



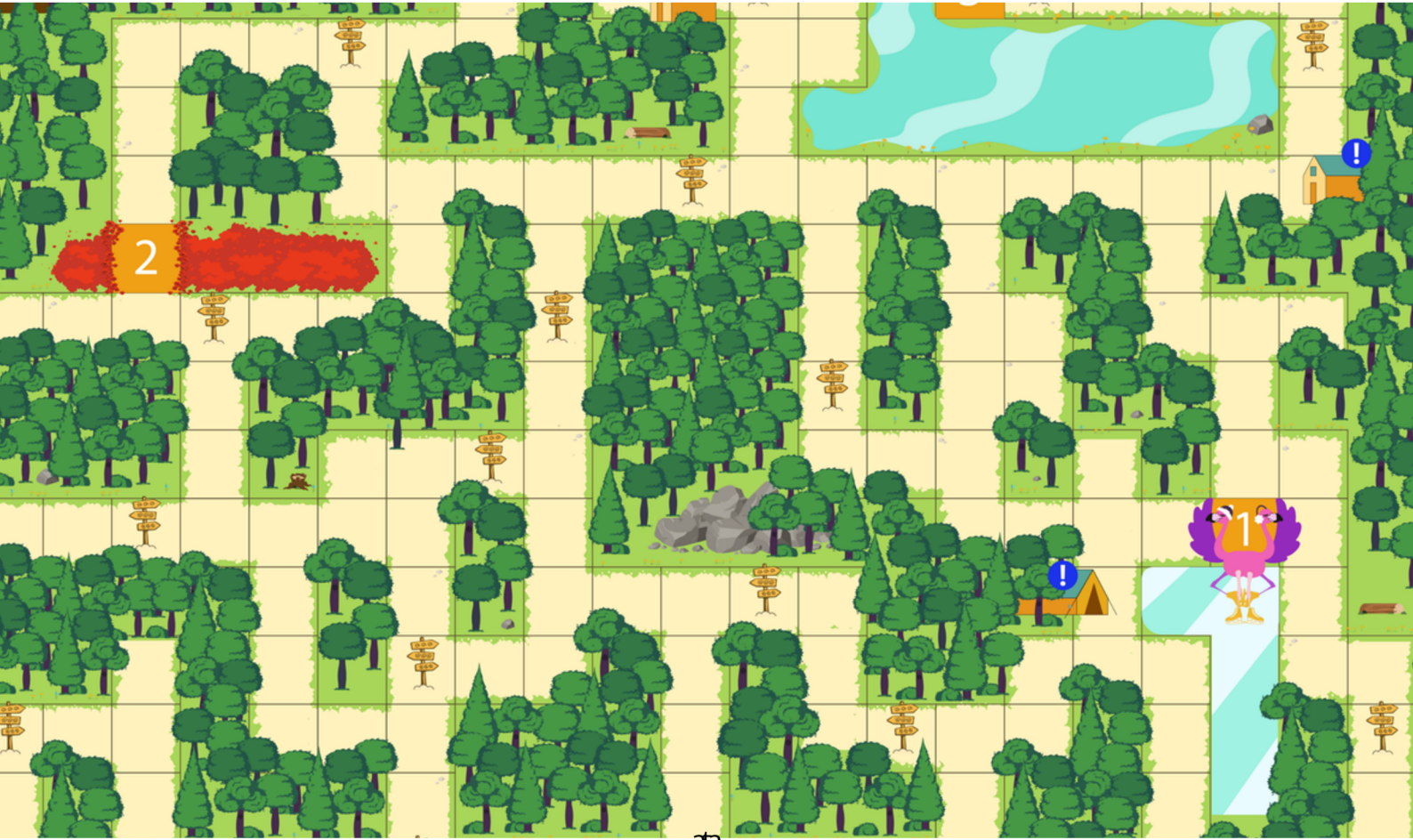
Simply4emotions by Erasmus + Project Simply4emotions is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä. Projektinumero:2023-1-DE02-KA220-VET-000157799



Resilience Ridge





da

RESILIENCE RIDGE

KERTOMUS KOULUN RETKESTÄ

Peli sijoittuu vuorelle, jossa neljä koulun työntekijää päättää osallistua vaellukselle kohti huippua. Vaellustiimiin kuuluvat kiipeilyopas, koulun rehtori, koulunkäyntiavustaja, nuori opettaja ja kokenut opettaja. He kokoontuvat yhteen ja lähtevät kokemaan jotain ainutlaatuista, jossa jokaista ajaa oma motivaatio ja pyrkimys käsitellä työhön liittyviä henkilökohtaisia huolenaiheita. Matkan varrella he joutuvat ohittamaan vähintään neljä maamerkkiä. Matkan varrella he kohtaavat sekä positiivisia tapahtumia että odottamattomia haasteita, jotka vaikuttavat heidän energia- ja motivaatiotasoonsa. Viiden pelaajan on tehtävä yhteistyötä ja tehtävä yhteisiä päätöksiä kohtaamiensa tilanteiden perusteella. Tavoitteena on päästä huipulle ryhmänä 45 minuutissa, jotta ryhmä ehtii heitä odottavan helikopterin kyytiin.



