο που η δομή ενός ευαισθητοποιητικού παιχνιδιού ντετέκτιβ δεν είναι κατ' ανάγκη διαφορετική από τα άλλα είδη παιχνιδιών, συνιστάται πάντα η ανάληψη καθηκόντων - όπως η προβληματισμός σε μικρές ομάδες, η κοινή λήψη αποφάσεων, η συλλογική επίλυση προβλημάτων και η εκμετάλλευση των μοναδικών ταλέντων των παικτών - που συνδυάζουν αυτοσχεδιαστικές, συσχετιστικές, λογικές ή μαθησιακές και χειρωνακτικές δεξιότητες. Είτε μέσω της κατανομής των καθηκόντων είτε του ρόλου, ο κύριος στόχος είναι να δώσουμε πραγματικές εμπειρίες. Ως αποτέλεσμα, αν οι παίκτες συναντούν δυσκολίες (π.χ. καταπίεση, διακρίσεις, φτώχεια, κ.λπ.), μπορούν καλύτερα να ενσυναισθανθούν παρά απλά να μιλούν για τέτοια θέματα. Και φυσικά, οι πραγματικές εμπειρίες μπορούν να χρησιμεύσουν για να επηρεάσουν τις μεταγενέστερες αποφάσεις.

Τι είδους κοινωνικά παιχνίδια ντετέκτιβ μπορεί να ξεχωρίσουμε;

Ο τύπος ενός κοινωνικού παιχνιδιού μπορεί να επηρεαστεί από τον αριθμό, τα χαρακτηριστικά ή την τοποθεσία της ευάλωτης ομάδας - το τελευταίο

είναι οποιοδήποτε ιστορικό αστικό τοπίο ή περιοχή που μπορεί ή μπορεί να συνδεθεί κατά κάποιο τρόπο με τη συγκεκριμένη ομάδα στην εποχή που έχει τεθεί το παιχνίδι. Παρόλο που οποιοδήποτε κοινωνικό ζήτημα μπορεί να λειτουργήσει ως ευαισθητοποίηση, πιστεύουμε ακράδαντα στην αξία της δημιουργίας παιχνιδιών με τη συνεργασία και τις βασικές γνώσεις του ενδιαφερόμενου μέρους για να αποφύγουμε κάθε είδους παραπληροφόρηση, ψευδή δήλωση ή υπεργνέικευση. Η ευαισθητοποίηση είναι από μόνη της ένα ευαίσθητο θέμα το οποίο πρέπει να αντιμετωπιστεί με προσοχή. Μια ιδέα για ένα παιχνίδι πρέπει να εξεταστεί πολλές φορές για να διασφαλιστεί ότι δεν θα κατασκευάσει νέα στερεότυπα αλλά θα αποσυνθέσει τα παλιά.

V. Μέθοδοι, εργαλεία, δομοστοιχεία παιχνιδιών

Παρακάτω μπορείτε να βρείτε μερικά παραδείγματα που χρησιμοποιήθηκαν σε παλαιότερα παιχνίδια ντετέκτιβ και τα οποία θα μπορούσαν να εμπνεύσουν τη διαδικασία σχεδιασμού παιχνιδιών σας:

Παιδαγωγική θεάτρου σε Παιχνίδια Ντετέκτιβ

Από τεχνική άποψη, τα παιχνίδια των ντετέκτιβ μπορούν να θεωρηθούν ως ασκήσεις δράματος - οι συμμετέχοντες δρουν ως ομάδα ντετέκτιβ των οποίων η δουλειά είναι να λύσουν μια υπόθεση. Επομένως, είναι χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε γνωστή δομή δραματικής άσκησης, προαιρετικά σε συνδυασμό με άλλες μεθόδους που αναφέρθηκαν προηγουμένως: τα στοιχεία του διαδραστικού θεάτρου, των συζητήσεων, των ταινιών, της παιδαγωγικής του τσίρκου ή των τρικυκλών τσίρκου μπορούν όλοι να ενσωματωθούν σε ένα περίπλοκο παιχνίδι ντετέκτιβ .

Πέρα από τις συνηθισμένες απαιτήσεις σχεδιασμού ασκήσεων δράματος, ενθαρρύνεται να δοθεί προσοχή στα ακόλουθα κατά το σχεδιασμό ενός παιχνιδιού ντετέκτιβ:

Η Ομάδα-στόχος: η ηλικιακή ομάδα και η κοινωνική κατάσταση των παικτών (εάν κοινοποιηθεί), ειδικά σε περίπτωση μειονεκτούσας ομάδας.

Θέματα εστίασης: Τα κύρια ζητήματα που πρέπει να αντιμετωπιστούν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού. Αυτά τα ζητήματα μπορεί να είναι εκπαιδευτικά ή ευαισθητοποιητικά και δεν πρέπει να εκδηλώνονται με ναι, όχι ως μορφή ερωτήσεων, αλλά ως προβλήματα που πρέπει να διερευνηθούν. Τα ζητήματα πρέπει να έχουν πραγματική συνάφεια με την ομάδα στόχο.

Οι κανόνες: βασικά η Επιτροπή να λάβει μέρος στο παιχνίδι. Είναι εν μέρει μια λεπτομερής περιγραφή του τρόπου διεξαγωγής της έρευνας, σε τι πρέπει να δοθεί προσοχή. Είναι επίσης μια συλλογική απόφαση και συμφωνία να συμμετέχει με την τήρηση των εν λόγω κανόνων και την επίλυση της υπόθεσης. Φυσικά, όλα αυτά συμβαίνουν μέσα στο αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού. Εάν δεν υπάρχει η δυνατότητα να συμπεριληφθεί μια τέτοια φάση στο παιχνίδι, θα πρέπει να υπάρξει τουλάχιστον γραπτή συμφωνία για να τεκμηριωθεί η κοινή βούληση να συμμετάσχει στην έρευνα.

Το χρονοδιάγραμμα: πρέπει να είναι κατάλληλο για την ηλικιακή ομάδα και την τοποθεσία. Τα ντετέκτιβ παιχνίδια μπορούν να οργανωθούν σε ειδικές θέσεις, π.χ. σε ένα δάσος, ένα κάστρο, κλπ. Ανάλογα με την τοποθεσία, ένα παιχνίδι ντετέκτιβ μπορεί να διαρκέσει ακόμα και αρκετές ημέρες.

Το θέμα: θα πρέπει να συμμετέχει στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα. Αυτό μπορεί να ενισχυθεί από το σκηνικό, τα σκηνικά, τους ηθοποιούς κλπ.

Ασκήσεις προθέρμανσης: το παιχνίδι μπορεί προαιρετικά να ξεκινήσει με εισαγωγικό γύρο βασισμένο σε γνωστές ασκήσεις δράματος. Στην καλύτερη περίπτωση, αυτό θα πρέπει να ταιριάζει ήδη στο αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού. Χρήσιμα στηρίγματα μπορεί να περιλαμβάνουν μια σφαίρα χορδών - που συμβολίζει την περίπλοκη θήκη που πρέπει να αποκολληθεί - ή μια μπάλα. Η σύνοδος μπορεί να είναι μια δοκιμασία δεξιοτήτων για τους αρχαρίους αστυνομικούς, ενδεχομένως με ασκήσεις σύνδεσης και μνήμης.

Φτάνοντας στον χαρακτήρα: οι παίκτες μπαίνουν στο χαρακτήρα πιο εύκολα αν προσπαθήσουν να ανακαλέσουν προηγούμενες εμπειρίες που περιλαμβάνουν "έρευνες", την πράξη αναζήτησης κάτι ή κάποιον, ίσως ακόμη και για τον Άγιο Βασίλη ή το Κουνελάκι του Πάσχα ως μικρό παιδί, ή ίσως ακριβώς κάτι στο την τσάντα της μητέρας τους, ή προσπαθώντας να ανακτήσετε μια χαμένη γόμα. Η αποκατάσταση των παρελθόντων ιστοριών βοηθά να σπάσει ο πάγος στην περίπτωση των παιδιών, ενώ οι ενήλικες αρχίζουν να αισθάνονται άνετα όταν συναντούν κάτι χιουμοριστικό. Βοηθά για τα παιδιά αν καθένας μπορεί να πει μερικά λόγια, απλά μια σκέψη για το τι πρέπει να δώσει προσοχή σε μια ομαδική έρευνα. Η συγκέντρωση εξειδικευμένων γνώσεων σχετικά με την υπόθεση μπορεί επίσης να χρησιμεύσει για να μπει στο χαρακτήρα. Αυτό μπορεί να γίνει προφορικά, μέσω σχεδίασης, χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο ή με οποιαδήποτε άλλη μέθοδο που σχετίζεται με το παιχνίδι.

Empathy Games, Trust Games: είναι χρήσιμο να ενσωματωθούν στοιχεία στο παιχνίδι που ενθαρρύνουν την ευαισθητοποίηση του άλλου. Οι προπονήσεις προπόνησης και οι δοκιμές δεξιοτήτων είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος. Οι εργασίες σε μικρές ομάδες ή ζευγάρια είναι ιδανικές για αυτό το είδος άσκησης. Εστιάζοντας στις αισθήσεις τους

(παίζοντας με τα μάτια κλειστά, στηριζόμενοι στην αίσθηση της όσφρησης), βασιζόμενοι στη σωματική τους δύναμη ή στις χειρωνακτικές δεξιότητες είναι καλά παραδείγματα. Μπορεί επίσης να βοηθήσει αν οι παίκτες να προσθέσουν κάτι προσωπικό για τον εαυτό τους. Όταν παίρνουν ένα ρόλο ή αντιμετωπίζουν μια πραγματική κατάσταση, οι παίκτες εκφράζουν τα προσωπικά τους συναισθήματα και στάσεις. Ένα παράδειγμα: όταν τα παιδιά ζωγραφίζουν σύμβολα γενναιότητας στα χέρια του άλλου, προετοιμάζοντας το ταξίδι στο Μαγικό Οίκο, τα σύμβολα που αντλούν έχουν πάντα ιδιαίτερη σημασία, δίνοντας έτσι στο έργο μια εξατομικευμένη γεύση.

Παιχνίδια ανάληψης ρόλων / παιχνίδια με τραγούδι / πίνακες / στοιχεία από το θέατρο forum; ενισχύοντας τις φωνές των ηθοποιών, τα εξωτερικά στοιχεία / μια διαφήμιση στο διαδίκτυο / ένας «μετανάστης ως μοχλός των ειδήσεων» ή απλώς ένα γράμμα που στρέφεται από το πουθενά μπορεί να χρησιμεύσει για να φτάσει στη δράση.

Όλα αυτά τα στοιχεία τοποθετούν το παιχνίδι ντετέκτιβ κάπου στο όριο μεταξύ θεατρικών ασκήσεων και διαδραστικού θεάτρου.

Παιχνίδια ρόλων: τα παιδιά μπορούν να λαμβάνουν ρόλους και σκηνικά ως μέρος της αναζητήσής τους ή, εναλλακτικά, μπορεί να τους ζητηθεί να χειριστούν μια κατάσταση, έναν χαρακτήρα ή μια ολόκληρη ομάδα υπόπτων για καλύτερη γνώση τους και των μέσων που χρησιμοποιούν. Το παιχνίδι ρόλων μπορεί να συνδυαστεί με συλλογικά παιχνίδια, προσανατολισμένους σε δεξιότητες ή άλλους τύπους εργασιών.

Εμφάνιση εξωτερικών χαρακτήρων: η εμφάνιση ενός απροσδόκητου χαρακτήρα είναι πάντα πηγή ενθουσιασμού. Αν η χρήση των ηθοποιών δεν είναι σίγουρα μια επιλογή, ορισμένοι χαρακτήρες μπορεί να ενσωματωθούν από τον κύριο του παιχνιδιού, ίσως να ενεργούν με το τι ήταν ένα συγκεκριμένο άτομο όταν τους γνώρισαν. Σε περίπτωση κοινωνικών παιχνιδιών, οι προσωπικές ιστορίες που αναφέρουν μέλη ευάλωτων ομάδων μπορούν να χρησιμεύσουν για την εισαγωγή υποπληθυσμών. Ένας τέτοιος συνδυασμός αλήθειας και φαντασίας μπορεί να χρησιμεύσει ως βάση για την περισυλλογή.

Η σύγκρουση: η υπόθεση που πρέπει να επιλυθεί σε ένα παιχνίδι ντετέκτιβ παρουσιάζει μια βασική σύγκρουση ή, εναλλακτικά, μπορεί να είναι ο καταλύτης μιας απροσδόκητης, νέας σύγκρουσης. Είναι επίσης πιθανό ότι η πραγματική σύγκρουση δεν είναι ακόμη γνωστή, απλώς ύποπτη κατά την εκδήλωση, και πρέπει να φτάσει σε μια αρχική φάση της έρευνας. Η αποκάλυψη ολόκληρης της ιστορίας συνεπάγεται μικρά εμπόδια που οδηγούν σε μια πρωταρχική σύγκρουση, όπως και η δομή ενός θεατρικού παιχνιδιού. Αυτή η δομή μπορεί στις περισσότερες περιπτώσεις να μοιάζει με αυτή του κλασσικού Αριστοτελικού δράματος. Από αυτή την προοπτική τότε, η κάθαρση είναι η χαρά που αισθάνονται οι παίκτες κατά την επιτυχή επίλυση

της υπόθεσης. Ένα τέτοιο αίσθημα κάθαρσης είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο σε περίπτωση ευαισθητοποίησης των παιχνιδιών όπου πρέπει να απαντηθούν σοβαρά κοινωνικά ζητήματα ή πρέπει να χρησιμεύσουν ως σημεία εκκίνησης για περαιτέρω ερωτήσεις.

Η στροφή: όπως και με καλά έργα ή ταινίες, ένα καλό παιχνίδι ντετέκτιβ θα πρέπει να έχει μια απροσδόκητη στροφή για τους παίκτες. Η αφήγηση ή η πλοκή του παιχνιδιού μπορεί να εισέλθει σε μια τελείως διαφορετική φάση που επαναπροσδιορίζει τον τρόπο ερμηνείας ή τουλάχιστον την άποψη των παικτών. Με τέτοιο νέο φως, οι παίκτες μπορεί να αντιμετωπίζουν καταστάσεις που απαιτούν αποφάσεις που αντιβαίνουν στις προηγούμενες προσδοκίες τους.

Η ανατροπή: στις περισσότερες περιπτώσεις η στροφή και η συστροφή συμπίπτουν. Εναλλακτικά, δεν αντιμετωπίζουμε μόνο μια απροσδόκητη αλλαγή, μια πιο σύνθετη αφήγηση από το αναμενόμενο, αλλά κάποιες νέες πληροφορίες μπορεί να αναγκάσουν τους παίκτες να επαναλάβουν όλα αυτά που έχουν συμβεί μέχρι εκείνο το σημείο. Το κύριο μέλημα κατά το σχεδιασμό της συστροφής είναι η συνέχεια: να παραμείνει πιστή στο οικόπεδο με ρεαλιστικό τρόπο. Είναι σημαντικό να δώσουμε προσοχή στις αντιδράσεις των παιδιών, καθώς η αντίδρασή τους στα εκπληκτικά γεγονότα, ειδικά στο μέσον που κορυφώνονται τα συναισθήματα που προκαλούνται από την προσέγγιση μιας λύσης μπορεί να εκδηλωθούν ως φόβος.

