



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/).

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Αριθμός Έργου: 2023-1-DE02-KA220-VET-000157799

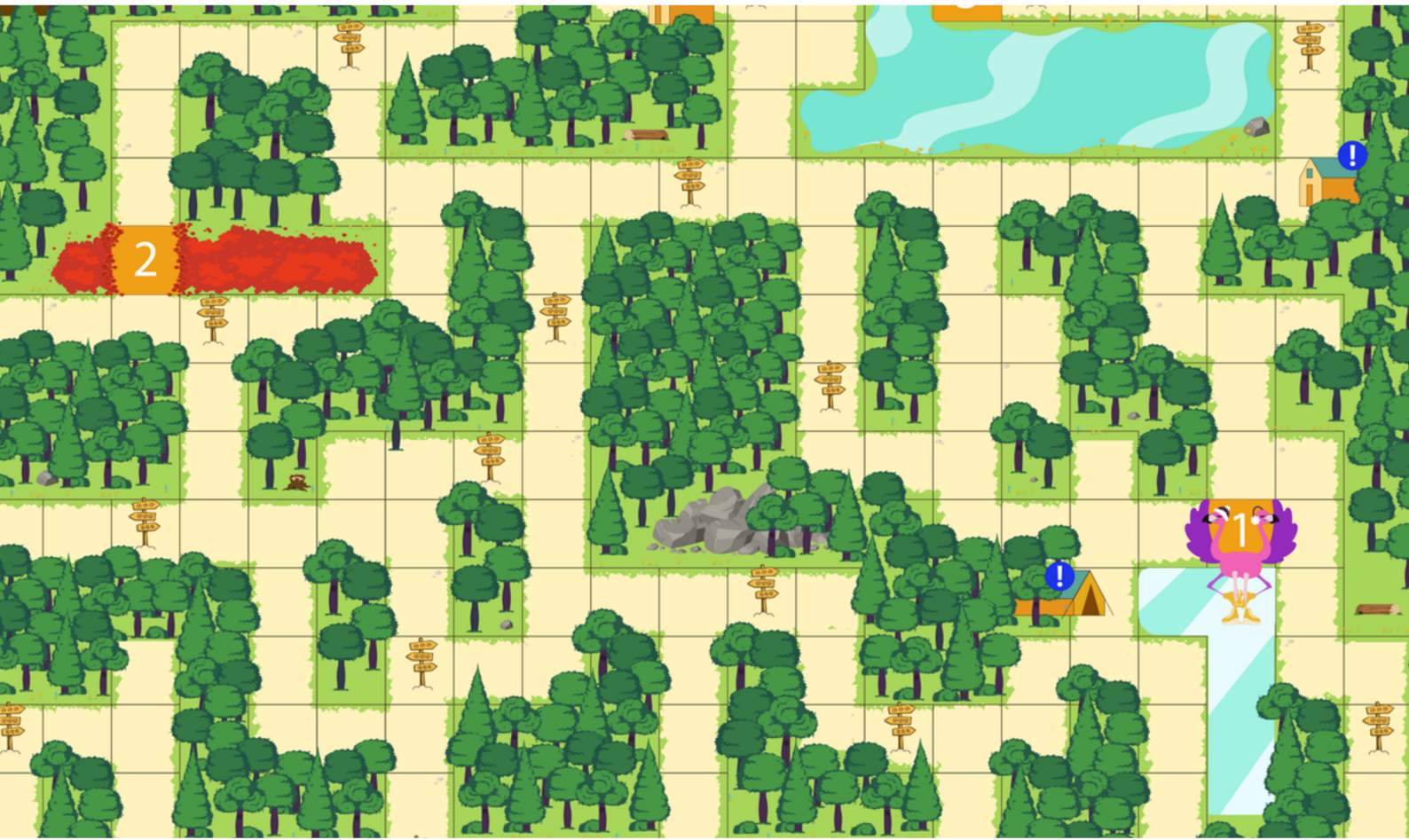


Co-funded by the European Union



Resilience Ridge





RESILIENCE RIDGE

Η ιστορία μιας σχολικής ανάβασης βουνού

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε ένα βουνό, όπου τέσσερα μέλη του προσωπικού ενός σχολείου αποφασίζουν να συμμετάσχουν σε μια πεζοπορία προς την κορυφή. Η ομάδα πεζοπορίας αποτελείται από τον Οδηγό Βουνού, τη Διευθύντρια του Σχολείου, μία Βοηθό Καθηγήτρια, έναν Νεαρό Καθηγητή και μία Παλαιά Καθηγήτρια, οι οποίοι ενώνονται για να ξεκινήσουν μια μοναδική εμπειρία, ο καθένας καθοδηγούμενος από τα δικά του κίνητρα και επιδιώκοντας να αντιμετωπίσει προσωπικές ανησυχίες που σχετίζονται με την εργασία του. Στο ταξίδι τους προς τον τελικό