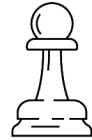
RESILIENCE RIDGE- GAME GUIDE



PELIN SÄÄNNÖT

Kesto:

- Kokonaispelaiaika: 120 min
- Valmistelut, sääntöjen selittäminen ja taustatarina: 30 minuuttia
- Peli: 45 minuuttia
- Keskustelu: 30 minuuttia



Pelaajat: 3-5
(+1 ohjaaja)

OSAT



1 Pelilauta



1 Ajastin
(voi olla
mobiilisovellus)



5 Hahmokorttia



5 Roolipelikorttia



8 Erikoistaitokorttia



3 Pelinappulaa



1 Kuusisivuinen
noppa



Kynä ja paperi



5
Maamerkkikorttia



17
Tapahtumakorttia

PELIN VALMISTELU

- 1 Aseta pelilauta pöydän keskelle.
- 2 Aseta maamerkki- ja tapahtumakortit pelilaudan merkittyihin kohtiin kuvapuoli alaspäin

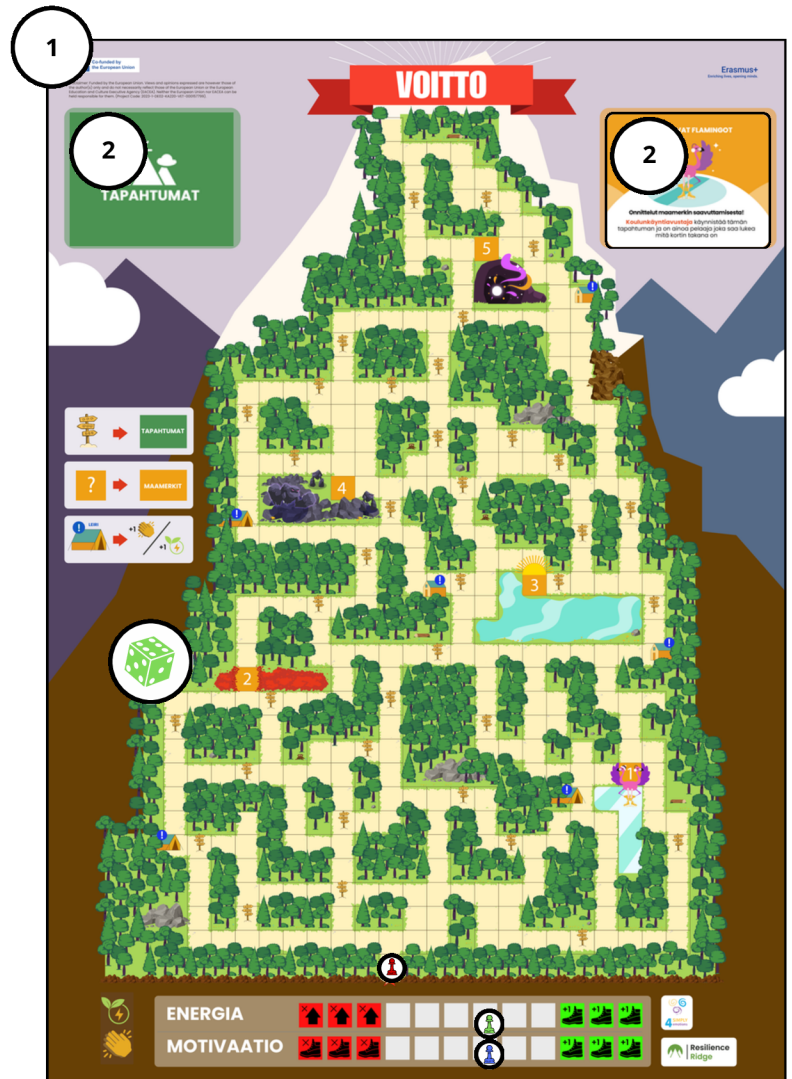
- 3 Noppa asetetaan pelilaudan lähelle



- 4 Punainen pelinappula asetetaan lähtöpisteeseen vuoren alimmalle kohdalle



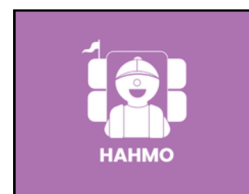
- 5 Vihreä pelinappula asetetaan **energiamittarin** seitsemänteen ruutuun ja **sininen** pelinappula **motivaatiomittarin** seitsemänteen ruutuun.



- 6 Pelaajat ja ohjaaja istuvat kartan ympärille. Ohjaajan paras paikka on pelilaudan alaosassa, jotta hänellä on energia- ja motivaatiopalkit edessään.

- 7 Peli on suositeltava 5 pelaajalle +1 ohjaajalle. Jokainen pelaaja valitsee satunnaisesti hahmokortin, siihen liittyvän roolipelikortin ja kyseisen hahmon erityistaitojen kortit. Pelaajat pitävät nämä kortit edessään kuvapuoli alaspäin.

- Kolmen pelaajan pelissä kaksi pelaajaa ottaa kumpikin kaksi hahmoa ja yksi pelaaja ottaa yhden hahmon.
- Neljän pelaajan pelissä yksi pelaaja ottaa kaksi hahmoa ja muut pelaajat ottavat yhden hahmon.



PELIN TAVOITE

Peli on yhteistyöpeli, jossa pelaajat työskentelevät yhdessä tiiminä saavuttaakseen vuoren huipun 45 minuutissa tai alle. Matkan varrella heidän on ohitettava vähintään neljä kartalta löytyvää maamerkkiä (katso maamerkit-osio), jotta tehtävä voidaan katsoa onnistuneeksi. Heidän tavoitteenaan on voittaa kaikki matkan varrella kohtaamansa haasteet

OHJAAJAN ROOLI PELISSÄ

Ohjaaja toimii pelin johtajana.