Η Λύση: αν γίνει ένα παιχνίδι ντετέκτιβ, φτάνουμε στη λύση - όπως αναφέρθηκε προηγουμένως - οδηγεί σε μια αίσθηση ενθουσιασμού. Η επεξεργασία και η εμπειρία αυτού του συναισθήματος δεν είναι πάντα εύκολη και πρέπει πάντα να καθοδηγείται από τον κύριο του παιχνιδιού. Ένα αίσθημα επίτευξης είναι μια καλή εμπειρία ομάδας που πρέπει να αξιοποιηθεί. Μπορεί να ενισχυθεί με την κοινή χειροκροτήματα ή κάποιο άλλο είδος εορταστικής πράξης.

Κλείσιμο: ο κόσμος της πραγματικότητας και ο κόσμος της μυθοπλασίας μπορεί να θολώνουν σε μια αυξημένη κατάσταση του νου. Όταν η έντονη εμπειρία που προκαλείται από ένα αποτελεσματικό παιχνίδι ντετέκτιβ οδηγεί σε μεγάλη χαρά που επιφέρει το επίτευγμα, είναι σημαντικό να δώσουμε προσοχή στους παίκτες που μπορεί να έχουν δυσκολία στη διάκριση μεταξύ της πραγματικής επίτευξης της επιτυχούς ολοκλήρωσης του παιχνιδιού και της φανταστικής λύσης " μια περίπτωση. "Σε περίπτωση μικρότερων παιδιών, όταν χρειάζεται, είναι μερικές φορές χρήσιμο να μιλάς και να συζητάς τι ήταν πραγματικό και πόσο απλά ήταν ένα παιχνίδι. Μπορεί να μην είναι σαφές σε όλα τα σημεία. Μερικές φορές ακόμη βοηθάει να μπει σε λεπτομέρεια: ο χώρος ήταν πραγματικός, υπήρχε ένας χαρακτήρας εκεί, αλλά δεν ήταν ένα πλάσμα φαντασίας αλλά ένας ηθοποιός κλπ. Ορισμένα αποτελέσματα μπορεί να κάνουν ακόμη και οι ενήλικες παίκτες να είναι σίγουροι για το τι είναι πραγματικό και ποια φαντασία είναι. Ενθαρρύνεται να ξεκαθαρίσει αυτά

τα θέματα με τα παιδιά, ενώ ταυτόχρονα δίδει προσοχή στα συναισθήματα, τα συναισθήματά τους και τα διδάγματα που μπορούν να αντληθούν από την ιστορία αφενός και τη δυναμική του ομίλου από την άλλη.

Εφαρμογή της Παιδαγωγικής Τσίρκου σε παιχνίδια Ντετέκτιβ

Σε σύνθετα παιχνίδια ντετέκτιβ που βασίζονται κυρίως σε ασκήσεις δράματος και δραματικά δομικά μοντέλα, τα εργαλεία που προέρχονται από την παιδαγωγική του τσίρκου μπορεί όχι μόνο να χρησιμεύσουν ως πολύχρωμες προσθήκες αλλά μπορούν επίσης να λειτουργήσουν ως θεμελιώδη στοιχεία του παιχνιδιού.

Η λειτουργία των παιχνιδιών τσίρκου τα καθιστά κατάλληλα για να επιτρέπουν στα άτομα με διαφορετικά φυσικά χαρακτηριστικά να απορροφούνται σε εργασίες που απαιτούν σωματικές ικανότητες. Η δυσκολία ή η πολυπλοκότητα των καθηκόντων επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους και να οδηγήσουν σε μια αίσθηση επιτυχίας ακόμη και σε όσους μπορεί να μην είναι απολύτως άνετοι με την εικόνα του σώματός τους ή να έχουν ορισμένες κινητικές δυσκολίες.

Τα βασικά εργαλεία ζογκλέρ έχουν τη δυνατότητα να βελτιώσουν ένα πλήθος δεξιοτήτων: συγκέντρωση, συντονισμό, αίσθηση ισορροπίας, ρυθμό. Μπορούν να χρησιμεύσουν ως μέσα διαλογισμού και περισυλλογής, και μπορεί να ενισχύσουν τον συντονισμό μεταξύ των δύο πλευρών του εγκεφάλου. Ορισμένα όργανα μπορούν ακόμη να χρησιμοποιηθούν για ασκήσεις απομόνωσης. Τα βασικά στηρίγματα τσίρκου περιλαμβάνουν: δοκοί ισορροπίας, ραβδιά διάβολων ή λουλουδιών, στεφάνες, δαχτυλίδια απομόνωσης, πλάκες ζογκλέρ με μπαστούνια, μπάλες μικρούς.

Στο πλαίσιο της παιδαγωγικής του τσίρκου, η εναέρια ακροβατική απαιτεί υψηλότερο επίπεδο εμπειρογνωμοσύνης. Ωστόσο, η εφαρμογή του σε ένα περιβάλλον αναψυχής - πάρα περιπέτειας, δημιουργημένα μαγικά περιβάλλοντα ή σε φυσικά τοπία - μπορεί να έχει βαθιά επίδραση στους παίκτες οποιασδήποτε ηλικιακής ομάδας.

Τα ακροβατικά, τα παιχνίδια ισορροπίας, τα καθήκοντα αντοχής ή δεξιοτήτων, οι τεχνικές που εστιάζουν στη μετατόπιση του κέντρου βάρους του ατόμου είναι στοιχεία άμεσα διαθέσιμα από την παιδαγωγική του τσίρκου. Η άγνωστη φύση τους και η ανάγκη να προσαρμοστούν ως ομάδα, τους καθιστά ενδιαφέροντα εμπόδια για να ξεπεράσουν και μια άλλη ευκαιρία για να ενισχύσουν την συνειδητοποίηση μεταξύ τους. Δεν είναι κάθε ενήλικος παίκτης φοβισμένος από μια εργασία που περιλαμβάνει έρπηση ή αναρρίχηση. Παρά το γεγονός ότι η εκτέλεση ακραίων πραγμάτων δεν είναι για όλους, οι επιχειρήσεις για την αντιμετώπιση μιας εξαιρετικής άσκησης μπορεί να έχουν βαθιά επίδραση στους εθελοντές και στην εμπειρία παιχνιδιού ολόκληρης της ομάδας.

Περαιτέρω ενδιαφέρον μπορεί να επιτευχθεί χρησιμοποιώντας πιο ακραία στοιχεία του τσίρκου όπως η φωτιά και ο πάγος. Ωστόσο, αυτά πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο από τους επαγγελματίες και με τη δέουσα προσοχή. Η απόκρουση ή η ανάκτηση ενδείξεων μέσα ή από το νερό, τον πάγο ή τα ακραία ύψη ή η χρήση εξειδικευμένων συσκευών μπορεί επίσης να παρουσιάσει ειδικές προκλήσεις.

Ωστόσο, όλα τα παιχνίδια ρόλων που λαμβάνονται από την παιδαγωγική του τσίρκου, όλα τα παιχνίδια και τα καθήκοντα που επικεντρώνονται στην κίνηση και τις φυσικές δεξιότητες και όλα τα εργαλεία, τα στηρίγματα και οι συσκευές πρέπει να εφαρμόζονται μόνο στο αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού. Εάν οι παίκτες είναι μικρότερα παιδιά ή έφηβοι, το πλαίσιο θα πρέπει να επιτρέπει την ύπαρξη μαγικών σκηνών και πλασμάτων. Τα φανταστικά βασίλεια παρουσιάζουν ένα μεγάλο σκηνικό για πιθανές εφαρμογές εργασιών ή επιδράσεων που σχετίζονται με το τσίρκο. Τα στηρίγματα που χρησιμοποιούνται μπορούν να γίνουν μαγικές συσκευές, ιδιοκτησία κάποιου τρίτου χαρακτήρα, μπορεί να ανήκουν σε πλασματικά ζώα, τα οποία συνδέονται με τους δασκάλους τους με κάποια ιστορία, χρώμα ή άλλο χαρακτηριστικό. Τα αντικείμενα μπορεί να είναι είτε μαγικά είτε μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παραγωγή μαγικών. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ως όπλα. Κάθε άσκηση που περιλαμβάνει έντονη κίνηση είναι ευεργετική όταν παίζεται με μικρά παιδιά και έφηβους που έχουν τεράστια αποθέματα ενέργειας. Δεδομένου ότι απαιτείται κάποια πρακτική για να μάθετε αυτά τα στηρίγματα, η χρήση τους μπορεί να συνιστάται όταν υπάρχει χώρος για παρατεταμένο χρόνο παιχνιδιού - το ίδιο το παιχνίδι μπορεί να περιλαμβάνει ένα διάστημα ελεύθερου παιχνιδιού.

Τα μαγεία κόλπα μπορούν επίσης να χρησιμεύσουν ως ισχυρό αποτέλεσμα. Αν και πιο σοβαρά κόλπα απαιτούν ένα ορισμένο βαθμό εμπειρογνομosύνης, οποιοσδήποτε με κάποια αυτοπεποίθηση και κάποια πρακτική μπορεί να μάθει μια ολόκληρη σειρά απλούστερων κόλπα. Ωστόσο, οι πλοίαρχοι παιχνιδιών πρέπει να έχουν κατά νου ότι οι μάγοι δεν υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι, μόνο οι μάγοι και η μαγεία. Τα τεχνάσματα δεν πρέπει να εξηγούνται. Κάθε μυστικό προσθέτει στο μυστήριο και χρησιμεύει για τη δημιουργία στρογγυλών χαρακτήρων.

Μέθοδος ζωντανής βιβλιοθήκης:

Η πρώτη ζωντανή βιβλιοθήκη (Menneske Biblioteket στα δανικά) διοργανώθηκε στη Δανία το 2000 στο φεστιβάλ Roskilde. Η αρχική ιδέα είχε αναπτυχθεί από μια Δανική ΜΚΟ Νεολαίας με τίτλο «Σταματήστε τη Βία» (Foreningen Stop Volden) ως μέρος των δραστηριοτήτων που προσέφεραν στους θεατές.

Η ζωντανή βιβλιοθήκη έγινε μέρος του προγράμματος του Συμβουλίου της Ευρώπης το 2003 και η κινητήρια δύναμη πίσω από τη συμπερίληψή της ήταν η συνειδητοποίηση ότι τα ανθρώπινα δικαιώματα δεν μπορούν να προστατευθούν και να προωθηθούν μόνο από νομικά κείμενα.

Η Ζωντανή Βιβλιοθήκη είναι ένα εργαλείο που επιδιώκει να προκαλέσει προκαταλήψεις και διακρίσεις. Λειτουργεί ακριβώς όπως μια κανονική βιβλιοθήκη: οι επισκέπτες περιηγούνται στον κατάλογο για τους διαθέσιμους τίτλους, επιλέγουν το βιβλίο που θέλουν να διαβάσουν και το δανείζουν για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Μετά την ανάγνωση, επιστρέφουν το βιβλίο στη βιβλιοθήκη και, αν το επιθυμούν, δανείζονται ένα άλλο. Η μόνη διαφορά είναι ότι στη Ζωτική Βιβλιοθήκη τα βιβλία είναι άνθρωποι και η ανάγνωση συνίσταται σε μια συζήτηση.

Η χρήση της μεθόδου της ζωντανής βιβλιοθήκης σε ένα παιχνίδι ντετέκτιβ μπορεί να επιτευχθεί με τη βοήθεια χαρακτήρων με τις δικές τους ιστορίες, τις οποίες μοιράζονται με τους παίκτες αν τους ζητηθούν ερωτήματα και έτσι, αφενός, παρέχουν ενδείξεις και, αφετέρου, στις ιδιαίτερες ιστορίες τους. Η κύρια ιδέα της μεθόδου του κοινωνικού ντετέκτιβ είναι να συνεργάζεται με τις ευάλωτες ομάδες όσο το δυνατόν περισσότερο. Έτσι, οι ιστορίες της πραγματικής ζωής ή εκείνες που βασίζονται σε τέτοιες ζωές μοιράζονται κατά τη διάρκεια της έρευνας. Αυτό αποτελεί μια πολύ προσωπική εμπειρία. Σε όλα τα παιχνίδια, οι ενδείξεις μπορούν να κατανοηθούν μόνο με το άνοιγμα διαφορετικών βιβλίων που αναζητούν διαφορετικές ιστορίες.

Έρευνα από την θεατρική παράσταση:

Ένα παιχνίδι έρευνας οργανωμένο μέσα σε ένα πραγματικό θέατρο θα έχει πράγματι μεγάλη επίδραση, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και οποιαδήποτε άλλη τοποθεσία: κάθε είδους δωμάτιο, βάρκα, σε ένα πεδίο όπου οι ηθοποιοί φτάνουν με άλογο κ.λπ. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν διάφορα εργαλεία που παίζουν με τα όρια των καλών τεχνών, για παράδειγμα τα στοιχεία του σίρκου ή άλλα πολιτιστικά γεγονότα. Η κύρια ιδέα είναι να δημιουργηθεί η εμφάνιση μιας εκπομπής με ένα ισχυρό ανοιχτήρι που συλλαμβάνει το κοινό, αλλά να εισαγάγει μια αλλαγή σε κάποιο σημείο που αποκαλύπτει μια κρυμμένη ιστορία. Το κοινό πρέπει να γίνει σώμα ερευνητών για να λύσει την ιστορία συνεργάζοντας μεταξύ τους. Εναλλακτικά, μπορεί να συνειδητοποιήσουν ότι η λανθάνουσα ιστορία είναι πολύ πιο σημαντική από την εισαγωγική σκηνή και πρέπει να εμπλακεί, για παράδειγμα, σε ένα κοινωνικό ζήτημα και να βρει λύση συλλογικά.

Σε ένα άλλο σενάριο, η σύγκρουση μπορεί να είναι μέρος ενός μετα-παιχνιδιού μεταξύ των ηθοποιών που ως αποτέλεσμα φαίνεται να σταματά την απόδοση και να ζητήσει από το ακροατήριο να πάρει τις πλευρές. Η περαιτέρω

συνέχιση της ιστορίας εξαρτάται από τις αντιδράσεις του ακροατηρίου.

Μια περαιτέρω παραλλαγή αυτού του σεναρίου μπορεί να περιλαμβάνει ένα μη θεατρικό γεγονός, για παράδειγμα κάποια τεχνική παρουσίαση ή μια έκθεση όπου κάποια απροσδόκητη σειρά γεγονότων πυροδοτεί την έρευνα. Για παράδειγμα, κάποιος μπορεί να βρει ένα πτώμα, το κοινό μπορεί να βρεθεί κλειδωμένο, ή ο κύριος ομιλητής του γεγονότος μπορεί να εξαφανιστεί μυστηριωδώς. Από εδώ οι συμμετέχοντες πρέπει να συνεχίσουν την έρευνα συλλογικά. Οι μάλιστα των επιτόπιων παιχνιδιών παρακολουθούν την κατάσταση και βεβαιώνουν ότι η πραγματικότητα της κατάστασης δεν είναι υπερβολικά υπερβολική ώστε να οδηγεί στον πραγματικό πανικό.