προορισμό, πρέπει να περάσουν από τουλάχιστον τέσσερα αξιοθέατα. Στην πορεία, θα συναντήσουν τόσο θετικά γεγονότα όσο και απροσδόκητες προκλήσεις, οι οποίες θα επηρεάσουν ανάλογα τα επίπεδα Ενέργειας και Κινητοποίησής τους. Οι πέντε παίκτες πρέπει να συνεργαστούν για να λάβουν συλλογικές αποφάσεις απέναντι σε ό,τι συναντούν, με στόχο να φτάσουν στην κορυφή ως ομάδα, μέσα σε 45 λεπτά, ώστε να τους παραλάβει ένα ελικόπτερο που ήδη τους περιμένει.



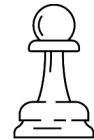
RESILIENCE RIDGE- ΟΔΗΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Διάρκεια:

- Συνολικός χρόνος παιχνιδιού: 120 λεπτά
- Προετοιμασία, εξήγηση κανόνων και ιστορία: 30 λεπτά
- Παιχνίδι: 45 λεπτά
- Απολογισμός: 30 λεπτά



Παίχτες: 3-5
(+1 εμψυχωτής/τρια)

ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ



1 Ταμπλό Παιχνιδιού



1 χρονόμετρο (μπορεί να είναι από κινητό)