- Suosittelemme, että ohjaaja tutustuu huolella "ohjaajan sääntöihin", ja tulostaa/läheittää pelaajille "pelaajien säännöt" jo ennen pelikertaa
- Aluksi ohjaaja lukee tai kertoo pelaajille taustatarinan (koulun retkestä), jotta he ymmärtävät keitä he ovat, missä he ovat ja mikä on heidän tarkoituksensa. On tärkeää keskustella hahmoista, jotta pelaajat tietävät, mitä he edustavat.
- Ohjaajan on tunnettava pelisäännöt hyvin, jotta hän voi vastata kysymyksiin. Hän voi totta kai pelin aikana tarkistaa säännöt sääntökirjasta.
- Ohjaajan on pidettävä ajastin lähellä ja muistutettava pelaajille 2-3 kertaa pelin aikana, kuinka paljon aikaa on jäljellä.
- Ohjaajan on pidettävä mielessä pelin keskeinen tavoite, joka on tukea terveydenhuollon ammattilaisten emotionaalista itsesäätelyä ja resilienssiä. Siksi ohjaaja voi pelin aikana kannustaa pelaajia tarkastelemaan haasteita rauhallisesti ja miettimään, mitä he voivat niistä oppia.
- Kun pelivaihe on ohi, ohjaaja koordinoi purkamisvaihetta esittämällä kysymyksiä. Tätä silmällä pitäen hänen tulisi harkita pelin seuranta ja muistiinpanojen tekemistä pelin aikana, jotta hän voi tarvittaessa esittää lisäkysymyksiä purkamisvaiheessa. Esimerkiksi jos joukkue menettää paljon aikaa jossain vaiheessa, hän voi mainita sen purkamisvaiheessa keskustelun helpottamiseksi.

Alla olevista säännöistä löydät tarkempia kohtia, joissa ohjaajan rooli on tärkeä

PELIN ETENEMINEN

Peli alkaa, kun ohjaaja kertoo taustatarinan ja esittelee hahmot, jotta pelaajat tuntevat olonsa mukavaksi heidän seurassaan. Seuraavaksi pelaajien tulee lukea roolikortti ja erityistaito-kortit. Kun he ovat valmiita, ohjaaja käynnistää ajastimen ja peli alkaa.

Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa ja siirtävät ryhmän pelinappulaa. Nopan silmäluvun mukaan ryhmä voi siirtyä merkittyjä ruutuja pitkin, liikkuminen on tehtävä vaakasuooraan tai pystysuooraan, ei vinosti. Ryhmä voi liikkua vain avoimilla, eli beigeillä ruuduilla. Pelaajien tulee keskustella joukkueena liikkumissuunnasta. Kun liike on suoritettu ja kaikki asiaankuuluvat kortit on pelattu, seuraava pelaaja (myötäpäivään) heittää noppaa ja peli jatkuu samalla tavalla

MOTIVAATIO- JA ENERGIAMITTARIT

Laudan alaosassa on kaksi palkkia, jotka kuvaavat energiaa ja motivaatiota. Palkit on jaettu kolmeen osaan, jotka osoittavat ryhmän energian ja motivaation tason

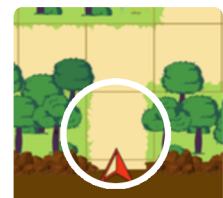


- Jokaisen vuoron lopussa, ennen kuin noppaa heitetään uudestaan, ryhmän on vähennettävä joko energiaa tai motivaatiota yhdellä pisteellä.
- Jos ryhmän energia ja motivaatio pysyvät harmaalla alueella, peli jatkuu normaalisti.
- Jos ryhmän energia **tai** motivaatio on vihreässä osassa, ryhmä voi liikkua ylimääräisen ruudun kyseisellä kierroksella.
- Jos ryhmän energia **ja** motivaatio ovat molemmat vihreällä alueella, ryhmä voi liikkua kaksi ylimääräistä ruutua kyseisellä vuorolla.
- Jos ryhmän energia on punaisella alueella, ryhmä voi liikkua vain sivusuunnassa tai alaspäin.
- Jos ryhmän motivaatio on punaisella alueella, liikettä ei voi tehdä ja hahmon erityistaito on aktivoitava jotta motivaatio nousee riittävälle tasolle ryhmän liikkumista varten.
- Energia- tai motivaatiotasot eivät voi ylittää vihreän palkin rajaa, ja jos energia tai motivaatio laskee alle yhden, peli on ohi.

Ohjaaja on vastuussa merkkien/nappuloiden siirtämisestä mittareilla ennen seuraavaa nopanheittoa. Ohjaajan tulee siis pyytää pelaajia päättämään, vähentävätkö he energiaa vai motivaatiota, ja siirtää sitten vastaava merkki/nappula oikeaan kohtaan.