Μέθοδος εναλλαγής:

Αυτή η μέθοδος είναι γνωστή μορφή παιδικής ψυχαγωγίας: πρέπει να εργάζονται σε μικρότερες ομάδες σε διάφορες στάσεις όπου λαμβάνουν πάντα διαφορετικά καθήκοντα. Η εναλλαγή θα πρέπει να καθοδηγείται από έναν εμπλεκόμενο συντονιστή ή από παράγοντες που έχουν έντονη αίσθηση όταν η ομάδα θα πρέπει να αλλάξει. Η υπόθεση λύεται όταν οι συμμετέχοντες ολοκληρώσουν όλες τις εργασίες, έχοντας συναντήσει όλους τους χώρους και τους ηθοποιούς. Είτε ένα ημιχρόνιο, ή τουλάχιστον ένα διάλειμμα μετά το παιχνίδι συνιστάται με τη συμμετοχή ενός συντονισμένου συνεδρίου συζήτησης για ολόκληρη την ομάδα. Η περιστροφή μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως πλαίσιο για πεζοπορίες μικρότερης απόστασης, εάν υπάρχει ένας τρόπος για να εξασφαλιστεί σταθερή ταχύτητα και χρονισμός. Τα καθήκοντα πρέπει πάντα να αποτελούν μέρος της ιστορίας. Προαιρετικά, οι ηθοποιοί, οι μάλιστα παιχνιδιών μπορούν να παρέχουν στους παίκτες το δικό τους ειδικό εξοπλισμό για να τους βοηθήσουν να επιλύσουν τα καθήκοντά τους. Ενθαρρύνεται να συνδυάσει τα καθήκοντα που βασίζονται σε συλλογικές μεθόδους, δεξιότητες κινήτρων, κατάστασης και λογικής, ενώ συμμετέχει ολόκληρη η ομάδα στα λεπτομερή καθήκοντα για να επιτύχει τον μεγαλύτερο αντίκτυπο.

Ένα στοιχείο κάθε φορά:

Σχεδόν όλα τα είδη των παιχνιδιών ντετέκτιβ βασίζονται σε αυτό το μοντέλο ή χρησιμοποιούν εν μέρει αυτό το μοντέλο. Η μετάβαση από την ένδειξη σε ένδειξη σημαίνει ότι η επίλυση κάθε εργασίας οδηγεί σε άλλη. Η εύρεση μιας απάντησης σε μια ερώτηση οδηγεί σε μια άλλη ερώτηση. Η επίλυση ολόκληρου του προβλήματος σημαίνει επίλυση μιας σειράς υπο-προβλημάτων. Με άλλα λόγια, το Clue to Clue παρέχει μια βασική γραμμική αφήγηση ενός παιχνιδιού. Σε κάθε περίπτωση, ο τρόπος με τον οποίο κατανέμεται το χρονικό πλαίσιο είναι εξαιρετικά σημαντικός. Σε ένα παιχνίδι που διαρκεί 1 ώρα και μισή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε περίπου 8-10 ενδείξεις. Φυσικά, άλλα στοιχεία

μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση του διαδραστικού παράγοντα, όπως οι ηθοποιοί, οι ταινίες, η ηλεκτρονική επικοινωνία κλπ. Επιπλέον, είναι επίσης σημαντικό να χρησιμοποιηθούν διαφορετικά είδη ενδείξεων μέσα σε ένα παιχνίδι: ενδείξεις με βάση τη λογική, τις μεθόδους σκέψης, τις δημιουργικές δεξιότητες. Οι ενδείξεις μπορούν να βασίζονται σε γενικές γνώσεις ή σε πολιτιστικές γνώσεις - ένας τρόπος να ενσωματωθεί το εκπαιδευτικό περιεχόμενο μέσα σε ένα παιχνίδι. Αν και κάποιες ενδείξεις μπορούν να λυθούν από μία μόνο εργασία, άλλες μπορεί να χρειαστεί να επιλύσουν μια σειρά εργασιών. Όταν χρησιμοποιείτε μικρότερες ομάδες, αυτές μπορούν να συμμετάσχουν ταυτόχρονα σε μια δραστηριότητα Clue to Clue. (Η σχεδίαση μιας τέτοιας ακολουθίας ταυτόχρονα διαλυτών ενδείξεων είναι ένα από τα πιο ευχάριστα καθήκοντα για τους σχεδιαστές παιχνιδιών.) Επιπλέον, οι συμμετέχουσες ομάδες μπορούν να αφήσουν ενδείξεις για τις άλλες ομάδες κατά τη διάρκεια της έρευνας που μπορεί να αποτελούν μέρος κάποιας μελλοντικής αποστολής.

Θέατρο / Τσίρκο - Μορφές τέχνης που προσομοιάζουν:

Παρόλο που μια έρευνα μπορεί να μην είναι σε μια θεατρική ατμόσφαιρα, η ιστορία του ντετέκτιβ θα μπορούσε να ξεδιπλωθεί μέσα από μια σειρά από σύντομες σκηνές, ή εναλλακτικά, η ιστορία μπορεί να βασιστεί γύρω από ένα θεατρικό στρατό. Μπορεί να περιλαμβάνει εφέ φιλμ με τεχνική πράσινου κιβωτίου, ηλεκτρονικά εργαλεία που συνδυάζονται με ταινικά κόλπα ή ένα μείγμα πραγματικότητας και φιλικών επιδράσεων, σαν να λαμβάνονται πραγματικότητα από μια σκηνή μιας ταινίας. Το τσίρκο παρουσιάζει μια τεράστια αποθήκη επιπτώσεων, όπως τα πυρκαγιά ή τα αστικά στοιχεία. Αυτά δεν είναι μόνο οπτικά ενθαρρυντικά αλλά μπορεί επίσης να αποτελούν μέρος της ιστορίας. Όσο περισσότερο συμμετέχουν οι συμμετέχοντες στο θέαμα της ιστορίας, τόσο πιο ομαλή γίνεται η ροή της δραματοουργίας. Ωστόσο, αυτή η μέθοδος χρειάζεται πρόβες, ακόμη και αν οι σκηνές είναι ημι-αυτοσχέδιες. Οι ηθοποιοί θα πρέπει επίσης να έχουν επίγνωση όλων των ενδείξεων και των βασικών πληροφοριών ώστε να μπορούν να βοηθήσουν σε λανθάνοντες τρόπους, εάν οι συμμετέχοντες παρερμηνεύσουν μια ένδειξη και παραστρατηθούν. Αν δεν θέλουμε να βοηθήσουμε τους παίκτες προσωπικά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε βοηθούς εσωτερικούς που παίζουν στο πλαίσιο του παιχνιδιού και είναι σε θέση να ακολουθήσουν ολόκληρη την έρευνα. Όταν παρέχετε βοήθεια, για παράδειγμα μέσω τηλεφώνου, είναι σημαντικό να ενημερώσετε το άτομο από την άλλη πλευρά ότι αυτός είναι ένας χαρακτήρας που γνωρίζει ειδικές πληροφορίες σχετικά με την υπόθεση, για παράδειγμα δικηγόρο ή συγγραφέα κλπ.

Μια στάση κάθε φορά:

Μια άλλη αυθεντική έκδοση που χρησιμοποιεί μια δευτερεύουσα παραλλαγή της μεθόδου εναλλαγής συναντά διάφορες εργασίες σε “σταθμούς” από μικρές αποστάσεις μεταξύ τους. Αυτοί οι σταθμοί μπορούν να παρέχουν ηθοποιούς που αλληλεπιδρούν με τους συμμετέχοντες ή εκτελούν σκηνές. Ένας τρόπος να φανταστεί κανείς αυτό είναι να φανταστεί ένα βιβλίο: τα διάφορα κεφάλαια είναι οι διάφοροι σταθμοί, όχι στατικοί αλλά ζωντανοί. Εναλλακτικά, μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια τεχνική ζωντανής εικόνας: οι ηθοποιοί παραμένουν ως αγάλματα μέχρι να φτάσουν οι παίκτες και να τις συνομιλήσουν ένα προς ένα. Οι χαρακτήρες απαντούν, αλλά φαίνεται ότι δεν γνωρίζουν τον κόσμο όταν δεν τους μιλήσουν. Όπως μια κατεψυγμένη εικόνα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένας στυλιζαρισμένος τρόπος για να λύσει ένα έγκλημα που έχει οριστεί πολύ καιρό πριν ή σε κάποιο είδος ιστορίας. Στην πραγματικότητα, οι ηθοποιοί δεν χρειάζεται καν να μιλήσουν αν οι παίκτες πρέπει να επικεντρωθούν στις γύρω ενδείξεις: στηρίγματα, υλικά γύρω τους, για παράδειγμα, αν οι χαρακτήρες είναι φαντάσματα από πολύ καιρό. Η έλλειψη μονόλογων ορισμών για τους χαρακτήρες επιτρέπει τη ρευστοποίηση των ερμηνειών και λύσεων, για την εύρεση διαφόρων απόψεων.

Συζητήσεις, ανάλυση:

Ορισμένες έρευνες μπορεί να αποτελούνται κυρίως από την ανάλυση εγγράφων που περιέχουν ενδείξεις. Εάν η περίπτωση / η ιστορία είναι εμπλακεί, λιγότερες αλληλεπιδράσεις μπορεί να αρκούν. Οι παίκτες μπορεί ακόμα να αισθάνονται σαν να διαβάζουν ένα βιβλίο μαζί και να γίνονται μέρος της ιστορίας. Υπάρχουν διάφορες ρυθμίσεις - βιβλιοθήκη, αίθουσα αποθήκευσης αρχείων, γραφείο ψυχολόγου ή γιατρού κλπ. - όπου η υπόθεση μπορεί να απαιτήσει λεπτομερή εξέταση των διαθέσιμων εγγράφων, παρακολούθηση αρχείων ντοκιμαντέρ κλπ. Αυτό το είδος αναλυτικής μεθόδου συμβάλλει σοβαρά συζήτηση, brainstorming, και επιτρέπει στους παίκτες να συναντήσουν διαφορετικούς τρόπους σκέψης.

Παιχνίδια Ντετέκτιβ - Εφαρμοσμένες Θεατρικές Ασκήσεις

Τα παρακάτω παιχνίδια δημιουργούνται ανεξάρτητα από παιχνίδια ντετέκτιβ που βασίζονται είτε σε κάποια μορφή παιχνιδιού για παιδιά είτε σε άσκηση δράματος. Παρόλο που η δυσκολία τους μπορεί να αλλάξει και να ρυθμιστεί ώστε να ταιριάζει στην ακριβή ηλικιακή ομάδα, όλα είναι ιδανικά για παιδιά ηλικίας από 6 έως 14 ετών. Μπορούν επίσης να χρησιμεύσουν ως ασκήσεις πριν ή μετά το παιχνίδι σε πιο περίπλοκα παιχνίδια ντετέκτιβ.

1. Περίγραμμα κιμωλίας

Ο αρχηγός του παιχνιδιού κλείνει τα μάτια στα παιδιά και τους οδηγεί σε τυχαίες θέσεις εντός του χώρου παιχνιδιού. Παίρνει ένα παιδί στον ώμο που στη συνέχεια πρέπει να βρίσκεται στο πάτωμα και ο αρχηγός του παιχνιδιού σχεδιάζει ένα περίγραμμα κιμωλίας γύρω από το παιδί. Ακολούθως, τα παιδιά μετακινούνται ξανά και μπορούν να απογυμνώσουν τα μάτια. Μαθαίνουν ότι υπάρχουν δυο ντετέκτιβ μεταξύ αυτών που μπορούν να κάνουν ερωτήσεις. Ωστόσο, το “πώμα” δεν μπορεί να παραδεχτεί ότι είναι το πώμα. Όλα τα παιδιά μπορούν να κάνουν εικασίες με βάση τις ερωτήσεις των ντετέκτιβ. Τα παιδιά συνήθως αγαπούν να ξαπλώνουν μέσα στο περίγραμμα της κιμωλίας - οι ντετέκτιβ μπορούν να προσπαθήσουν να μαντέψουν το “πώμα” με βάση το ύψος και το μέγεθος, αν και αυτό αποδεικνύεται δύσκολο στις περισσότερες περιπτώσεις.

2. Λύστε το πρόβλημα

α) Δύο αστυνομικοί αποστέλλονται από το χώρο του παιχνιδιού και οι υπόλοιποι αναθέτουν σε κάποιον να κατευθύνει τις κινήσεις τους. Μετά την επανένταξή τους, οι ντετέκτιβ πρέπει να μαντέψουν ποιοι άλλοι μιμούνται.

β) Δύο αστυνομικοί αποστέλλονται από το χώρο του παιχνιδιού και οι υπόλοιποι κρύβουν κάποιο αντικείμενο. Μετά την επανένταξή τους, οι ντετέκτιβ πρέπει να βρουν το αντικείμενο, και το υπόλοιπο βοηθώντας δίνοντας ζεστό κρύο.

γ) Δύο αστυνομικοί αποστέλλονται έξω από το χώρο του παιχνιδιού και τα υπόλοιπα πρέπει να αλλάξουν ένα πράγμα για ένα από αυτά τα οποία οι ντετέκτιβ πρέπει να εντοπίσουν στη συνέχεια.

δ) Δύο αστυνομικοί αποστέλλονται από το χώρο του παιχνιδιού και οι υπόλοιποι πρέπει να τοποθετήσουν ένα αντικείμενο σε διαφορετικό μέρος από ό, τι πριν. Οι ντετέκτιβ πρέπει να εντοπίσουν το αντικείμενο που έχει μετεγκατασταθεί.

ε) Δύο αστυνομικοί αποστέλλονται από το χώρο του παιχνιδιού και οι υπόλοιποι ανταλλάσσουν ρούχα. Οι ντετέκτιβ πρέπει να προσδιορίσουν ποιος άλλαξε τα ρούχα με ποιον.

3. Ανταλλαγή προσωπικότητων

Δύο αστυνομικοί δουλεύουν την υπόθεση, τα υπόλοιπα κάνουν δηλώσεις. Κάποιος στην πόλη έχει εξαφανιστεί, αλλά κανείς δεν ξέρει ποιος. Τα ονόματα όλων των υπολοίπων παικτών, εκτός από ένα, καταγράφονται και αντικαθίστανται. Οι παίκτες πρέπει να απαντήσουν σε όλες τις ερωτήσεις με

τον τρόπο του προσώπου το όνομα του οποίου έλαβαν. Οι ντετέκτιβ πρέπει να μαντέψουν το όνομα του οποίου λείπει - του οποίου η προσωπικότητα δεν ανταλλάσσεται.

4. Μυστικοί πράκτορες

Η ομάδα χωρίζεται σε δύο. Ένας παίκτης από κάθε ομάδα ψιθυρίζει μια εργασία και πρέπει να δώσει εντολή στην αντίστοιχη ομάδα τους. Οι παίκτες ανατρέπονται ως μυστικοί πράκτορες.