5 Κάρτες Χαρακτήρων



5 Κάρτες Ρόλων



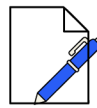
8 Κάρτες Ειδικής Παρέμβασης



3 πιόνια



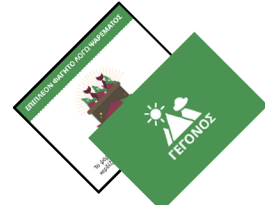
1 ζάρι



χαρτί και στυλό



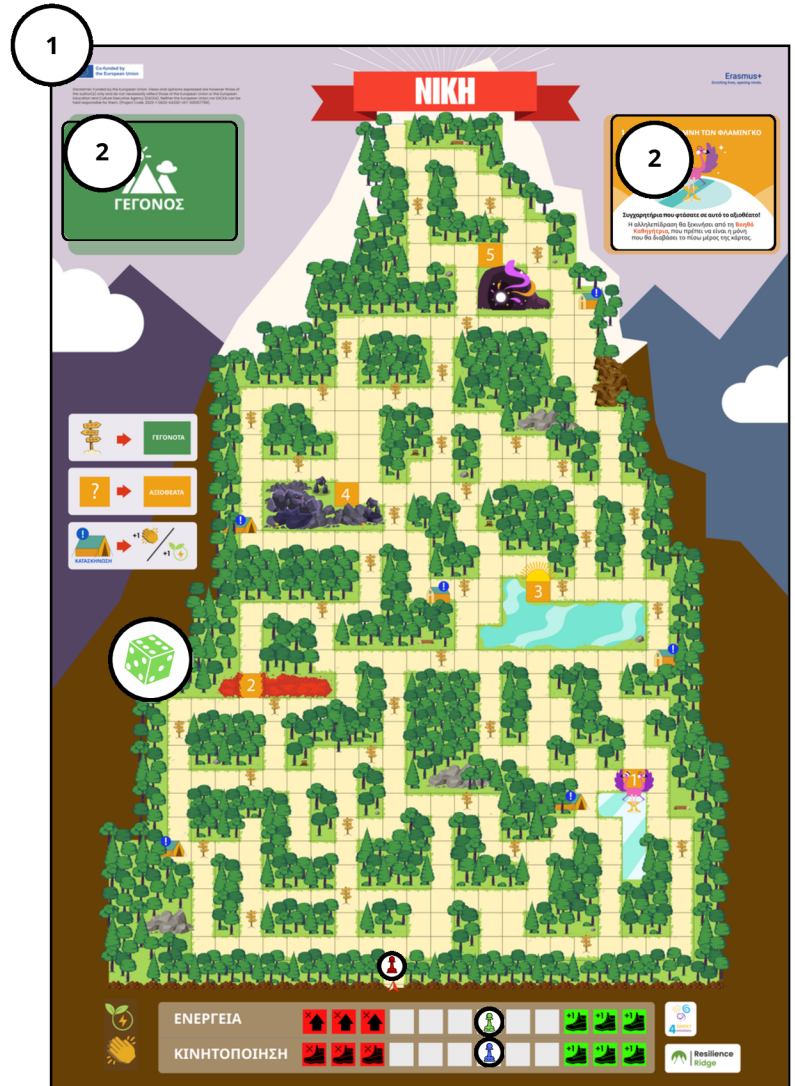
5 Κάρτες Αξιοθέατων



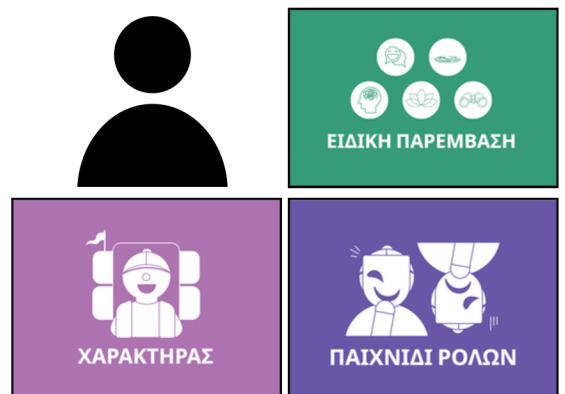
17 Κάρτες Γεγονότων

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- 1 Τοποθετείτε το ταμπλό του παιχνιδιού στο κέντρο του τραπεζιού.
- 2 Τοποθετήστε τις Κάρτες Αξιοθέατων και Γεγονότων στα συγκεκριμένα σημεία του ταμπλό, με την όψη προς τα κάτω.
- 3 Το ζάρι τοποθετείται δίπλα στην επιφάνεια παιχνιδιού.
- 4 Το κόκκινο πιόνι τοποθετείται στο σημείο εκκίνησης, στο χαμηλότερο μέρος του βουνού.
- 5 Το **πράσινο** πιόνι τοποθετείται στο έβδομο τετράγωνο της μπάρας **Ενέργειας** και το **μπλε** πιόνι τοποθετείται στο έβδομο τετράγωνο της μπάρας **Κινητοποίησης**.