KOhteet KARTALLA

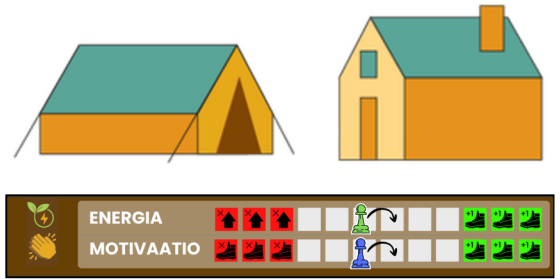
1. Kun peli alkaa, punainen pelinappula asetetaan lähtöpisteeseen, joka on vuoren alimmalla kohdalla



2. Beiget neliöt ovat polkuja, joilla ryhmän pelinappula voi liikkua



3. Jos ryhmän pelinappula pysähtyy tai ohittaa leiripaikan, ryhmä voi kyseisen vuoron lopussa lisätä joko energiaa **tai** motivaatiota yhdellä pisteellä. Leiripaikan ohittaminen tai pysähtyminen voi antaa energiaa tai motivaatiota vain kerran kutakin leiripaikkaa kohti.



4. Kun ryhmän pelinappula pysähtyy tienviitalle tai ohittaa sen, ryhmän liikkeen päätyttyä on pelattava tapahtumakortti. Käytetyt kortit palautetaan pakan pohjalle. Jos kaikki tapahtumakortit on pelattu, ohjaaja sekoittaa kortit ja ne voidaan pelata uudelleen.



5. Kun ryhmän pelinappula saavuttaa maamerkin, ryhmä pysähtyy ja mahdolliset jäljellä olevat nopan silmäluvut menetetään. Maamerkit on numeroitu yhdestä viiteen. Ohjaaja antaa numeroa vastaavan maamerkkikortin kortissa mainitulle pelaajalle, ja kyseisen pelaajan tulee lukea kortissa olevat ohjeet/tehtävä ryhmälle. Maamerkkikortit pelataan vain kerran, ja ne poistetaan pelistä käytön jälkeen.



Vuorella on viisi maamerkkiä. Pelaajien olisi ihanteellista käydä läpi kaikki maamerkit haluamassaan järjestyksessä. Heillä on kuitenkin mahdollisuus ohittaa yksi maamerkki jos he katsovat, että aikaa ei ole tarpeeksi. Tällöin heidän on kuitenkin vähennettävä motivaatiota 4 pisteellä.



6. Kun pelinappula saavuttaa maalin vuoren huipulla, peli päättyy ja jos pelaajat ovat ohittaneet vähintään 4 maamerkkiä, tehtävä katsotaan onnistuneeksi.



7. Kaikki muut kuin beigeet ruudut, kuten puut ja kivet, ovat ylitsepääsemättömiä, joten ryhmän pelinappula ei voi laskeutua niille tai kulkea niiden yli.



HAHMOJEN ERITYISTAITOT

Jokaisella hahmolla on yksi tai kaksi erityistaitokorttia. Näitä kortteja voi käyttää milloin tahansa, vaikka ei olisi pelaajan vuoro. Kun pelaaja käyttää erityistaidon, kortti poistetaan pelistä eikä sitä voi käyttää uudelleen.

ROOLIPELIKORTIT

Jotkut maamerkit johtavat roolipeliin.

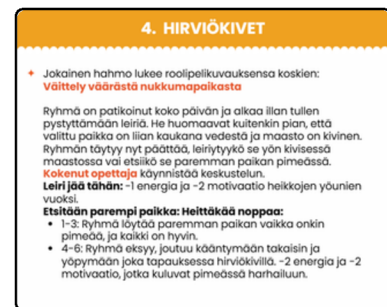
- Kortissa mainittu hahmo lukee ensin ohjeet itselleen.
- Seuraavaksi hän ilmoittaa keskustelun pääaiheen (esimerkiksi "Väärä nukkumapaikka - keskustelu") sekä yksityiskohdat, jotka kuvaavat tapahtunutta
- Jokaisen hahmon roolipelikorteissa on kaksi pääaihetta, jotka kuvaavat kunkin hahmon asennetta keskustelussa. Jokaisen pelaajan tulisi lukea vain oma roolipelikorttinsa, eikä paljastaa tätä muille
- Kun kaikki pelaajat ovat ottaneet omat roolipelikorttinsa ja lukeneet tiedot, keskustelu voi alkaa.

PELIN PÄÄTTYMINEN

- Tehtävä on onnistunut, jos ryhmän pelinappula saavuttaa vuoren huipun alle 45 minuutissa kuljettuaan vähintään neljän maamerkin kautta.
- Tehtävä epäonnistuu, jos 45 minuuttia on kulunut eikä ryhmän pelinappula ole onnistunut kulkemaan vähintään neljän maamerkin läpi (katso maamerkkien osio) ja saavuttamaan vuoren huipun.
- Tehtävä epäonnistuu myös jos motivaatio- tai energiamittari laskee alle yhden.

LOPPUKESKUSTELU

Pelivaiheen jälkeen on jälkipuintivaihe, jossa ohjaaja esittää kysymyksiä ja pelaajat pohtivat ja keskustelevat. Nämä kysymykset löytyvät jälkipuintikysymysten luettelosta, ja niiden tarkoituksena on helpottaa keskustelua pelin ja tunne-elämän säätelyn sekä resilienssin välisestä suhteesta.



Below you will find detailed information about the cards, useful mainly when a specific card needs clarification during gameplay. The facilitator can skip this section while learning the rules and return to it only when necessary, but a quick read is recommended.