5. Ποιος το έκανε;

Ένας αστυνομικός αποστέλλεται από το χώρο του παιχνιδιού. Το υπόλοιπο αποφασίζει ποιος παίρνει τον δολοφόνο, ποιο ήταν το έγκλημα και ποιες ήταν οι βασικές λεπτομέρειες του εγκλήματος (χρόνος, τόπος, θύμα κλπ.). Πρέπει επίσης να συμφωνήσουν σε ένα ενιαίο σημάδι που κάθε παίκτης - εκτός από τον δολοφόνο - πρέπει να κάνει κατά τη διάρκεια της έρευνας, για παράδειγμα γλείφει την άκρη του στόματος. Ο ντετέκτιβ ξαναγυρίζει και μπορεί να μάθει για τις λεπτομέρειες της υπόθεσης ζητώντας οτιδήποτε. Οι παίκτες αυτοσχεδιάζουν τις απαντήσεις τους (που μπορεί να οδηγήσουν σε χιουμοριστικές αντιφάσεις) και κατά τη διάρκεια αυτών των απαντήσεων πρέπει να κάνουν το σήμα που συμφωνήθηκε προηγουμένως. Ο αρχηγός του παιχνιδιού μπορεί να αποφασίσει πόσες φορές πρέπει να κάνει το σύμβολο με βάση τον αριθμό των παικτών. Ο ντετέκτιβ πρέπει να αναγνωρίσει το σήμα και να εντοπίσει τον δολοφόνο.

6. Υπερ-πράκτορες

Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να γίνετε πράκτορες με εξαιρετικές υπερδύναμες δυνάμεις και οι παίκτες πρέπει να βοηθήσουν ο ένας τον άλλο για να ολοκληρώσουν τις εργασίες. Ο αρχηγός του παιχνιδιού ως επικεφαλής πράκτορας σχεδιάζει ένα μεγάλο σπειροειδές μονοπάτι στο έδαφος, το οποίο χωρίζεται από κυψέλες μεγέθους πόδι - δημιουργώντας έτσι ένα είδος hors-scotch μοτίβο - και γεμίζει τα κελιά με σημάδια (τρίγωνο, ερωτηματικό, X, ορθογώνιο). Οι πράκτορες γίνονται σούπερ μόνο όταν όλοι φτάσουν στο στόχο, πράγμα που σημαίνει ότι η ομάδα πρέπει να ριζώσει και να βοηθήσει ο ένας τον άλλον. Το παιχνίδι δεν είναι εύκολο: ένα τρίγωνο σημαίνει καταλήψεις κάτω, ένα X σημαίνει άλμα προς τα πίσω, ένα ερωτηματικό σημαίνει στάση σε ένα πόδι, και χωρίς βηματισμό στις πλευρικές γραμμές! Αν κάποιος πάει σε ένα ορθογώνιο, μπορεί να ξεκινήσει από εκείνο τον τόπο στον επόμενο γύρο, αν συμβεί να κάνει λάθος. Το παιχνίδι διαρκεί έως ότου ο καθένας ολοκληρώσει την πορεία και γίνεται υπερ-πράκτορας.

7. Ο κακός στη μπάλα

Ο δάσκαλος του παιχνιδιού προετοιμάζει μια μικρή, κοίλη σφαίρα και τοποθετεί σημειώσεις στο εσωτερικό του με φάρσες που γράφονται πάνω τους (“έφαγα το πρωινό του φίλου μου”, “έμεινα μέχρι να γλιστρήσω μια ματιά στο Αγιο Βασίλη”, “πήρα τα σκουλαρίκια της μαμάς μου”). Οι παίκτες κάθονται σε έναν κύκλο και ένας ανιχνευτής στέκεται στο κέντρο με τα μάτια κλειστά. Η μπάλα δίνεται στα παιδιά και αρχίζουν να τα περνούν πίσω από την πλάτη τους. Ο ανιχνευτής προσπαθεί στη συνέχεια να μαντέψει ποιος έχει την μπάλα. Εάν η εικασία είναι σωστή, αυτή με την μπάλα γίνεται ο νέος ανιχνευτής. Εάν όχι, ο ανιχνευτής παίρνει τον αντιπρόσωπο από την μπάλα, τοποθετείται άλλος κακός στην μπάλα και ξεκινά ένας νέος γύρος.

8. Παιχνίδι Ντετέκτιβ τύπου δραστηριότητας

Ο αρχηγός των παιχνιδιών προετοιμάζει διάφορα κοστούμια και σκηνικά (καπέλα, μεγεθυντικά φαγητά, βαλίτσες, κεριά, γάντια, σημειωματάρια, μολύβια, σχοινιά, μπουκέτα κλπ.). Δύο ντετέκτιβ εγκαταλείπουν το δωμάτιο, έρχονται με μια ιστορία και μετά την επανένταξή τους προσπαθούν να ξεπεράσουν την ιστορία έτσι ώστε οι υπόλοιποι παίκτες να μπορούν να μαντέψουν ποιοι υποτίθεται ότι είναι και ποια περίπτωση, τι είδους έρευνα προέκυψε. Οι δύο μπορούν είτε να είναι ντετέκτιβ, είτε μπορεί να είναι θύμα ή κακοποιός κ.λπ.

9. Συλλογική εξιστόρηση

Ο αρχηγός του παιχνιδιού είναι ο επικεφαλής της αστυνομίας ο οποίος καταγγέλλει ένα έγκλημα. Καθώς η ιστορία ξεδιπλώνεται, τα παιδιά καλούνται να δώσουν μια λέξη εδώ και εκεί που στη συνέχεια ενσωματώνονται στην ιστορία. Τα παιδιά με τη σειρά θα προσπαθήσουν να δρουν οι ίδιοι οι αστυνομικοί αρχηγοί. Προαιρετικά, οι αστείες περιπτώσεις μπορούν να εκτελούνται αργότερα ή να αναδημιουργούνται με τη μορφή πίνακα.

10. Μαντέψτε τον κακό

Ο αρχηγός του παιχνιδιού προετοιμάζει πλήθος αντικειμένων και χάρτινες γέφυρες με θέσεις (π.χ. κορυφή του βουνού), χαρακτήρες (π.χ. Hansel και Gretel) και μικρά φύλλα (π.χ. απελευθέρωση ζωολογικών ζώων) πάνω τους. Στη συνέχεια τα παιδιά παίρνουν σειρά επιλέγοντας ένα αντικείμενο και προσπαθώντας να δουλέψουν μια ιστορία, έτσι ώστε οι άλλοι να μαντέψουν.

11. Αποτυπώματα

Το κύριο υπόβαθρο για αυτό το παιχνίδι είναι ένα μεγάλο σεντόνι με ζωικά αποτυπώματα πάνω του. Ο πλοίαρχος παιχνιδιών αντιλαμβάνεται ένα έγκλημα που διαπράττεται από ζώα (π.χ. κάποιο ζώο έκλεψε ένα βάζο από μέλι από τον Winnie the Pooh). Οι παίκτες πρέπει να προχωρήσουν στην αντιστοίχιση των αποτυπωμάτων των ζώων και όποιος μπορεί να παραμείνει στην τελευταία χωρίς να πέσει είναι αυτός που ανακάλυψε το βάζο του μελιού.

12. Αστεία εγκλήματα

Ο αρχηγός του παιχνιδιού προετοιμάζει αστεία στυλάκια (κατά προτίμηση εντελώς αθώα στη φύση και τη λειτουργία). Κάθε περίπτωση δημιουργείται με την παράδοση ή την επιλογή τεσσάρων ή πέντε αντικειμένων. Το παιχνίδι παίζεται σε ομάδες τουλάχιστον 3 παιδιών. Μερικοί αναπαριστούν τις ιστορίες, ενώ άλλοι τους εκτελούν.

13. Συλλογική ζωγραφιά με έρευνα

Πριν από την έρευνα, ο αρχηγός του παιχνιδιού και οι παίκτες συγκεντρώνουν όλες τις γνώσεις τους σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα (π.χ. δράκους, μαγικά όντα, θρύλους κλπ.). Η ίδια η έρευνα διεξάγεται με ζωγραφική, ζωγραφική κλπ. Εικόνες του ερευνητικού θέματος.

14. Να γίνω ντετέκτιβ - κόλπα του εμπορίου

Ο αρχηγός των παιχνιδιών ρωτά τα παιδιά εάν έχουν συμμετάσχει ποτέ σε μια έρευνα. Τα παιδιά μπορούν να αντιγράψουν τις εμπειρίες τους. Εάν είναι αβέβαιοι ή διστακτικοί, μπορεί να ενθαρρυνθούν να μιλήσουν για αναζήτηση κάτι που ανήκει σε γονέα ή ίσως κρυμμένο δώρο Χριστουγέννων. Μετά από κάποια συζήτηση που προσδιορίζει την πράξη αναζήτησης / έρευνας, η ομάδα πρέπει να προσπαθήσει να σκεφτεί τι πρέπει να προσέξει ένας ντετέκτιβ. Κατά συνέπεια, τι πρέπει να προσέξει μια ομάδα ντετέκτιβ. Ο αρχηγός του παιχνιδιού μπορεί να δώσει συμβουλές για να εντοπίσει τα κόλπα του εμπορίου: προσοχή στις λεπτομέρειες, σχηματισμό ομάδων για διάφορα καθήκοντα, συλλογική λήψη αποφάσεων, σαφή επικοινωνία, τακτικές κοινές συζητήσεις, συγκέντρωση αποδεικτικών στοιχείων σε ένα μέρος, διαμονή αθόρυβα εάν η κατάσταση απαιτεί, κρατώντας ένα μυστικό αν η κατάσταση απαιτεί, π.χ. Εάν όλα αυτά είναι ξεκάθαρα, η ομάδα μπορεί να εργαστεί σε μια δεδομένη περίπτωση. Τα κόλπα του εμπορίου μπορούν να αναφερθούν ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια της έρευνας.

15. Βγαίνει έξω το αταίριαστο

Ένας ή δύο ντετέκτιβ αφήνουν το χώρο του παιχνιδιού. Η υπόλοιπη ομάδα δημιουργεί ένα χώρο μιας τυχαίας θέσης (π.χ. ένα σαλόνι ομορφιάς, ένα βιβλιοπωλείο, κλπ.) Με κάτι εκτός χώρου. Οι επιστρέφοντες αστυνομικοί πρέπει να προσδιορίσουν το ύποπτο αντικείμενο ή τον χαρακτήρα - το περιέργο. Εναλλακτικά, ο χώρος μπορεί να είναι σε κίνηση - ένα κομμάτι πολύπλοκων μηχανών που κατασκευάζονται από τα σώματα των παικτών, αλλά με ένα αστείο στοιχείο ή ένα είδος συγχρονισμένης ρυθμικής κίνησης (ίσως με μουσική συνοδεία) με κάποιο στοιχείο από το ρυθμό ή το ρυθμό.

16. Εντοπισμός στοιχείων βάσει χάρτη

- α) χάρτη με κινητές εικόνες κρυφών αντικειμένων
- β) χάρτης με ενδείξεις χρώματος και αντικείμενα ή συμβολοσειρά που ταιριάζουν στο δωμάτιο
- γ) χάρτης με αινίγματα με σχέδια
- δ) αναζήτηση με τα πόδια
- ε) πολλοί ημιδιαφανείς χάρτες που τοποθετούνται το ένα πάνω στο άλλο
- στ) χάρτης παζλ με διάφορα κρυμμένα κομμάτια

Υποδοχή των συμμετεχόντων στη συνθήκη του παιχνιδιού

Όταν φτάνουν οι συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι ντετέκτιβ, είναι ερώτημα εάν έχουν ήδη πληροφορίες ότι θα συμμετάσχουν σε ένα παιχνίδι ντετέκτιβ ή έχουν κάποιες άλλες πληροφορίες (π.χ. θα συμμετάσχουν σε μια περιοδεία, θα δουν μια παράσταση, θα ακούσουν ως διάλεξη και τα λοιπά.). Ακόμα κι αν έρθουν συνειδητά σε ένα παιχνίδι ντετέκτιβ, δεν χρειαζόμαστε να τους χαιρετίσουμε στο σημείο, όπως ήταν σε ένα ντετέκτιβ παιχνίδι. Μπορούμε να τα χειριστούμε στην πραγματικότητα του παιχνιδιού ήδη. Σε περίπτωση που στο πλαίσιο του παιχνιδιού θα είναι ξένοι επισκέπτες σε μια συνοικία μιας πόλης, μπορούμε να τις αντιμετωπίσουμε όπως και από την αρχή. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι της Ζώνης ένας φύλακας μιας διαχωρισμένης περιοχής, ήταν ο πρώτος που συναντήθηκαν οι συμμετέχοντες και τους χαιρέτησε με πολύ επίσημο και όχι πολύ ευγενικό τρόπο, καθώς τα μέλη της ομάδας επισκεπτών από την Ουγγαρία, τα οποία αφέθηκαν στην περιορισμένη περιοχή μόνο ένα προς ένα. Με αυτόν τον τρόπο οι συμμετέχοντες μπήκαν στην πραγματικότητα του παιχνιδιού το πρώτο δευτερόλεπτο μετά την άφιξή τους. Σε τέτοιες περιπτώσεις είναι σημαντικό οι χαρακτήρες που συναντήθηκαν με τους επισκέπτες να μην

ξεπεράσουν την κατάσταση του παιχνιδιού και ο ρόλος τους, ακόμη και αν οι συμμετέχοντες λένε, ότι ήρθαν για ένα παιχνίδι ή οτιδήποτε άλλο, το οποίο είναι εκτός της αφήγησης της πραγματικότητας του παιχνιδιού. Τέλος πάντων θα πρέπει πάντα να σκεφτείτε τι μπορείτε να κερδίσετε από αυτή την ευκαιρία και ποιοι κίνδυνοι μπορείτε να έχετε και εσείς. Μερικές φορές, εάν δεν διορθώσετε στην αρχή ότι πρόκειται για παιχνίδι, ποια είναι τα πλαίσια και πώς μπορείτε να ξεφύγετε από αυτήν σε περίπτωση που χρειαστεί, μπορεί να προκαλέσει ένταση σε κάποιες περιπτώσεις για τους συμμετέχοντες. Αλλά σε περίπτωση που μπορείτε να διορθώσετε πλαίσια στην πραγματικότητα του παιχνιδιού, και οι καταστάσεις σύγκρουσης και οι πιθανές εντάσεις μπορούν να αντιμετωπιστούν από τους διαμεσολαβητές του παιχνιδιού, μπορείτε απλά να τραβήξετε τους συμμετέχοντες στα βαθιά νερά του παιχνιδιού. Είναι πιο ενδιαφέρον και για αυτούς, αλλά σιγουρευτείτε ότι έχετε «σωσίβια» γι' αυτούς.