- 6 Οι παίκτες/τριες και το άτομο που εμπυχώνει κάθονται γύρω από τον χάρτη. Η καλύτερη θέση για τον/την εμπυχωτή/τρια είναι στη βάση του βουνού, ώστε να έχει μπροστά του/της τις μπάρες Ενέργειας και Κινητοποίησης.
- 7 Το παιχνίδι προτείνεται για 5 παίκτες/τριες + 1 Εμπυχωτή/τρια. Κάθε παίκτης/τρια επιλέγει τυχαία μια κάρτα χαρακτήρα, την αντίστοιχη κάρτα ρόλου και την/τις κάρτα/ες ειδικής παρέμβασης για αυτόν τον χαρακτήρα. Οι παίκτες/τριες κρατούν αυτές τις κάρτες μπροστά τους, με την όψη προς τα κάτω.
 - Στην περίπτωση παιχνιδιού 3 παικτών/τριών, δύο παίκτες/τριες παίρνουν από 2 χαρακτήρες ο/η καθένας/καθεμιά και ένας παίκτης/τρια παίρνει έναν χαρακτήρα.
 - Στην περίπτωση παιχνιδιού 4 παικτών/τριών, ένας/μία παίκτης/τρια παίρνει 2 χαρακτήρες και οι άλλοι/ες παίκτες/τριες παίρνουν έναν χαρακτήρα.





ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι είναι συνεργατικό και οι παίκτες/τριες συνεργάζονται ως ομάδα για να φτάσουν στην κορυφή του βουνού σε 45 λεπτά ή λιγότερο. Στον δρόμο, πρέπει να περάσουν από τουλάχιστον 4 αξιοθέατα που βρίσκονται στον χάρτη (δείτε την ενότητα **Αξιοθέατα**), για να θεωρηθεί η αποστολή επιτυχημένη. Στόχος τους είναι να ξεπεράσουν όλες τις προκλήσεις που θα συναντήσουν στην πορεία.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΜΨΥΧΩΤΗ/ΤΡΙΑΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το άτομο που εμπυχώνει έχει τον ρόλο του/της συντονιστή/τριας του παιχνιδιού.

- Συμβουλευόμαστε τον εμπυχωτή να μελετήσει διεξοδικά τους "Κανόνες για τον εμπυχωτή" εκ των προτέρων, και να αποστείλει / δώσει το έγγραφο "Κανόνες για τους πασίχτες" στους συμμετέχοντες.
- Αρχικά, το άτομο που εμπυχώνει διαβάζει ή αφηγείται την ιστορία στους/στις παίκτες/τριες (την ιστορία της σχολικής ανάβασης), ώστε να καταλάβουν ποιοι είναι, πού βρίσκονται και ποιος είναι ο σκοπός τους. Είναι απαραίτητο να συζητηθούν οι χαρακτήρες, ώστε οι παίκτες να γνωρίζουν τι αντιπροσωπεύουν.
- Το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά τους κανόνες του παιχνιδιού, ώστε εάν τεθεί κάποια ερώτηση, να μπορεί να την απαντήσει. Φυσικά, μπορεί να ανατρέχει στο βιβλίο κανόνων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να βρίσκει διευκρινίσεις.
- Το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να έχει το χρονόμετρο κοντά του και να υπενθυμίζει στους/στις παίκτες/τριες 2-3 φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πόσος χρόνος απομένει.
- Το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να έχει κατά νου τον βασικό στόχο του παιχνιδιού, που είναι η υποστήριξη της συναισθηματικής αυτορρύθμισης και της ανθεκτικότητας των επαγγελματιών Υγείας και Φροντίδας. Έτσι, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο εμπυχωτής/τρια μπορεί να ενθαρρύνει τους παίκτες να ξετάσουν τις προκλήσεις με ψυχραιμία και να σκεφτούν τι μπορούν να κερδίσουν από αυτές.
- Όταν ολοκληρωθεί η φάση του παιχνιδιού, το άτομο που εμπυχώνει θα συντονίσει τη φάση του απολογισμού, θέτοντας συγκεκριμένες ερωτήσεις. Έχοντας αυτό κατά νου, θα πρέπει να εξετάσει το ενδεχόμενο να εποπτεύει και να κρατά σημειώσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε κατά τη διάρκεια του απολογισμού να μπορεί να κάνει επιπλέον ερωτήσεις, εάν είναι απαραίτητο. Για παράδειγμα, εάν η ομάδα χάσει πολύ χρόνο σε κάποιο σημείο, μπορεί να το αναφέρει στον απολογισμό για να διευκολύνει τη συζήτηση.