LISÄTIETOJA MAAMERKKIKORTEISTA



Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!
Koulunkäyntiavustaja käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

1. LUISTELEVAT FLAMINGOT

Pelaaja jolla on opetusavustaja aloittaa seuraavasti: "Piirrän luonnoksen joistakin esineistä. Teillä on 2 minuuttia aikaa arvata mahdollisimman monta esinettä! Piirrän vain esineet enkä puhu tai kommunikoi kanssanne suullisesti tai fyysisesti!" Ohjaaja antaa sitten pelaajalle kynän ja paperin, jolle piirtää piirroksia. Pelaajan on piirrettävä nopeasti kaikki 10 esinettä paperille, jotta aikaa ei mene hukkaan. Kun hän on saanut piirroksia valmiiksi, hän antaa paperin pelaajille ja ohjaaja laittaa ajastimeen 2 minuuttia. Kahden minuutin aikana pelaajat osoittavat yhtä piirrosta kerrallaan ja arvaavat, mikä se heidän mielestään on. Piirtäjä voi vastata vain kyllä hyväksyäkseen tai ei hylätäkseen. Samalla ohjaajan on seurattava, kuinka monta oikeaa vastausta pelaajat ovat löytäneet. Kun aika on kulunut, ohjaaja ilmoittaa pelaajille, kuinka monta askelta he voivat ottaa. Jokainen oikea vastaus on yksi askel.



Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!
Nuori opettaja käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

2. UNIKKONIITTY

Nuori opettaja heittää noppaa ja tuloksen mukaan yksi rooleista kertoo kolme tarinaa, joista yhden on oltava totta ja kahden muun valhetta. Tarinoiden on oltava pelaajan omasta elämästä, ei hänen hahmostaan. Jos enemmistö pelaajista arvaa oikean tarinan, ryhmä saa 2 motivaatiopistettä. Jos tulos on tasan, ryhmä ei saa mitään.



Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!
Koulun rehtori käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

3. AURINGONLASKU JOELLA

Kaikki pelaajat ottavat roolipelikorttinsa eteensä ja lukevat osan, jossa lukee "Auringonlasku - pantomiimi - ei puhetta". Koulun rehtori aloittaa esittämällä pantomiimina lukemaansa tunnetta. Ohjaaja laskee aikaa 30 sekuntia ja pyytää pelaajia arvaamaan tunteen, kun aika on kulunut. Jokainen pelaaja saa arvata vain kerran.

Tehtävä onnistuu, jos vähintään yksi pelaaja arvaa oikein. Roolipeli jatkuu myötöpäivään, kunnes kaikki pelaajat ovat esittäneet tunnetilansa pantomiiminä. Kun kaikki pelaajat ovat esittäneet pantomiimin, onnistuneita arvauksia laskenut ohjaaja kertoo pelaajille, kuinka monta askelta he voivat ottaa. Jokainen onnistuminen on 2 askelta.



4. HIRVIÖKIVET

Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!

Kokenut opettaja käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

4. HIRVIÖKIVET

Kaikki pelaajat ottavat roolipelikorttinsa eteensä ja lukevat osan jossa lukee "Väittäely väärästä nukkumapaikasta". Kokenut opettaja sanoo ensin, että leirin siirtäminen kiville ei ehkä ole hyvä idea ja kysyy pelaajilta, mikä heidän mielestään olisi paras ratkaisu. Eli pitäisikö heidän muuttaa leiri sinne vai etsiä toinen paikka. Hän voi kertoa pelaajille kunkin valinnan seuraukset. Pelaajien tulee keskustella roolipelikorttinsa perusteella. Sitten heidän on päätettävä, kumman vaihtoehdon valitsevat, sillä kummallakin on seurauksensa



5. TAIKALUOLA

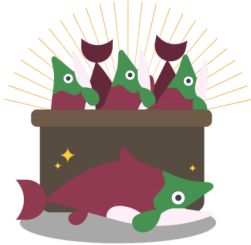
Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!

Kiipeilyopas käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

5. TAIKALUOLA

Ohjaaja asettaa ajastimen 1 minuuttiin ja kiipeilyopas alkaa kuvailla sanoja "reppu" tai "leirituli" mainitsematta niiden alla olevia sanoja. Muut pelaajat yrittävät arvata, mitä sanaa kiipeilyopas kuvailee. Kun yksi pelaaja arvaa oikean sanan, vuoristo-opas kuvailee toista sanaa samalla tavalla. Ohjaajan on ilmoitettava pelaajille, kun aika on kulunut. Ohjaaja siirtää energiamittaria oikeita vastauksia vastaavan määrän oikealle.

LISÄTIETOJA TAPAHTUMAKORTEISTA

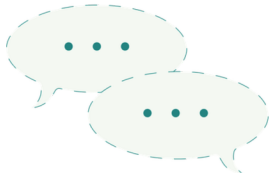


EXTRARUOKAA KALASTAMALLA

Ohjaaja siirtää pelinappulan energiamittarilla yhden ruudun oikealle

RUOKA VÄHISSÄ

Ensin ohjaaja siirtää pelinappulan motivaatiopalkilla yhden ruudun vasemmalle. Sitten ohjaaja antaa nopan pelaajalle joka avasi tapahtuman, ja tämä heittää noppaa. Jos tulos on 3 tai suurempi, ohjaajan on muistettava, että seuraavien kahden vuoron aikana hän ei siirrä pelinappulaa energia- tai motivaatiopalkilla yhden ruudun vasemmalle, kuten normaalisti tehdään jokaisen vuoron lopussa. Jos nopan tulos on 1 tai 2, ohjaajan on muistettava ja muistutettava pelaajia, että seuraavien kahden vuoron aikana he eivät voi ottaa enempää kuin kolme askelta.