Προβολή βίντεο για την παροχή πληροφοριών στους συμμετέχοντες

Κάποιες πληροφορίες που σχετίζονται με το παιχνίδι μπορούν να δοθούν στους συμμετέχοντες όχι μόνο μέσω ενδείξεων, προσώπων ή υλικών, αλλά και π.χ. μέσω βίντεο. Σε τέτοιες περιπτώσεις είναι σημαντικό το βίντεο να έχει ένα ισχυρό πλαίσιο για την κατάσταση, όπου εμφανίζονται - έτσι ώστε να ταιριάζουν στην πραγματικότητα του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, μια τηλεόραση μπορεί να είναι σε ένα διαμέρισμα, ή ένα βίντεο πληροφοριών μπορεί να προβάλλεται σε κάποιο δημόσιο ίδρυμα. Στο παιχνίδι ζώνης προβάλλουμε διαφημιστικό βίντεο για τους «επισκέπτες» της διαχωρισμένης περιοχής. Όπως είναι σύνηθες, για τους επισκέπτες, προβάλλονται ορισμένα διαφημιστικά βίντεο, η κατάσταση ήταν πραγματική και μπορούσαμε να δώσουμε και πληροφορίες στους συμμετέχοντες και να επικεντρωθούμε σε στερεότυπες ευπαθείς ομάδες που σχετίζονταν με ειδήσεις, γεγονός που θα μπορούσε να κάνει τις ομάδες αυτές ύποπτες για οι μελλοντικοί ντετέκτιβ, οι οποίοι θα έπρεπε αργότερα να διερευνήσουν αυτές τις ομάδες. Η προβολή τέτοιων στερεοτυπικών αφηγήσεων είναι επίσης χρήσιμη, διότι οι συμμετέχοντες που μοιράζονται παρόμοιες απόψεις για τις ευάλωτες ομάδες (π.χ. οι Ρομά είναι συνήθως επιθετικοί, οι LGBT άνθρωποι παρενοχλούν τα παιδιά, οι άστεγοι κλέβουν κλπ.) Μπορούν αργότερα να φέρουν τις απόψεις τους στη συζήτηση, το οποίο μπορεί να αντιμετωπιστεί αργότερα. Διαφορετικά, ίσως δεν τολμούν να λένε στερεότυπες, προκατειλημμένες ιδέες και αυτές οι συμπεριφορές παραμένουν κρυμμένες και δεν μπορούν να αντιμετωπιστούν.

Εργασία με μικρές ομάδες και πώς να τις διαμορφώσετε;

Σε μερικά παιχνίδια ντετέκτιβ, καλό είναι να σχηματίσετε μικρότερες ομάδες από τους συμμετέχοντες. Συνήθως 6-8 άτομα μπορούν να συνεργαστούν πολύ καλύτερα από μια μεγαλύτερη ομάδα, όπου μερικοί άνθρωποι θα δραστηριοποιηθούν, ενώ άλλοι θα παραμείνουν παθητικοί. Έτσι, σε περίπτωση που θέλετε να στοχεύσετε, για παράδειγμα, μια ολόκληρη κλάση μαζί, είναι καλό αν τα χωρίζετε σε μικρότερες ομάδες. Η συνεργασία με μικρότερες ομάδες δεν είναι μόνο χρήσιμη λόγω των προαναφερθέντων λόγων, αλλά και επειδή έτσι οι ομάδες μπορούν να πάρουν διαφορετικές πληροφορίες και στη συνέχεια πρέπει να συνεργαστούν μεταξύ τους για να επιτύχουν τον κύριο στόχο του παιχνιδιού. Η συνεργασία με μικρές ομάδες μπορεί να λειτουργήσει όχι μόνο ως εργαλείο συνεργασίας μεταξύ των ομάδων, αλλά μπορείτε να τονώσετε τον ανταγωνισμό μεταξύ τους, επίσης, όταν σχηματίζετε μικρότερες ομάδες. Αλλά πρέπει να εξετάσετε πόσο καλός είναι ο ανταγωνισμός, όταν θέλετε να ευαισθητοποιήσετε τους συμμετέχοντες και να μην τους κάνετε να πολεμούν ο ένας τον άλλον.

Είναι επίσης ένα ερώτημα πώς μπορείτε να δημιουργήσετε μικρές ομάδες από τους συμμετέχοντες. Είναι πάντα καλό, αν συμβεί κάτι στην πραγματικότητα του παιχνιδιού - οπότε δεν τους διευκολύνετε μόνο ως ηγέτη του παιχνιδιού που πρέπει να σχηματίσουν ομάδες. Μπορείτε να δημιουργήσετε καταστάσεις όπου πρέπει να χωριστούν σε ομάδες λόγω της κατάστασης. Για παράδειγμα στη Ζώνη οι ντετέκτιβ / επισκέπτες έπρεπε να σχηματίσουν ομάδες, επειδή έπρεπε να επισκεφτούν διαφορετικές ομάδες αργότερα. Όταν εισήλθαν στην αίθουσα, όλοι έλαβαν ένα κομμάτι μιας φωτογραφίας (που σχετίζεται με μια ευάλωτη ομάδα) και έπρεπε να βρουν τα άλλα μέρη της ίδιας φωτογραφίας, τα οποία ανήκαν στους άλλους συμμετέχοντες, και όταν έβαλαν τις φωτογραφίες μαζί, σχημάτισαν ήδη μικρές ομάδες. Στη συνέχεια, έπρεπε να καταλάβουν ποιες ευάλωτες ομάδες αναφέρονται στις συγκεκριμένες φωτογραφίες και έπειτα συνήθως άρχισαν συνομιλίες για αυτή την ομάδα ακόμα και πριν λάβουν οποιαδήποτε εργασία στο παιχνίδι.

Κατάσταση στην οποία οι συμμετέχοντες μπορούν να βιώσουν την καταπίεση, την κατάσταση ορισμένων ευάλωτων ομάδων για οποιοδήποτε θέμα για το οποίο επιθυμούμε ευαισθητοποίηση

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, οι εμπειρίες συνήθως έχουν πολύ ισχυρότερο αντίκτυπο στις αντιλήψεις των συμμετεχόντων σε κάποια κοινωνική ομάδα ή ζήτημα παρά σε οποιοδήποτε λογικό επιχείρημα ή αντικειμενική πληροφορία σχετικά με την ίδια ομάδα ή ζήτημα. Σε μια κατάσταση παιχνιδιού θα πρέπει να εξετάσουμε πόσο αρνητικές ή προκλητικές εμπειρίες μπορούμε να παρέχουμε στους συμμετέχοντες χωρίς να τους προσβάλουν ή να τους εμπνεύσουν να αφήσουν το παιχνίδι. Σε περίπτωση που κάνουμε κάτι πολύ ελαφρύ, δεν μπορούμε να επιτύχουμε

τον στόχο μας, ότι οι συμμετέχοντες βιώνουν και κατανοούν τον κίνδυνο καταπίεσης ή τις δυσκολίες της κατάστασης ορισμένων ευάλωτων ομάδων. Δεν μπορούμε όμως να πάμε πολύ μακριά.

Στο παιχνίδι Ζώνη οι συμμετέχοντες έπρεπε να περάσουν από ένα σημείο ελέγχου, όπου δύο φύλακες τους ζήτησαν τυχαίες ερωτήσεις σχετικά με τις προτιμήσεις, τις απόψεις τους, τις εμπειρίες τους, τα χαρακτηριστικά σε διάφορους τομείς. Οι φρουροί ήταν άκαμπτοι και δεν άφηναν τους συμμετέχοντες να περάσουν τη γραμμή, σε περίπτωση που δεν έδωσαν σοβαρή απάντηση. Ορισμένες από τις ερωτήσεις ήταν προσωπικές, εν τω μεταξύ οι άλλοι σχετίζονταν περισσότερο με πολιτικά ζητήματα. Η κατάσταση της συνάντησης με τους άκαμπτους φρουρούς και τις περίεργες ερωτήσεις τους ήταν από τη μία πλευρά χιουμοριστική για τους συμμετέχοντες, η οποία εμπόδιζε τις πραγματικές τους ζημιές, αλλά από την άλλη, εξακολουθούσαν να αντιμετωπίζουν τον παράλογο όταν οι επίσημοι άνθρωποι ζητούν προσωπικά ή πολιτικά ερωτήματα, και είναι στην εξουσία που κάνουν τους ανθρώπους να τους απαντήσουν. Με αυτόν τον τρόπο έμαθαν τον κίνδυνο καταστολής των καθεστώτων.

Δοκιμασίες πύλης

Σε ορισμένα παιχνίδια ντετέκτιβ, όπου οι συμμετέχοντες αλλάζουν τοποθεσίες και πρέπει να επισκέπτονται διαφορετικά σημεία / άτομα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πύλες παιχνιδιού, όταν οι συμμετέχοντες πρέπει να επιλύσουν κάποιες ασκήσεις προκειμένου να μπουν σε διαφορετικά σημεία και να συναντήσουν μερικά άτομα. Για παράδειγμα, έπρεπε να περπατούν με λευκά ραβδιά όταν περπατούν στο σκοτάδι στο σπίτι των τυφλών. Εδώ έπρεπε να συνεργαστούν και να δώσουν προσοχή ο ένας στον άλλο και η ασυνήθιστη κατάσταση για να προχωρήσουν. Σε αυτήν την κατάσταση μπορούν να αναπτυχθούν οι δεξιότητές τους που σχετίζονται με την προσοχή, τις ικανότητες συνεργασίας, ενώ ταυτόχρονα μπορούν να βιώσουν την κατάσταση μιας ευάλωτης ομάδας. Σε μια άλλη περίπτωση, όταν μπήκαν στο σπίτι των ομοφυλόφιλων, είδαν φωτογραφίες διαφορετικών ατόμων και έγραψαν τις απόψεις αυτών των ανθρώπων για τα ΛΟΑΤ άτομα. Μεταξύ των φωτογραφιών είδαν επίσης έναν καθρέφτη και ένα ερωτηματικό δίπλα σε αυτό. Πρέπει να καταλάβουν ότι πρέπει επίσης να εκφράσουν τις απόψεις τους σχετικά με τα ΛΟΑΤ άτομα για να μπουν στο σπίτι. Οι ομοφυλόφιλοι χαρακτήρες άνοιξαν μόνο την πόρτα τους, όταν οι συμμετέχοντες δήλωσαν ανοιχτά τις απόψεις τους. Αυτή η ενότητα επικεντρώθηκε επίσης στις λογικές δεξιότητες των συμμετεχόντων - καθώς έπρεπε να καταλάβουν ποια είναι η αποστολή, και έπρεπε να διατυπώσουν τις απόψεις τους, οι οποίες είχαν επίσης σχετικό ρόλο όσον αφορά την ανοικτή στάση τους, οι οποίες μπορούσαν να αντιμετωπιστούν αργότερα.

Δοκιμασίες χάρτη

Σε ντετέκτιβ παιχνίδια, όπου οι συμμετέχοντες πρέπει να αλλάξουν μέρη για να βρουν διαφορετικά σημεία / ενδείξεις και να συναντήσουν διαφορετικούς ανθρώπους, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε χάρτες οι οποίοι πρέπει να αναλυθούν και να λυθούν από τους συμμετέχοντες. Επικεντρώνεται στις λογικές τους δεξιότητες, τις οπτικές ικανότητες και την κατανόηση και, καθώς ήταν ένα ομαδικό έργο, αναπτύχθηκαν και οι συνεταιριστικές ικανότητές τους. Εδώ ο χάρτης χρησίμευσε ως εργαλείο με τον οποίο βρήκαν τις διάφορες ευάλωτες ομάδες, έπρεπε να έχουν επισκεφθεί και να ερευνήσουν.

Εκτός από τον χάρτη, μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικές πληροφορίες σχετικά με τις αναζητούμενες θέσεις και οι συμμετέχοντες μπορούν να μάθουν πού να πάνε με βάση τις πληροφορίες που υπάρχουν στο χάρτη και τις ξεχωριστές (γραπτές) πληροφορίες.

Διερεύνηση / συνέντευξη με ευάλωτα άτομα

Ένα από τα βασικά εργαλεία των παιχνιδιών ντετέκτιβ για την ευαισθητοποίηση είναι η συνάντηση μεταξύ των συμμετεχόντων και των μελών ευάλωτων ομάδων, που μπορούν να παίξουν ευάλωτους χαρακτήρες - ή να είναι οι ίδιοι. Ακόμη και σε περιπτώσεις που ενεργούν μερικοί ευάλωτοι χαρακτήρες, προτείνονται ομοιότητες μεταξύ του ηθοποιού και των χαρακτήρων που παίζονται. Σε αυτές τις περιπτώσεις οι ντετέκτιβ έχουν κίνητρο να επικοινωνούν με τους ευάλωτους ανθρώπους προκειμένου να αποκτήσουν κάποια πληροφορία ή ένδειξη από αυτούς. Για το λόγο αυτό, έχουν κίνητρο να επικοινωνούν με έναν καλό τρόπο μαζί τους και να κερδίζουν την εμπιστοσύνη τους, γιατί συνήθως μιλάμε περισσότερο με έναν άλλο άνθρωπο, ο οποίος είναι καλός και αξιόπιστος για αυτούς. Για τους λόγους αυτούς, οι συμμετέχοντες βρίσκονται σε ανοιχτή κατάσταση με ένα ευάλωτο άτομο, που μπορεί να τους πει πληροφορίες που σχετίζονται επίσης με το θέμα που εξετάστηκε, αλλά σχετίζονται επίσης με τη ζωή τους, τις προκλήσεις ή οτιδήποτε θέλουμε να ενημερώσουμε τους συμμετέχοντες σχετικά με τους ευάλωτους ομάδες ή κοινωνικά ζητήματα. Ορισμένες φορές οι συμμετέχοντες είναι διατεθειμένοι να ενεργούν σαν αγενείς αστυνομικοί, οπότε είναι σημαντικό να τους ενημερώσουμε για τη χρησιμότητα και όχι μόνο για τους ηθικούς λόγους για τους οποίους θα πρέπει να επικοινωνούν με ευχάριστο τρόπο σε ευάλωτα άτομα. Και φυσικά θα πρέπει να δίνουν προσοχή σε οτιδήποτε, το οποίο μοιράζεται ο ευάλωτος άνθρωπος, διότι ποτέ δεν ξέρετε αν θα έχει κάποια σχέση με το ζήτημα που ερευνηθήκε. Τα ευάλωτα άτομα μπορούν να ερωτηθούν σχετικά με το ζήτημα που εξετάζεται και κατά την επικοινωνία τους μπορούν να μιλούν μόνο για άλλα θέματα, αλλά π.χ. το ευάλωτο άτομο μπορεί να ζητήσει από τους επισκέπτες να τους βοηθήσουν στην πραγματική τους δραστηριότητα (π.χ.: ένας άστεγος φτιάχνει ένα μέρος

όπου μπορούν να κοιμηθούν, οι ντετέκτιβ μπορούν να τους βοηθήσουν.) Κατά τη διάρκεια αυτών των καταστάσεων είναι ωραίο να δημιουργηθούν καταστάσεις κερδοφόρες. κάποιες πληροφορίες, ένδειξη που σχετίζεται με την έρευνά τους και ο ευάλωτος άνθρωπος αποκτά κάποια βοήθεια, πληροφορίες, καθώς και τα ανθρώπινα όντα είναι πιο πρόθυμα να αισθάνονται συμπάθεια στους ανθρώπους, με τους οποίους είχαν κερδοφορία. τα κόμματα χάνουν, υπάρχει θύμα της κατάστασης Εάν αισθανόμαστε ότι είμαστε θύματα σε μια κατάσταση, οι απόψεις και οι στάσεις μας σχετικά με το άλλο πολλές φορές επιδεινώνονται. Σε περίπτωση που το άλλο είναι το θύμα, μας λυπούμαστε γι' αυτούς, αλλά όχι θεωρούμε τους ισότιμους εταίρους. Σε χειρότερη περίπτωση δεν θέλουμε να δούμε το άλλο ως θύμα, έτσι αλλάζουμε το πνευματικό πλαίσιο και βλέπουμε ότι αυτό το άτομο δεν αξίζει μια καλύτερη κατάσταση, γι' αυτό το πρόσωπο είναι κάπως αφοσιωμένος στην προσέγγισή μας.