Παρακάτω, στους κανόνες, θα βρείτε πιο συγκεκριμένα σημεία όπου ο ρόλος του ατόμου που εμπυχώνει είναι σημαντικός.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ

Το παιχνίδι ξεκινά με το άτομο που εμπυχώνει να αφηγείται την ιστορία και να περιγράφει τους χαρακτήρες, ώστε οι παίκτες/τριες να αισθανθούν οικεία. Στη συνέχεια, οι παίκτες πρέπει να διαβάσουν την κάρτα ρόλου και την κάρτα/ες παρέμβασης και να τη/τις διαβάσουν. Όταν είναι έτοιμοι/ες, το άτομο που εμπυχώνει ξεκινά το χρονόμετρο και το παιχνίδι ξεκινά.

Οι παίκτες/τριες ρίχνουν με τη σειρά τους το ζάρι και μετακινούν το πιόνι της ομάδας. Ο αριθμός στο ζάρι υποδεικνύει τον αριθμό των τετραγώνων που μπορεί να κινήσει το πιόνι η ομάδα και η κίνηση πρέπει να είναι οριζόντια ή κάθετη, αλλά όχι διαγώνια. Η ομάδα μπορεί να κινηθεί μόνο σε ανοιχτά, δηλαδή μπεζ, τετράγωνα. Οι παίκτες/τριες ως ομάδα πρέπει να συζητήσουν την κατεύθυνση της κίνησης. Όταν ολοκληρωθεί μια κίνηση και παιχτούν τυχόν σχετικές κάρτες, ο επόμενος παίκτης (δεξιόστροφα) ρίχνει το ζάρι και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.

ΕΠΙΠΕΔΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

Στο κάτω μέρος του ταμπλό υπάρχουν δύο μπάρες για την Ενέργεια και την Κινητοποίηση και οι μπάρες χωρίζονται σε τρία τμήματα, τα οποία υποδεικνύουν τα επίπεδα Ενέργειας και Κινήτρου της ομάδας.

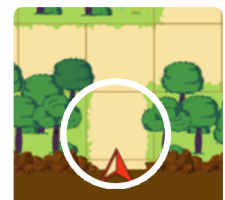


- Στο τέλος κάθε γύρου, πριν οι παίχτες ρίξουν το ζάρι ξανά, η ομάδα πρέπει να μειώνει είτε την Ενέργεια είτε την Κινητοποίηση κατά μία θέση.
- Όσο η Ενέργεια και η Κινητοποίηση της ομάδας παραμένουν στη γκρι περιοχή, το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.
- Όσο η Ενέργεια ή η Κινητοποίηση της ομάδας βρίσκονται στην πράσινη περιοχή, η ομάδα μπορεί να μετακινηθεί κατά ένα επιπλέον τετράγωνο σε κάθε γύρο.
- Όσο η Ενέργεια και η Κινητοποίηση της ομάδας βρίσκονται και τα δύο στην πράσινη περιοχή, η ομάδα μπορεί να μετακινηθεί κατά δύο επιπλέον τετράγωνα σε κάθε γύρο.
- Όσο η Ενέργεια της ομάδας βρίσκεται στην κόκκινη περιοχή, η ομάδα μπορεί να κινηθεί μόνο πλάγια ή προς τα κάτω.
- Όσο η Κινητοποίηση της ομάδας βρίσκεται στην κόκκινη περιοχή, δεν μπορεί να γίνει καμία κίνηση και η Ειδική Παρέμβαση ενός χαρακτήρα πρέπει να ενεργοποιηθεί για να αυξηθεί η Κινητοποίηση επαρκώς ώστε η ομάδα να κινηθεί.
- Ούτε το επίπεδο Ενέργειας ούτε της Κινητοποίησης μπορούν να υπερβούν το όριο της πράσινης γραμμής και εάν οποιαδήποτε από τα δύο επίπεδα, Ενέργειας ή Κινητοποίησης πέσει κάτω από το ένα, το παιχνίδι τελειώνει.