KESKUSTELU

Ohjaaja siirtää pelinappulan motivaatiomittarilla yhden ruudun oikealle.



HYVÄ SÄÄ

Seuraavalla nopanheitolla ohjaaja muistuttaa pelaajia, että he voivat ottaa 2 askelta lisää liikkueessaan.



OIKOTIE

Seuraavalla kierroksella pelinappula voi siirtyä 1 askeleen vinosti, eikä vain vaakasuoraan tai pystysuoraan kuten normaalisti. Esimerkiksi, jos nopan tuloksena on 4, pelaajat voivat ottaa 1 näistä 4 askeleesta vinosti. Loput 3 askelta on otettava vaakasuoraan tai pystysuoraan. Pelinappulan on pysähdyttävä polulle eikä se saa kulkea esteen yli.



ELÄIN

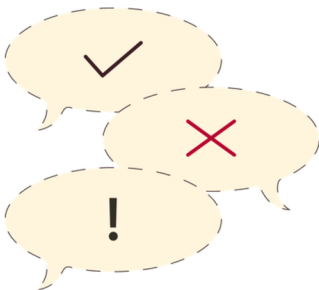
Ohjaaja siirtää energiapalkin nappulan 2 ruutua vasemmalle ja motivaatiopalkin nappulan 1 ruudun vasemmalle



VAARALLINEN REITTI

Ohjaajan tulee seuraavien 3 siirron ajan muistuttaa pelaajia, että heidän on vähennettävä nopan tuloksesta 2. Jos noppatulos on 5, voidaan siis tehdä 3 siirtoa. Jos tulos on 1 tai 2, pelinappula pysyy paikallaan.

OIKEASTA SUUNNASTA PUHKEAA VÄITTELY RYHMÄN SISÄLLÄ



Tämän tapahtuman avannut pelaaja heittää noppaa ja ohjaaja katsoo nopan tuloksen. Seuraavalla nopan heitolla ohjaajan tulee muistuttaa pelaajia, että he voivat liikkua vasemmalle vain, jos edellisen kierroksen nopan tulos oli 1–3, tai oikealle, jos tulos oli 4–6. Jos oikealla tai vasemmalla on este, pelinappula pysyy paikallaan. Esimerkiksi, jos edellisellä kierroksella noppa oli 2 (mikä tarkoittaa vain liikkumista vasemmalle) ja seuraavalla kierroksella noppa on 4 ja kahden vasemmalle otetun askeleen jälkeen kohdataan este, jäävät jäljellä olevat 2 askelta ottamatta.



LUMISADE

Ohjaaja siirtää energiamittarin nappulaa 2 ruutua vasemmalle ja motivaatiomittarin nappulaa 2 ruutua vasemmalle.



MEHILÄISPESÄ

Tapahtuman avannut pelaaja heittää noppaa. Ohjaaja siirtää nopan tuloksen mukaan energiapalkin nappulaa 1 ruudun oikealle, jos tulos oli 1–3, tai motivaatiopalkin nappulaa 1 ruudun vasemmalle, jos tulos oli 4–6.



SUMU

Pelaajien on valittava kahdesta vaihtoehdosta: "Jatka" tai "Pysy paikallasi". Jos he valitsevat "Jatka", tapahtuman avannut pelaaja heittää noppaa 2 kertaa. Ensimmäisen heiton tulos kertoo, kuinka monta askelta pelinappula liikkuu. Toisen heiton tulos puolestaan kertoo, mihin suuntaan pelinappula liikkuu. Jos ryhmä kohtaa esteen, sen on pysyttävä paikallaan. Esimerkiksi jos ensimmäisen heiton tulos on 4 ja toisen heiton tulos on 2, nappula liikkuu 4 askelta vasemmalle. Jos se liikkuu 3 askelta ja törmää esteeseen, se ei voi liikkua neljättä askelta. Jos pelaajat valitsevat vaihtoehdon "Pysy paikallasi", ohjaaja siirtää nappulan energiämittarilla 2 ruutua vasemmalle ja motivaatiomittarilla 2 ruutua vasemmalle.



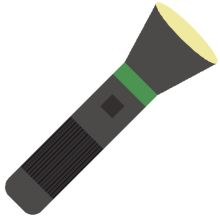
KIERTOTIE

Ohjaaja siirtää motivaatiopalkin nappulaa 1 ruudun vasemmalle.



KIVIEN KERÄILIJÄ

Ohjaaja siirtää pelinappulan motivaatiopalkilla yhden ruudun oikealle.



VEKOTIN

Tämä kortti liittyy suoraan "sumu"-korttiin. Ohjaajan tulee pitää se edessään, ja kun pelaaja kääntää "sumu"-kortin, hänen tulee muistuttaa pelaajia siitä, että heillä on apuväline, joka voi auttaa. Jos pelaajat valitsevat vaihtoehdon "Jatka matkaa", he voivat heittää noppaa 4 kertaa ja valita yhden tuloksen liikkumista ja yhden tuloksen suuntaa varten. Jos esimerkiksi noppien tulokset ovat 1, 4, 4, 6 ja pelaajat näkevät, että edessä ei ole esteitä, he voivat valita tuloksen 4 liikkuaakseen 4 askelta ja tuloksen 6 liikkuaakseen ylöspäin. Sen jälkeen tämä kortti menee käytettyjen korttien joukkoon



KADONNUT PUHELIN

Tämän kortin kääntänyt pelaaja siirtää pelinappulan ryhmän viimeksi vierailemaan maamerkkiin. Tämän maamerkin korttia ei kuitenkaan pelata uudelleen. Jos ryhmä ei ole ohittanut maamerkkiä, pelinappula siirretään punaisella nuolella merkittyyn lähtöpisteeseen



VÄÄNTYNYT NILKKA

Ohjaajan tulee huomioida seuraavat 2 siirtoa ja muistuttaa pelaajia, että heidän on vähennettävä noppatuloksesta 3 seuraavien 2 siirron aikana. Jos noppatulokseksi on 4, voidaan siinä ottaa 1 askel. Jos tulos on 1, 2 tai 3, nappula pysyy paikallaan tämän siirron ajan.