Καταστάσεις στις οποίες χρειαζόμαστε την εμπειρία των ευάλωτων ατόμων

Οι ευάλωτες ομάδες θεωρούνται πολλές φορές ως αυτοί που γνωρίζουν λιγότερο, οι οποίοι αξίζουν λιγότερο από τα μέλη της πλειοψηφίας. Σε μια κατάσταση όπου οι συμμετέχοντες χρειάζονται την εμπειρογνωμοσύνη τους σε οποιονδήποτε τομέα μπορούν να διαμορφώσουν τη στάση τους όσον αφορά τις αξίες αυτών των ομάδων. Για παράδειγμα, ένα γραπτό κείμενο σε μπράιγ μπορεί να διαβαστεί μόνο με τη βοήθεια ενός τυφλού ή ένα κείμενο ενός κειμένου τραγουδιού Ρομά μπορεί να γίνει κατανοητό μόνο από τους Ρομά. Εκτός από τη γενική δύναμη μιας συγκεκριμένης ομάδας, μπορούμε επίσης να επικεντρωθούμε στη δύναμη ενός συγκεκριμένου ευάλωτου ατόμου. Για παράδειγμα, υπάρχει ένας άστεγος, ο οποίος γνωρίζει πολλά για τη λογοτεχνία. Μέσω της αντιμετώπισης τέτοιων άτυπων δυνατοτήτων οι συμμετέχοντες μπορούν να δουν την ποικιλομορφία των συγκεκριμένων ομάδων (και γενικότερα των ομάδων). Προτείνουμε να χρησιμοποιηθούν τόσο τα τυπικά όσο και τα ειδικά πλεονεκτήματα των ευάλωτων ομάδων. Εκτός από την προβολή της ποικιλομορφίας κάθε ομάδας, η εστίαση στις τυπικές δυνάμεις είναι επίσης σημαντική. Και μην ζυγαράζετε την εικόνα πολύ αυξήθηκε χρώμα. Σε περίπτωση που οι χαρακτήρες είναι πολύ θετικοί, χωρίς άλλα αρνητικά / ανθρώπινα χαρακτηριστικά, δεν θα είναι ούτε αξιόπιστα ούτε αποτελεσματικά. Όταν δουλεύετε με περισσότερους χαρακτήρες από τις ίδιες ευάλωτες ομάδες, είναι καλό αν είναι διαφορετικές για να δείξουν την ποικιλομορφία της ομάδας.

Ομαδικές συζητήσεις

Μεταξύ των διαφορετικών καθηκόντων και των φάσεων της έρευνας είναι καλό να υπάρχουν περιόδους ομαδικής συζήτησης, όταν οι συμμετέχοντες μπορούν να μιλούν μεταξύ τους σχετικά με τις ενδείξεις και τις πληροφορίες που έχουν

συγκεντρώσει μέχρι στιγμής. Σε καλά σχεδιασμένα παιχνίδια ντετέκτιβ δεν είναι προφανές για τους συμμετέχοντες, ποιες είναι οι σχετικές πληροφορίες και ποιες είναι οι κατευθύνσεις που πρέπει να προχωρήσουν. Σε τέτοιες περιπτώσεις έχουν την ευκαιρία να συνοψίσουν τις διάφορες ενδείξεις και υποψίες και μπορούν να μοιραστούν διαφορετικά σημεία και επιχειρήματα σχετικά με περαιτέρω κατευθύνσεις, προκειμένου να συγκεντρώσουν σχετικές πληροφορίες σχετικά με την κύρια αποστολή τους. Είναι η κατάλληλη στιγμή για συζήτηση, η οποία μπορεί να αναπτύξει τις ικανότητες των συμμετεχόντων όσον αφορά τη συνεταιριστικότητα, τη συζήτηση και την κριτική σκέψη. Θα πρέπει να αναλύσουν ποιες πληροφορίες αποκτήθηκαν από διαφορετικούς χαρακτήρες μπορούν να είναι αληθινές, πού είναι αντιφάσεις και ποιες θεωρίες μπορούν να είναι σωστές όσον αφορά το ελεγχόμενο έγκλημα ή άλλα θέματα. Εδώ είναι επίσης σημαντικά τα λογικά και λογικά επιχειρήματα και επίσης μπορεί να εξεταστεί η αξιοπιστία διαφορετικών χαρακτήρων. Δεν μιλούν μόνο για τις πληροφορίες, αλλά πιθανώς και για την κατάσταση και την προσωπικότητα των ευάλωτων χαρακτήρων και ομάδων. Έτσι δίπλα στο αντικείμενο της έρευνας, θα μιλήσουν επίσης για τις κοινωνικές και προσωπικές πτυχές των συγκεκριμένων θεμάτων και ομάδων. Εδώ μάλλον φέρνουν τα στερεότυπα τους σχετικά με τις συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες και τις προσωπικές τους εντυπώσεις που σχετίζονται με αυτές. Για το λόγο αυτό, αυτές οι συνομιλίες είναι επίσης σημαντικές όσον αφορά τη στάση απέναντι στις ομάδες και τους χαρακτήρες και αυτά τα πνευματικά πλαίσια μπορούν να αμφισβητηθούν ή να αναθεωρηθούν σύμφωνα με τις εμπειρίες, τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν. Για παράδειγμα, ορισμένοι συμμετέχοντες έχουν προκαταλήψεις σχετικά με τους άστεγους - ότι πρέπει να κλέψουν ή να λένε ψέματα - αλλά σε περίπτωση που στην προηγούμενη φάση της έρευνας είχαν εμπειρίες ενάντια σε αυτές τις προκαταλήψεις - μπορούν να αναθεωρήσουν τα στερεότυπα τους σχετικά με τους χαρακτήρες στο παιχνίδι, σχετικά με την ομάδα γενικότερα. Εδώ μπορείτε να εμπλέξετε και τους διαμεσολαβητές, αλλά στην καλύτερη περίπτωση οι ίδιοι οι συμμετέχοντες θα διαφωνούν μεταξύ τους και συνήθως έχουν καλύτερη επιρροή στις μεταβαλλόμενες στάσεις και σημεία από ό, τι εάν έκαναν ένας ηγέτης, δάσκαλος ή διευκολυντής. Σε περίπτωση που υπάρχουν περισσότερες μικρές ομάδες και το ζήτημα μπορεί να επιλυθεί μόνο σε συνεργασία μεταξύ τους, σε τέτοιες περιπτώσεις μπορούν να συζητηθούν σε τέτοιες περιπτώσεις διαφορετικές μικρές ομάδες και οι διάφορες πληροφορίες και ενδείξεις που συγκεντρώθηκαν.

Ανάλυση γραπτών ή ακουστικών κειμένων

Σε ορισμένα σημεία κατά τη διάρκεια της έρευνας, οι συμμετέχοντες μπορούν να βρουν επιστολές, ημερολόγια, ήχο ή ακόμα και υλικό βίντεο, τα οποία μπορεί να είναι υλικό αρχειοθέτησης στο σπίτι κάποιου χαρακτήρα ή άμεσο

μήνυμα από κάποιον. Οι ομάδες μπορούν να τις διαβάσουν / ακούσουν και να πυροδοτήσουν σχετικές πληροφορίες που σχετίζονται με την έρευνα. Αυτά τα καθήκοντα μπορούν να βελτιώσουν τις ικανότητες κατανόησης του κειμένου, καθώς και δεξιότητες συνεργασίας και ανάλυσης. Σε περίπτωση που δεν υπάρχουν μόνο άμεσες πληροφορίες, αλλά για παράδειγμα συμβολικά μηνύματα, κρυμμένοι κώδικες ή κάτι πιο περίπλοκο σε αυτό, η κατανόηση και η λογική πρόκληση μπορεί να είναι υψηλότερη. Μερικές φορές δύο στοιχεία μπορούν να κατανοηθούν μόνο μαζί. Για παράδειγμα, υπάρχει ένα γράμμα, το οποίο έχει αναφορές που σχετίζονται με κάποιο ποίημα, μπορείτε να καταλάβετε μόνο την επιστολή σε περίπτωση που βρουν επίσης και αναλύουν το ποίημα επίσης. Μπορείτε επίσης να βάλετε ένα μικρό χαρτί με μερικές πρόσθετες πληροφορίες (π.χ. ένας επιπλέον κώδικας σε ένα βιβλίο) - πώς μπορεί να είναι ακόμα πιο πολύπλοκο το έργο τους.

Σε περίπτωση που χρησιμοποιείτε συμβολικά κείμενα ή κρυμμένα μηνύματα, θα πρέπει να υπάρχει και ένας λόγος, γιατί το κείμενο δημιουργήθηκε με τέτοιο τρόπο. Για παράδειγμα, ο συγγραφέας δεν θέλησε το κείμενο να κατανοηθεί από όλους, μόνο από το άτομο στόχο - ίσως φοβόταν τι συμβαίνει εάν άλλοι άνθρωποι μπορούν να πάρουν το γράμμα και τις πληροφορίες μέσα τους. Ή ο χαρακτήρας είναι μια ποιητική προσωπικότητα, η οποία αρέσει να χρησιμοποιεί συμβολικά κείμενα λόγω του δικού του γούστου και όχι γιατί ήθελε να αποφύγει την κατανόηση του κειμένου για τρίτους. Σε περίπτωση που η ιστορία του παιχνιδιού βρίσκεται σε άλλο ιστορικό ή γεωγραφικό πλαίσιο, θα πρέπει να προσέξετε ότι το υλικό του γράμματος, οι ψηφιακές πληροφορίες κ.λπ. ταιριάζουν στο δεδομένο πλαίσιο. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε παλιό χαρτί σε μια ιστορία του περασμένου αιώνα ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κασέτες σε μια ιστορία του παρελθόντος ή σε σχέση με άτομα που μεγάλωσαν τη δεκαετία του '90.

Χημικές / φυσικές ή άλλες μετρήσεις, πειράματα

Κατά τη διάρκεια της έρευνας μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το περιεχόμενο των σχολικών προγραμμάτων σπουδών. Μπορείτε να εστιάσετε σε μια ιστορική στιγμή, να επικεντρωθείτε σε κάποια λογοτεχνία, να συμπεριλάβετε το περιεχόμενο της γεωγραφίας, ξένες γλώσσες, αλλά μπορείτε επίσης να εστιάσετε στις φυσικές επιστήμες. Κατά τη διάρκεια μιας έρευνας, μερικές φορές θα πρέπει να εξετάσετε κάτι με χημικά ή φυσικά εργαλεία, προκειμένου να αποκτήσετε περισσότερες πληροφορίες. Αυτά τα μέτρα μπορεί να είναι ρεαλιστικά, αλλά μερικές φορές είναι μόνο συμβολικά. Θα πρέπει να υπολογίσετε εκ των προτέρων σε περίπτωση που η επιστημονική πραγματικότητα είναι στην εστίασή σας ή όχι. Σε περίπτωση ναι, θα πρέπει επίσης να εξετάσετε τέτοια σημεία. Σε άλλες περιπτώσεις, η αξιοπιστία είναι επίσης σημαντική. Αλλά για παράδειγμα σε ένα παιχνίδι οι συμμετέχοντες πρέπει να μετρήσουν εάν το νερό είναι δηλητηριασμένο. Ο τρόπος μέτρησης

δεν ήταν πραγματικός, αλλά για αυτό δημιουργήθηκε ένα αξιόπιστο εργαλείο, το οποίο έδειξε ένα φως, όταν το (δηλητηριασμένο) νερό το πλήρωσε. Τέτοια καθήκοντα μπορεί να είναι ελκυστικά για τους συμμετέχοντες, οι οποίοι προτιμούν τα επιστημονικά μέρη να μιλούν στους ανθρώπους, να αναλύουν κείμενα ή χάρτες ή άλλα εργαλεία που επικεντρώνονται περισσότερο στις ανθρωπιστικές επιστήμες.

Δοκιμασίες συνεργασίας

Γενικά, είναι ωραίο να χρησιμοποιείτε δοκιμασίες, όπου περισσότεροι συμμετέχοντες μπορούν να είναι ενεργοί ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, όταν επισκέπτεστε ένα χαρακτήρα, μπορείτε να εστιάσετε στα αντικείμενα και να διερευνήσετε τη σκηνή, ενώ ο άλλος μιλάει με τον χαρακτήρα και ο άλλος επικοινωνεί με το κινητό για να αποκτήσει εξωτερικές πληροφορίες. Ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε καθήκοντα, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν παράλληλες δραστηριότητες - π.χ. να βοηθήσουν σε ορισμένες δραστηριότητες των ευάλωτων ατόμων ή να προσπαθήσουν να καταλάβουν κάποιο έργο μαζί ή ένα προς ένα. Αλλά οι περισσότερες από αυτές τις δραστηριότητες μπορούν να γίνουν και από ένα ή δύο άτομα - θα χρειαστεί μόνο περισσότερος χρόνος και αν υπάρχουν περισσότεροι συμμετέχοντες, μπορούν να τους εμπλέξουν όλοι. Ωστόσο, υπάρχουν και καθήκοντα που μπορούν να επιλυθούν μόνο από όλους τους συμμετέχοντες που δρουν ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, σε ένα παιχνίδι υπάρχει μια πύλη, η οποία είναι κλειστή σε 20 σημεία, και η πύλη μπορεί να ανοίξει, μόνο εάν οι 20 πόντοι της μετακινούνται ταυτόχρονα. Για μια τέτοια εργασία χρειάζεστε πραγματικά 20 χέρια με 10 συμμετέχοντες, οι οποίοι πρέπει να είναι ενεργοί ταυτόχρονα. Αυτά τα καθήκοντα είναι ωραία, επειδή κάνουν την ομάδα των συμμετεχόντων να είναι συνεργάσιμη και όλοι στην ομάδα μπορούν να αισθάνονται χρήσιμοι. Θα πρέπει να προσέξετε ότι περισσότερο ή λιγότερο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάθε συμμετέχων μπορεί να είναι ενεργός, να υποβάλλει ερωτήσεις, να διατυπώνει επιχειρήματα, να επιλύει καταστάσεις, διότι άλλως εν τω μεταξύ μερικοί συμμετέχοντες συμμετέχουν και κερδίζουν εμπειρία επιτυχίας, άλλοι μπορούν να παραμείνουν παθητικοί παρατηρητές, κερδίζετε την εμπειρία της επιτυχίας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Εάν εργάζεστε με τους διαμεσολαβητές, πρέπει πάντα να δίνετε προσοχή ώστε κάθε συμμετέχων να μπορεί να είναι ενεργός και κανένας από αυτούς δεν καταπιέζει την ομάδα με τα σημεία, τις αποφάσεις, τις δραστηριότητές της.