Το άτομο που εμπυχώνει είναι υπεύθυνο για την κίνηση των πιονιών στις μπάρες πριν οι παίχτες ρίξουν το ζάρι ξανά. Επομένως, ο εμπυχωτής/τρια θα πρέπει να ζητήσει από τους παίκτες να αποφασίσουν εάν θα μειώσουν την Ενέργεια ή την Κινητοποίησή τους και στη συνέχεια να μετακινήσουν το αντίστοιχο πιόνι στη σωστή θέση.

ΣΗΜΕΙΑ ΣΤΟΝ ΧΑΡΤΗ

1. Όταν ξεκινήσει το παιχνίδι, το κόκκινο πιόνι τοποθετείται στο σημείο εκκίνησης, το οποίο βρίσκεται στο χαμηλότερο σημείο του βουνού.



2. Τα μπεζ τετράγωνα είναι η διαδρομή όπου μπορεί να κινηθεί το πιόνι της ομάδας.



3. Εάν το πιόνι της ομάδας σταματήσει ή περάσει πάνω από μια θέση Κατασκήνωσης, τότε στο τέλος αυτού του γύρου η ομάδα μπορεί να αυξήσει είτε την Ενέργεια είτε την Κινητοποίηση κατά μία μονάδα. Το σταμάτημα ή το πέρασμα πάνω από μια Κατασκήνωση μπορεί να παρέχει Ενέργεια ή Κινητοποίηση μόνο μία φορά για κάθε θέση Κατασκήνωσης.



4. Όταν το πιόνι της ομάδας σταματήσει ή περάσει πάνω από μια πινακίδα, τότε **στο τέλος της κίνησης της ομάδας** πρέπει να παιχτεί μια κάρτα γεγονότος. Οι χρησιμοποιημένες κάρτες πρέπει να επιστραφούν στον πάτο της στοίβας. Εάν έχουν παιχτεί όλες οι κάρτες γεγονότων, τότε το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να ανακατέψει τις κάρτες ώστε να μπορούν να παιχτούν ξανά.



5. Όταν το πιόνι της ομάδας φτάσει σε ένα Αξιοθέατο, η ομάδα σταματά και τυχόν εναπομείναντα τετράγωνα κίνησης χάνονται. Κάθε Αξιοθέατο έχει έναν αριθμό από το ένα έως το πέντε. Το άτομο που εμπυχώνει θα πρέπει να δώσει την αντίστοιχη αριθμημένη κάρτα αξιοθέατου στον/στην παίκτη/τρια που αναγράφεται στην κάρτα αξιοθέατου και αυτός ο/η παίκτης/τρια θα πρέπει να διαβάσει τις οδηγίες/δραστηριότητα της κάρτας στην ομάδα. Οι κάρτες Αξιοθέατων παίζονται μόνο μία φορά και πρέπει να αφαιρεθούν από το παιχνίδι μόλις χρησιμοποιηθούν.



Υπάρχουν 5 Αξιοθέατα στο βουνό. Οι παίκτες/τριες θα πρέπει ιδανικά να τα περάσουν όλα με όποια σειρά θέλουν. Ωστόσο, έχουν επίσης την επιλογή, σε κάποιο σημείο όπου το πιόνι βρίσκεται σε ένα απλό μονοπάτι και όχι στην κορυφή του βουνού, να παραλείψουν μόνο 1 αξιοθέατο αν πιστεύουν ότι δεν υπάρχει αρκετός χρόνος. Σε αυτήν την περίπτωση, ωστόσο, πρέπει να μειώσουν την Κινητοποίηση κατά 4 θέσεις.