LOPPUKESKUSTELU

Ohjaaja ohjaa peliä ja johtaa pelin jälkipuintia.

Huomattavaa:

Alkukysymykset on tarkoitettu auttamaan osallistujia pohtimaan yhdessä pelikokemusta kokonaisuudessaan, käynnistämään keskustelua ja rohkaisemaan avointa keskustelua. Seuraavia kysymyksiä voidaan käyttää kannustamaan osallistujia syvällisempään pohdintaan. Kaikkia näitä kysymyksiä ei tarvitse esittää; ne ovat joustava valikoima, josta voi valita keskustelun kulun mukaan.

Henkilökohtaisen kokemuksen pohdinta

Alkukysymys: Miltä sinusta tuntui pelin aikana?

Jatkokysymykset

- Miltä sinusta tuntui pelata pelin aikana sinulle osoitettua roolia?
- Luuletko, että saamasi rooli sopi sinulle? Jos ei, mikä rooli sopisi sinulle parhaiten ja miksi?
- Mitä tunteita koit kohdatessasi tapahtumakortteja tai haasteita?
- Oliko tilanteita, joissa huomasit muutoksen resilienssissäsi? Jos oli, mikä sen aiheutti?

Toisten tunteiden käsitteleminen

Alkukysymys: Miten muut tiimin jäsenet reagoivat haasteisiin pelin aikana?

Jatkokysymykset:

- Missä tilanteissa yritit tarjota henkistä tukea jollekin? Miten teit sen?
- Millainen käyttäytyminen tiimikavereiltasi vaikutti sinuun emotionaalisesti?
- Miten ryhmädynamiikka vaikutti tunteisiisi pelin aikana?
- Aiheuttivatko tiimikavareiden tunnereaktiot sinulle haasteita pelin aikana?

Pelikokemuksen siirtäminen terveydenhuollon työympäristöön

Alkukysymys: Mitä yhtäläisyyksiä näet pelin tunnekokemusten ja päivittäisessä työssäsi kohtaamiesi kokemusten välillä?

Jatkokysymykset:

- Minkälaisia pelin strategioita voisit soveltaa emotionaalisesti haastaviin tilanteisiin työpaikalla?
- Mitä oivalluksia sait, jotka voivat auttaa sinua olemaan empaattisempi potilaille ja työtovereille?

Lopun kysymykset ja johtopäätökset

- Mikä on sinulle tärkein oivallus tästä simulaatiopelistä?
- Onko pelissä oppinut jotain, mitä voi soveltaa päivittäisessä työelämässä?
- Mitä opit?



DIGITAALINEN PC-VERSIO

Säännöt pelin pelaamiseen tietokoneella Internetin kautta ovat lähes samat, mutta seuraavat muutokset on otettava huomioon.

Ensimmäiseksi, pelin vetäjällä ja pelaajilla on oltava tietokone, jossa on vakaa Internet-yhteys. Mukavuuden vuoksi suosittelimme kahden näytön käyttämistä. Peliä pelataan verkkopalvelussa nimeltä "tabletopia". Pelin vetäjän on perehdyttävä palveluun hyvin ennen pelin aloittamista, koska hän on ainoa, joka hallinnoi sitä. Tabletopia-palvelun käyttö tietokoneella tämän pelin kanssa selitetään yksityiskohtaisesti oppaassa

Tällä alustalla on simulaatio fyysisestä pelistä, mukaan lukien kartta, pelinappulat ja kortit. Kun peli alkaa ja alusta on auki, ohjaajan on jaettava näyttönsä esimerkiksi Zoom- tai Skype-ohjelman kautta, jotta kaikki pelaajat voivat nähdä kartan ja kortit hänen näytöltään. Zoomissa on suositeltava käyttää galleria-näkymää. Ohjaaja asettaa sitten ajastimen 60 minuuttiin ja heittää noppaa ensimmäiselle pelaajalle. Ajastimen voi aina pysäyttää kysymysten/epäselvyyksien selvittämisen ajaksi. Ohjaaja siirtää pelinappulaa pelilaudalla sen pelaajan ohjeiden mukaan, jonka vuoro on. Esimerkiksi jos nopan tulos on 5, pelaaja voi pyytää ohjaajaa siirtämään pelinappulaa 3 askelta ylöspäin ja 2 askelta oikealle. Sitten, kuten fyysisessä pelissä, pelaajien on päätettävä, vähentävätkö he energiaa vai motivaatiota yhdellä, kuten normaalisti kunkin vuoron lopussa, ja ohjaaja siirtää vastaavan palkin nappulaa yhden ruudun vasemmalle. Jos pelinappula kulkee kartalla tapahtuman ohi, ohjaajan on avattava tapahtumakortti ja tuotava se kaksoisnapsauttamalla lähelle, jotta pelaaja, jonka vuoro on voi lukea sen ja suorittaa sen toiminnon ohjaajan avustuksella. Olemme koonneet oppaan, jossa on yksityiskohtaiset ohjeet siitä, miten "simply 4 emotions cards" -alusta toimii tämän pelin kanssa.