Δοκιμασίες ηλεκτρονικού προγραμματισμού

Καθώς τα εργαλεία πληροφορικής γίνονται όλο και πιο δημοφιλή στους νέους, ενδέχεται να συμπεριλάβετε και κάποια από αυτά τα εργαλεία στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, ορισμένες πληροφορίες μπορούν να ληφθούν από αυτά μέσω κινητών τηλεφώνων ή μπορούν επίσης να επικοινωνούν

με κεντρικό γραφείο ή εικονικό χαρακτήρα μέσω κινητών τηλεφώνων. Όταν χρησιμοποιείτε κινητά τηλέφωνα, θα πρέπει να εξετάσετε εάν αυτά τα εργαλεία είναι αυτά των συμμετεχόντων ή τους δίνετε αυτά τα εργαλεία. Σε περίπτωση που μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ίσως θα είναι περισσότερο ενεργοί στο κινητό τους από ό, τι στο ίδιο το παιχνίδι ή μπορεί να μοιράζονται πληροφορίες με τον εξωτερικό κόσμο που σχετίζονται με το παιχνίδι, κάτι που δεν είναι καλό, πάρα πολλές πληροφορίες εκ των προτέρων.

Η λήψη φωτογραφιών από μέρη, πρόσωπα ή οτιδήποτε σχετίζεται με την έρευνα μπορεί επίσης να είναι χρήσιμη. Πολλοί νέοι, όπως η λήψη φωτογραφιών περισσότερο από ό, τι μιλώντας με άλλους ή η ανάλυση κειμένων κλπ. Και αν τεκμηριώσουν κάποιες πολύ σημαντικές λεπτομέρειες σχετικά με το περαιτέρω μέρος της έρευνας, μπορούν επίσης να αισθάνονται χρήσιμες. Καθώς ορισμένα άτομα είναι πιο δυνατά σε εικόνες παρά σε κείμενα, λογική ή επικοινωνία, είναι σημαντικό να επικεντρωθούν και αυτά τα άτομα.

Εκτός από τα τηλέφωνα μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε υπολογιστές, όπου μπορούν να βρουν πληροφορίες ή να επικοινωνούν με τον εξωτερικό κόσμο. Εδώ μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν π.χ. έναν κωδικό που βρέθηκε προηγουμένως ως κωδικός πρόσβασης στον υπολογιστή ή μπορούν να λάβουν ή να στείλουν πολύ σχετικές πληροφορίες. Σε ένα παιχνίδι οι συμμετέχοντες έπρεπε να στείλουν τα αποτελέσματα της έρευνας τους στον εξωτερικό κόσμο, εν τω μεταξύ κλείστηκαν σε ένα δωμάτιο από τους «κακούς». Στον υπολογιστή μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε εργαλεία επικοινωνίας, όπως messenger ή skype, καθώς και σχετικά υλικά ήχου ή βίντεο.

Καταληκτική συζήτηση με τα ευάλωτα άτομα

Μετά το κλείσιμο των παιχνιδιών ντετέκτιβ, είναι ωραίο να εξασφαλιστεί η ευκαιρία στους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις εμπειρίες τους, τις πληροφορίες και τα συναισθήματα που συγκέντρωσαν κλπ. Από τη μία πλευρά είναι καλό σχόλιο για εσάς, με βάση το οποίο μπορείτε να αναπτύξετε το παιχνίδι και από την άλλη πλευρά είναι επίσης σημαντικό, γιατί εδώ μπορούν να μοιραστούν τις εμπειρίες τους σχετικά με την ομαδική εργασία καθώς και τις ευάλωτες ομάδες, τα κοινωνικά θέματα που επικεντρώνονται στο παιχνίδι. Εδώ μπορούν να μοιραστούν τις εκπλήξεις, τις σχετικές εμπειρίες που είχαν, και να ζητήσουν επίσης τις σχετικές ερωτήσεις, να πουν τα σημαντικά σχόλια που παρέμειναν σε αυτά μετά το παιχνίδι. Εν τω μεταξύ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα κοινωνικά ζητήματα ήταν μόνο έμμεσα θέματα και το κύριο ζήτημα ήταν η αποστολή της έρευνας, τώρα το επίκεντρο είναι μόνο οι σκέψεις, οι στάσεις των συμμετεχόντων και οι δεσμοί

του παιχνιδιού και της καθημερινής ζωής. Καθώς είναι μετά από μια ισχυρή εμπειρία, πιθανότατα συμμετέχουν πολύ περισσότερο στα θέματα που τους έφεραν έμμεσα, απ' ό, τι εάν αυτά τα θέματα έρχονται απλά σε ένα σχολικό μάθημα.

Εκτός από τη συζήτηση των εμπειριών και των απόψεων των συμμετεχόντων, είναι επίσης καλό, αν μπορούν να συναντήσουν τους ευάλωτους χαρακτήρες του παιχνιδιού, οι οποίοι είναι ήδη εκτός του ρόλου τους. Οι συμμετέχοντες μπορούν να υποβάλλουν ερωτήσεις σχετικά με το συγκεκριμένο άτομο ή τις ευάλωτες ομάδες και τα ευάλωτα άτομα μπορούν να μοιράζονται σχετικές πληροφορίες και προσωπικές ιστορίες, οι οποίες μπορεί να είναι σημαντικές για να αλλάξουν οι απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τη συγκεκριμένη ομάδα. Αυτές οι συναντήσεις είναι συνήθως πολύ δημοφιλείς για τους συμμετέχοντες και μετά την κατάσταση του παιχνιδιού είναι πολύ πιο ανοιχτοί και ενδιαφέρονται για τις συγκεκριμένες ομάδες, καθώς αυτές οι συνομιλίες οργανώθηκαν χωρίς τέτοιο υπόβαθρο.

VI. Διαδικασία σχεδιασμού, προετοιμασίας, υλοποίησης και παρακολούθησης

Σχεδιασμός

Όταν αρχίζετε να προετοιμάζετε παιχνίδια κοινωνικών ντετέκτιβ, θα πρέπει να λάβετε υπόψη σας τα εξής:

- Ποια ομάδα θέλετε να στοχεύσετε, ποιες είναι οι στόχοι της ευαισθητοποίησης (μηνύματα, αλλαγές σχετικά με τις στάσεις κ.λπ.);
- Ποια είναι η σύνδεση των στοχοθετημένων συμμετεχόντων και των στοχοθετημένων θεμάτων (ευάλωτες ομάδες);
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και οι προτιμήσεις των συγκεκριμένων συμμετεχόντων;
- Ποια κοινωνικά θέματα και ευάλωτες ομάδες θέλετε να εστιάσετε;
- Ποια εμπειρία, δίκτυο, ανθρώπινη και άλλες πηγές εσείς ή οι συνεργάτες σας μπορείτε να βασισθείτε;
- Ποιο είδος παιχνιδιού ντετέκτιβ θέλετε να σχεδιάσετε; (Τύπος παιχνιδιού, αριθμός συμμετεχόντων, σημεία, αριθμός χαρακτήρων / διευκολυντών παιχνιδιών συναδέλφων;)

Αφού καταλάβετε τις προαναφερθείσες πτυχές, πρέπει να εμπλέξετε τα μέλη της ομάδας σας. Ο ρόλος των ευάλωτων ατόμων είναι πολύ σημαντικός από την αρχή. Μπορείτε να κάνετε ένα πολύ αυθεντικό παιχνίδι, όπου οι

ευάλωτοι χαρακτήρες παίζονται από ευάλωτα άτομα που ανήκουν στις συγκεκριμένες ομάδες. Αυτοί οι άνθρωποι μπορούν να προσθέσουν πολλά όχι μόνο στην υλοποίηση, αλλά και στο σχεδιασμό και την προετοιμασία του παιχνιδιού. Μπορούν να προτείνουν σχετικές καταστάσεις, προβλήματα, δυνατά σημεία κ.λπ. που σχετίζονται με τη συγκεκριμένη ομάδα και σε περίπτωση που κάποια ψευδή, μη ρεαλιστική, προκατειλημμένη στιγμή εμφανιστεί στην αφήγηση του παιχνιδιού, αυτοί οι άνθρωποι μπορούν να τους επισημάνουν έγκαιρα. Δεν πρέπει να μιλάτε για ευάλωτους ανθρώπους χωρίς να τους συμπεριλάβετε ήδη ως ισότιμους εταίρους από την αρχή. Εκτός από τα ευάλωτα μέλη της ομάδας, ο ρόλος των μη τυπικών εκπαιδευτικών, των εμπειρογνομόνων παιχνιδιών ή των εμπειρογνομόνων άλλων πεδίων που θέλετε να συμπεριλάβετε στο παιχνίδι (π.χ. ειδικός της αρχαιότητας, αν θέλετε να σχεδιάσετε ένα παιχνίδι που επικεντρώνεται σε τέτοιες ιστορικές ηλικίες) είναι επίσης σχετικές. Φυσικά ένα μέλος της ομάδας μπορεί να έχει περισσότερους ρόλους (π.χ. ευάλωτο άτομο και μη τυπικό εκπαιδευτικό), αλλά οι διάφορες πτυχές πρέπει να είναι διαθέσιμες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας σχεδιασμού. Τα επιλεγμένα ευάλωτα μέλη της ομάδας πρέπει να είναι εντάξει με τη δική τους ταυτότητα, δεν πρέπει να ενοχλούνται από πιθανά προκλητικά ερωτήματα των συμμετεχόντων και πρέπει να έχουν θετική, ωραία προσωπικότητα.

Όταν κάνετε τον προγραμματισμό, θα πρέπει να δώσετε προσοχή στα ακόλουθα σημεία:

- Το παιχνίδι θα πρέπει να έχει ένα ισχυρό σημείο εκκίνησης
- Η λύση του παιχνιδιού δεν πρέπει να είναι πολύ προφανής
- Διαφορετικά καθήκοντα, οι ενότητες του παιχνιδιού πρέπει να επικεντρωθούν σε διαφορετικές δεξιότητες, τα καθήκοντα δεν θα πρέπει να είναι πάρα πολύ εύκολα, αλλά ακόμα διαχειρίσιμα
- Η αφήγηση του παιχνιδιού θα πρέπει να έχει σημεία καμψής - δεν πρέπει να είναι προβλέψιμη
- Οι ευάλωτοι χαρακτήρες πρέπει να είναι ποικίλοι - συμπεριλαμβανομένων συγκεκριμένων αλλά και τυπικών σημείων - πρέπει να είναι συμπαθητικοί αλλά όχι εξιδανικευμένοι.
- Θα πρέπει να υπάρχει χρόνος για συζητήσεις με τις ευάλωτες ομάδες - όχι μόνο επικεντρώνεται στην έρευνα, αλλά οι ιστορίες, οι καταστάσεις και οι προκλήσεις και τα δυνατά σημεία των συγκεκριμένων ομάδων, καθώς και οι συζητήσεις μεταξύ των μελών της ομάδας
- Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αποκτήσουν εμπειρία επιτυχίας και

θα πρέπει να ζήσουν τη σημασία της ενεργού συμμετοχής του πολίτη και της αξίας των διαφόρων ομάδων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

- Πρέπει να υπάρξει συζήτηση στο τέλος του παιχνιδιού
- Το τοπίο, τα εργαλεία, οι ενδείξεις, τα κοστούμια κ.λπ. πρέπει να ταιριάζουν στην ιστορία.

Όταν σχεδιάσατε την ιστορία και τις ενότητες του παιχνιδιού, θα πρέπει επίσης να υπολογίσετε τις σχετικές γενικές πληροφορίες που σχετίζονται με τους χαρακτήρες. Για παράδειγμα, αν το παιχνίδι παίζεται σε μια φανταστική πόλη, οι χαρακτήρες θα πρέπει να γνωρίζουν περισσότερα για αυτή την πόλη και το ένα για το άλλο, όχι μόνο για το παιχνίδι. Επειδή οι συμμετέχοντες μπορούν να έχουν πολλές ερωτήσεις και αν οι χαρακτήρες δεν μπορούν να απαντήσουν σε αυτούς ή αν απαντήσουν με διαφορετικούς τρόπους, καταστρέφει την αξιοπιστία του παιχνιδιού.

Εκτός από αυτές τις πρόσθετες πληροφορίες θα πρέπει επίσης να δημιουργήσετε τις σχετικές ενδείξεις, να πάρετε τα κοστούμια, τα εργαλεία, όλα όσα χρειάζεστε.

Προετοιμασία των διευκολυντών, χαρακτήρες του παιχνιδιού

Θα πρέπει να προετοιμάσετε τα μέλη της ομάδας που θα συναντήσουν τους συμμετέχοντες στην πραγματικότητα του παιχνιδιού, όχι μόνο για την ιστορία του παιχνιδιού, τις πληροφορίες του παρασκήνιου και τους ρόλους τους, αλλά και για το χειρισμό δύσκολων καταστάσεων όπως:

- Οι συμμετέχοντες δεν βρίσκουν την ένδειξη, συμπέρασμα μιας κατάστασης, που θα τους βοηθήσει να προχωρήσουν στην έρευνα.
- Οι συμμετέχοντες είναι πολύ κοντά στην επίλυση της κατάστασης πολύ νωρίς.
- Οι συμμετέχοντες έχουν συγκρούσεις μεταξύ τους - όσον αφορά τις απόψεις, τις δραστηριότητές τους κλπ.
- Οι συμμετέχοντες έρχονται σε σύγκρουση με εσάς ως χαρακτήρα ή κάποιο άλλο χαρακτήρα, διευκολυντής - ακόμη και αν μπορούν να χρησιμοποιήσουν ομιλία μίσους εναντίον της ομάδας στην οποία ανήκετε.
- Οι συμμετέχοντες θέλουν να συζητήσουν όχι με τον χαρακτήρα σας, αλλά με εσάς ως ιδιώτη, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Μερικοί συμμετέχοντες είναι πολύ αρνητικοί, βαριούνται κλπ.

- Μια ένδειξη εξαφανίστηκε, κάποιο τεχνικό εργαλείο δεν λειτουργεί
- Οι συμμετέχοντες βλέπουν τους ρόλους του παιχνιδιού (π.χ.: χρησιμοποιούν επιθετικότητα, αφήνουν τις ομάδες τους, αγγίζουν αντικείμενα, που δεν πρέπει)

Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας είναι καλό να συζητάμε με τα μέλη της ομάδας, πώς θα ενεργούσαν σε τέτοια χειρότερα σενάρια. Τέτοιες καταστάσεις μπορούν επίσης να διαμορφωθούν κατά τη δοκιμή των δομοστοιχείων μεταξύ τους. Εάν αντιμετωπίσουν τις δύσκολες καταστάσεις κατά την προετοιμασία, θα είναι σε θέση να χειριστούν τέτοιες καταστάσεις σε πραγματικούς αγώνες και μπορούν να χαλαρώσουν, όταν βιώσουν ότι οι πραγματικοί συμμετέχοντες δεν είναι τόσο κακοί όσο αυτοί που σχεδιάστηκαν κατά την προετοιμασία.

Μπορείτε να τους βοηθήσετε να βρουν καλές απαντήσεις για τυπικές προκλητικές ερωτήσεις και να διορθώσουν τα πλαίσια, πώς μπορούν να αρνηθούν να απαντήσουν σε κάποιες ερωτήσεις ή πώς οι χαρακτήρες μπορούν να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον.

Εκτός από την επαγγελματική προετοιμασία είναι επίσης καλό να δοκιμάσετε μερικά από τα καθήκοντα για να δείτε πόσο δύσκολο είναι και πόσο καιρό χρειάζεται για να τα λύσετε. Τα καθήκοντα δεν πρέπει να είναι ούτε πολύ εύκολα ούτε πολύ σκληρά και πρέπει να γνωρίζετε πόσο καιρό χρειάζονται για να μετρήσετε το συνολικό μήκος του παιχνιδιού και τη δυναμική του. (Μετά από μια μακρύτερη εργασία, ένα μικρότερο είναι καλό - δεν πρέπει όλοι να έχουν το ίδιο μήκος κ.λπ.)

Δοκιμαστική περίοδος παιχνιδιών και αλλαγές

Πριν από την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, θα πρέπει να δοκιμάσετε πώς λειτουργεί. Για το δοκιμαστικό παιχνίδι θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε ήδη τα εργαλεία, τα κοστούμια, τις τεχνικές και οτιδήποτε, για να δείτε αν κάτι δεν λειτουργεί ή θα πρέπει να αλλάξει για το πραγματικό παιχνίδι. Είναι καλό να προσκαλέσετε φίλους ή συναδέλφους που είναι αρκετά θετικοί - για να μπορεί η ομάδα να έχει μια θετική εμπειρία πριν από το πραγματικό παιχνίδι και επίσης για να σας δώσει χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με ορισμένες εξελίξεις πριν από το πραγματικό παιχνίδι. Τα εξωτερικά σημεία και οι προτάσεις των συμμετεχόντων είναι πάντα χρήσιμα. Ακόμα και αν είστε επαγγελματίας, μετά από μια μακρά διαδικασία εργασίας, δεν μπορείτε εύκολα να κρίνετε ποιο μέρος είναι μακρύ ή σύντομο, βαρετό ή δύσκολο, ποιο χαρακτηριστικό είναι ωραίο ή όχι, ποιο έργο είναι πολύ εύκολο ή δύσκολο, πού είναι τα σημεία καμπίς και εκπλήξεις για τους συμμετέχοντες. Θα πρέπει να συζητήσετε όλες τις εμπειρίες και τις προτάσεις σας με τους συμμετέχοντες στη δοκιμασία. Μπορεί να συμβεί μαζί με όλη την ομάδα - καθώς είναι ίσοι εταίροι. Αλλά μπορείτε να σκεφτείτε να μιλήσετε μόνο εσείς και οι συμμετέχοντες στη

δοκιμασία, γιατί ίσως όχι όλες οι ανατροφοδοτήσεις τους θα είναι χρήσιμες και εμπνευσμένες για τα μέλη της ομάδας, τα οποία πιθανώς θα κουραστούν μετά το παιχνίδι. Αλλά ούτως ή άλλως θα πρέπει να αξιολογήσετε τη δοκιμαστική έκδοση με τα μέλη της ομάδας, για να δείτε ποια ήταν μια καλή εμπειρία και μια κακή γι 'αυτούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ποιες προκλήσεις αντιμετώπισαν και πώς τα χειρίστηκαν. Με βάση αυτές τις συζητήσεις και τις παρατηρήσεις σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να αλλάξετε μερικά μικρότερα μέρη σχετικά με την ιστορία, τα καθήκοντα, τα εργαλεία και τη συμπεριφορά των μελών της ομάδας για την πραγματική ομάδα.

Υλοποίηση του παιχνιδιού και παρακολούθηση

Εκτός από τα μέλη της ομάδας θα πρέπει να συμπεριλάβετε και κάποιους βοηθούς για το παιχνίδι, οι οποίοι μπορούν να σας βοηθήσουν να φιλοξενήσετε τους επισκέπτες, εξασφαλίζοντας catering ή οτιδήποτε άλλο μπορεί να χρειαστείτε. Η ομάδα πρέπει να φτάσει πολύ νωρίτερα από τους συμμετέχοντες, προκειμένου να έχει σύντομο χρονικό διάστημα για τελικές οδηγίες και κίνητρα της ομάδας. Στη συνέχεια θα πρέπει να ντυθούν και να πάνε στην αρχική τους θέση στο παιχνίδι πριν αφήσετε τους συμμετέχοντες μέσα.

Σε περίπτωση που διοργανώνετε περισσότερες συνεδρίες παιχνιδιών για την ίδια ημέρα, βεβαιωθείτε ότι υπάρχει χρόνος για ανάπαυση μεταξύ δύο συνεδριών και συζητήστε τα σχετικά ζητήματα που εμφανίστηκαν στο πρώτο παιχνίδι. Πρέπει να βεβαιωθείτε ότι τα σχετικά αντικείμενα, ενδείξεις κλπ. Φτάνουν στη θέση εκκίνησης του παιχνιδιού πριν από την επόμενη συνεδρίαση και δεν έχουν μείνει αντικείμενα στο σκηνικό της προηγούμενης ομάδας. Σε περίπτωση που έχετε κάποιες πολύ σημαντικές ενδείξεις, αντικείμενα, καλό είναι να έχετε τουλάχιστον δύο από αυτούς για περισσότερες περιόδους παιχνιδιού, για περιπτώσεις που ένας από αυτούς μπορεί να εξαφανιστεί ή να καταστραφεί κατά την πρώτη συνεδρία.

Μετά το τέλος του παιχνιδιού, θα πρέπει να πείτε ευχαριστώ για τους συμμετέχοντες και τα μέλη της ομάδας, καθώς και για τα σχόλιά τους. Εκτός από τις ομαδικές συζητήσεις μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να συμπληρώσουν ανώνυμα ερωτηματολόγια σχετικά με τις εμπειρίες τους και προτάσεις για το παιχνίδι για περαιτέρω ανάπτυξη και ενδυνάμωση της ομάδας.

Σε περίπτωση που έχετε συλλέξει τις διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου τους, μπορείτε να έρθετε σε επαφή και να τους προσκαλέσετε σε περαιτέρω δραστηριότητες και σε περίπτωση που μερικοί από αυτούς ενδιαφέρονται για κάποιο κοινωνικό θέμα ή ευάλωτη ομάδα, μπορείτε επίσης να τις συνδέσετε με τους σχετικούς ανθρώπους ή οργανισμούς.

Αφού συνοψίσετε τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, μπορείτε να σχεδιάσετε την παρακολούθηση του έργου. Σε περίπτωση που προσκαλέσατε μαθήματα από ένα σχολείο ή εκπροσώπους ΜΚΟ, θα πρέπει να επικοινωνήσετε μαζί τους αργότερα. Ίσως μπορούν να προσκαλέσουν το παιχνίδι σας την επόμενη φορά ή να παραγγείλουν τις υπηρεσίες σας.

VII. Πρακτικές εισηγήσεις

Ασφάλεια

Πηγαίνετε στη θέση όπου θα διεξαχθεί το παιχνίδι. Είναι σημαντικό να ελέγξετε όλες τις σχετικές περιοχές και αντικείμενα. Βεβαιωθείτε ότι δεν μπορεί να συμβεί κανένα ατύχημα. Κοιτάξτε γύρω από ολόκληρο τον χώρο, ελέγξτε πώς ανοίγουν τα παράθυρα, ελέγξτε τις πόρτες, τις σκάλες κλπ. Για θέματα ασφάλειας. Εάν η ομάδα σας περιλαμβάνει παιδιά, σκεφτείτε την ηλικία τους και δείτε εάν η τοποθεσία είναι κατάλληλη για αυτούς ή όχι. Ακόμη και με τα μεγαλύτερα παιδιά, τους ανήλικους και τους νέους, πρέπει να λάβετε υπόψη τους χωρικούς παράγοντες: πόσα άτομα μπορούν να “ταιριάζουν” άνετα στον επιλεγμένο χώρο.

Κλειδαριές, κλειδιά

Επιλέξτε τις κλειδαριές και τα κλειδιά που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Δεν συνιστάται να χρησιμοποιείτε περισσότερες από 3 κλειδαριές - μην ξεχνάτε ότι εναλλακτικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μυστικά κουτιά ή τις δικές σας δημιουργίες αντί για κλειδαριές.

Εξετάστε την ηλικιακή ομάδα των παικτών και συγκρίνετε αυτήν με το επίπεδο δυσκολίας που απαιτεί το άνοιγμα των συγκεκριμένων κλειδαριών. Για παράδειγμα, δεν συνιστάται να χρησιμοποιείτε πλήκτρα με παιδιά ηλικίας κάτω των 6 ετών, αλλά μερικά άλλα καθήκοντα που απαιτούν λεπτές κινητικές δεξιότητες που ικανοποιούν τις ικανότητές τους. Πάντα να έχετε εφεδρικά αντίγραφα των κλειδιών και των κλειδαριών στο χέρι, αλλά κρατήστε τα καλά κρυμμένα σε ένα ξεχωριστό, κλειστό χώρο, έτσι ώστε οι παίκτες να μην μπορούν να τα βρουν τυχαία. Με άλλα λόγια, ο αρχηγός του παιχνιδιού δεν πρέπει να το έχει στην τσέπη του, αλλά πρέπει να τα έχει εκτός του χώρου του παιχνιδιού, σε περίπτωση που προκύψει κάποιο πρόβλημα με το πρωτότυπο. Το ίδιο ισχύει και για άλλους εξοπλισμούς όπως μπαταρίες, λαμπτήρες μαύρου φωτός, χρηματοκιβώτια κλπ.

Συμβόλαιο

Όσον αφορά τα θέματα ασφάλειας, ανατρέξτε πάντα στη σύμβαση μεταξύ εσάς και του διοργανωτή. Αν ασχολείσαι με παιδιά ή νέους, απασχολούνται οι βασικές ευθύνες ως εκπαιδευτικός ή το σχολείο. Ερευνητικές απαιτήσεις ασφάλειας της χώρας σας και να τις συμπεριλάβετε στη σύμβαση σας με τους παίκτες.

Ειδικές ανάγκες

Εάν εργάζεστε με παιδιά, ανεξάρτητα από την ηλικιακή ομάδα, ζητήστε από τους δασκάλους ή τους γονείς αν κάποιος έχει κάποιο είδος αναπηρίας και εμπλέξτε έναν εμπειρογνώμονα σε περίπτωση παιδιών με ειδικές ανάγκες που ανήκουν στην ομάδα. Διαφορετικά, δώστε προσοχή στα παιδιά που χρειάζονται περισσότερη βοήθεια ή προσοχή.

Επιπλέον, είναι πιθανό κάποιος ή άλλος παίκτης να έχει υποστεί ένα πραγματικό τραύμα, οπότε βεβαιωθείτε ότι κανείς δεν βιώνει κάποιο είδος μεταγενέστερου αποτελέσματος αυτού του τραύματος, για παράδειγμα σε ένα παιχνίδι που περιλαμβάνει μια δολοφονία ή θάνατο. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να γνωρίζετε σε κάποιο βαθμό το υπόβαθρο του παίκτη.

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές / προγραμματισμός

Αν χρησιμοποιείτε ηλεκτρονικά εργαλεία, εμπλέξτε εμπειρογνώμονα, ελέγξτε για όλες τις δυνατότητες τεχνικών σφαλμάτων και βρείτε λύσεις υποστήριξης. Εάν όλες οι εφεδρικές λύσεις αποτύχουν ή σε οποιαδήποτε περίπτωση έκτακτης ανάγκης, βεβαιωθείτε ότι οι αρχηγός των παιχνιδιών έχουν την ικανότητα να αυτοσχεδιάζουν στο πλαίσιο του παιχνιδιού.

Πλαίσιο του παιχνιδιού

Ποτέ μην εγκαταλείπετε το πλαίσιο της αφήγησης του παιχνιδιού, ποτέ δεν εκφράζετε ότι είναι μόνο ένα παιχνίδι ή καλέστε τους παίκτες σας ως τέτοιο. Χρησιμοποιήστε την ιστορία και κάντε τα πάντα μέσα σε αυτό το πλαίσιο. Αν χρησιμοποιείτε εφευρεμένα ονόματα, βεβαιωθείτε ότι όλοι μπορούν να τα θυμούνται. Βεβαιωθείτε ότι οι ηθοποιοί δεν καλούν ο ένας τον άλλο με τα πραγματικά τους ονόματα. Αν αυτό παρουσιάζει δυσκολίες, είναι καλύτερο να χρησιμοποιούν τα πραγματικά τους ονόματα.

Ειδικά εργαλεία

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ειδικά εφέ, π.χ. πάγο, φωτιά, ζώα, αν χρειαστεί, κλπ. Όλα αυτά πρέπει να χρησιμοποιούνται σύμφωνα με τα ισχύοντα νομικά πρότυπα. Βεβαιωθείτε ότι έχετε συνειδητοποιήσει όλες τις δυσκολίες, δεν υπάρχει κανένας κίνδυνος και ότι τα αποτελέσματα απαντώνται μόνο στον χρόνο και στον τόπο που προορίζονται στο παιχνίδι.

Χρονοδιάγραμμα και εγκαταστάσεις

Το χρονικό πλαίσιο θα πρέπει επίσης να είναι κατάλληλο για τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα. Για παιδιά ηλικίας 6 ετών και νεότερων, δεν συνιστάται περισσότερο από 1 ώρα. Μεταξύ 6 και 8 ετών, το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει μιάμιση ώρα. Ωστόσο, και στις δύο περιπτώσεις θα πρέπει να έχετε μικρά διαλείμματα και να παρέχετε ποτά και μερικά σνακ. Σε περίπτωση παιδιών ηλικίας άνω των 8 ετών, το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει από ενάμισι έως και 3 ώρες και με διαλείμματα που περιλαμβάνονται. Οι νέοι και οι ενήλικες μπορούν να συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι που διαρκεί ακόμα και αρκετές ημέρες, αν το απαιτεί η ιστορία! Βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν διαθέσιμες τουαλέτες για τους συμμετέχοντες σύμφωνα με τους αριθμούς τους. Ενημερώστε τους σχετικά με τα ρούχα ή κάποια εργαλεία, τα οποία πρέπει να φέρουν μαζί τους. Σε περίπτωση που το παιχνίδι είναι επίσης έξω, θα πρέπει να φέρει πιο ζεστά ρούχα σε ψυχρότερους μήνες. Θα πρέπει να μετράτε με ένα αποθηκευτικό χώρο / δωμάτιο, όπου μπορούν να αφήσουν τις τσάντες και τα παλάτα τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.