Tabletopia-alustan sijaan pelaajien on avattava toinen alusta "simply 4 emotions cards", jossa pelin alkaessa heidän on valittava hahmonsa ja katsottava tähän hahmoon liittyvät kortit. Näin he näkevät hahmokortin, roolipelikortin, erityistaitokortit ja maamerkki-kortin, jotka vastaavat heidän hahmoaan. Jokaisen pelaajan on siis pidettävä tämä alusta auki samanaikaisesti, ja kun he tarvitsevat jonkin näistä korteista, he voivat lukea sen. Esimerkiksi, jos pelinappula on kartalla maamerkillä numero 1, ohjaaja voi kysyä pelaajilta, kenellä on tämä kortti, ja lukea sen. On myös erityistaitokortteja, jotka voidaan aktivoida vain kerran pelin aikana. Vaikka alustan avaamalla kaikki pelaajat pääsevät käsiksi kaikkiin hahmoihin, kunkin pelaajan on katsottava vain oman hahmonsa kortteja. Ohjaaja voi tietenkin myös avata tämän alustan ja katsoa kortteja, jos pelaaja tarvitsee apua. Olemme koonneet oppaan, jossa on yksityiskohtaiset ohjeet siitä, miten "simply 4 emotions cards" -alusta toimii tämän pelin kanssa.

Maamerkki-korteista 2 toimii hyvin fyysisessä pelissä, mutta nämä vaativat mukautuksia digitaaliseen peliin.

- LUISTELEVAT FLAMINGOT

Tällä kortilla pelaajien on yleensä otettava kynä ja paperi ja tehtävä piirroksia.

Pelaajien vaihtoehdot ovat siis seuraavat:

- 1) Piirtävä pelaaja ottaa oikean kynän ja paperin ja avaa kameransa. Sitten hän piirtää ja näyttää piirrokset kameran kautta muille pelaajille.
- 2) Käyttää online-alustaa, jossa hän voi piirtää ja jakaa näyttönsä.
- 3) Jos pelinohjaaja ja pelaajat kokevat, että edellä mainitut menettelytavat häiritsevät pelin kulkua, he voivat katsoa, että kortti on pelattu, ja palkkiona pelaajat voivat siirtää pelinappulaa 3 askelta mihin tahansa suuntaan.

- AURINGONLASKU JOELLA

Tällä kortilla pelaajien on yleensä esitettävä pantomiimina roolikortissaan oleva tunne. Pelaajien vaihtoehdot ovat siis seuraavat:

- 1) Kaikkien pelaajien tulee avata kameransa. Sitten he esittävät pantomiimin yksi kerrallaan.
- 2) Jos pelinohjaaja ja pelaajat kokevat, että edellinen menettely häiritsee pelin kulkua, he voivat katsoa, että kortti on pelattu, ja palkkiona pelaajat voivat siirtää pelinappulaa 3 askelta mihin tahansa suuntaan

DIGITAALINEN MOBIILIVERSIO

Mobiiliversiossa kaikki pelaajat, paitsi ohjaaja, käyttävät samaa alustaa kuin tietokoneella, eli "simply 4 emotions cards" -kortteja. Ohjaaja käyttää kuitenkin toista alustaa, nimeltään "simply 4 emotions Board". Tätä alustaa käytetään samalla tavalla kuin tietokoneversiota. Ohjaajan on jaettava näyttönsä esimerkiksi Zoom- tai Skype-ohjelman kautta, jotta kaikki pelaajat voivat nähdä kartan ja kortit hänen näytöltään. Tässä versiossa kieli on valittava ensin, ja sitten ohjaajan on painettava käynnistyspainiketta aloittaakseen pelin. 45 minuutin ajastin käynnistyy ja peli alkaa välittömästi. Ohjaaja siirtää pelinappulaa pelilaudalla sen pelaajan ohjeiden mukaan, jonka vuoro on. Esimerkiksi, jos nopan tuloksena on 5, pelaaja voi pyytää ohjaajaa siirtämään pelinappulaa 3 askelta ylöspäin ja 2 askelta oikealle. Sitten, kuten fyysisessä pelissä, pelaajien on päätettävä, vähentävätkö he energiaa tai yhdellä kuten normaalisti kunkin vuoron lopussa, ja ohjaaja siirtää vastaavan palkin nappulaa yhden ruudun vasemmalle. Jos pelinappula kulkee kartalla tapahtuman ohi, ohjaajan on avattava tapahtumakortti ja tuotava se kaksoisnapsauttamalla lähelle, jotta pelaaja, jonka vuoro on, voi lukea sen ja suorittaa toimensa ohjaajan avustuksella. Olemme koonneet oppaan, jossa on yksityiskohtaiset ohjeet siitä, miten "simply 4 emotions board" -alusta toimii tämän pelin kanssa. Opas "simply 4 emotions cards" -alustalle on sama kuin PC-versiossa käytetty opas.



Simply4emotions by Erasmus+ Project Simply4emotions is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä. Projektinumero: 2023-1-DE02-KA220-VET-000157799



Co-funded by the European Union