6. Όταν το πιόνι φτάσει στο τελικό σημείο στην κορυφή του βουνού, το παιχνίδι τελειώνει και αν οι παίκτες έχουν περάσει από τουλάχιστον 4 αξιοθέατα, η αποστολή θεωρείται επιτυχημένη.

7. Όλα τα μη μπεζ τετράγωνα, όπως δέντρα και βράχοι, είναι αδιάβατα και έτσι το πιόνι της ομάδας δεν μπορεί να σταματήσει ή να περάσει από πάνω τους.



ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Κάθε χαρακτήρας έχει μία ή δύο κάρτες Ειδικής Παρέμβασης. Αυτές οι κάρτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν οποιαδήποτε στιγμή, ακόμα κι αν δεν είναι η σειρά του/της παίκτη/τριας. Όταν ένας/μία παίκτης/τρια χρησιμοποιεί κάρτα Ειδικής Παρέμβασης, η κάρτα αφαιρείται από το παιχνίδι και δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά.

ΚΑΡΤΕΣ ΡΟΛΩΝ

Κάποια Αξιοθέατα οδηγούν σε Παιχνίδι Ρόλων:

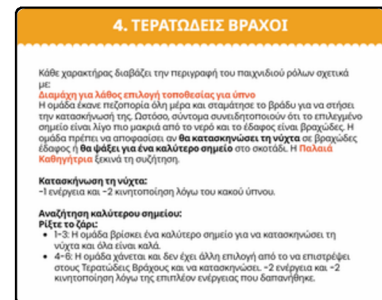
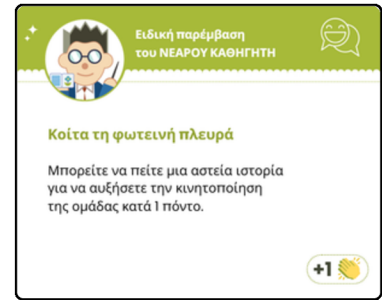
- Ο χαρακτήρας που αναγράφεται στην κάρτα θα πρέπει πρώτα να διαβάσει τις οδηγίες ο ίδιος.
- Στη συνέχεια, θα πρέπει να δηλώσει το κύριο θέμα (για παράδειγμα «Συζήτηση για λάθος μέρος ύπνου») της συζήτησης που θα ακολουθήσει, καθώς και τις λεπτομέρειες που περιγράφουν τι έχει συμβεί.
- Υπάρχουν 2 κύρια θέματα που αναφέρονται στις κάρτες Ρόλων κάθε Χαρακτήρα και αυτά περιγράφουν τη στάση που πρέπει να κρατήσει κάθε χαρακτήρας στη συζήτηση. Κάθε παίχτης θα πρέπει να διαβάσει μόνο την κάρτα που αναφέρεται στο ρόλο του, και να κρατήσει μυστικό το περιεχόμενο της από τους υπόλοιπους παίχτες.
- Αφού όλοι οι παίχτες πάρουν τις δικές τους κάρτες Ρόλων και διαβάσουν τις πληροφορίες, μπορεί να ξεκινήσει η συζήτηση.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Η αποστολή είναι επιτυχής εάν το πiónι της ομάδας φτάσει στην κορυφή του βουνού σε λιγότερο από 45 λεπτά, αφού περάσει από τουλάχιστον 4 Αξιοθέατα.
- Η αποστολή δεν είναι επιτυχής εάν έχουν περάσει 45 λεπτά και το πiónι της ομάδας δεν έχει καταφέρει να περάσει από τουλάχιστον 4 Αξιοθέατα (δείτε την ενότητα **Αξιοθέατα**) και να φτάσει στην κορυφή του βουνού.
- Επίσης, η αποστολή δεν είναι επιτυχής εάν η μπάρα Κινητοποίησης ή Ενέργειας πέσει κάτω από το ένα.

ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Μετά τη φάση του παιχνιδιού, υπάρχει μια φάση Απολογισμού όπου το άτομο που εμπυχώνει θέτει ερωτήσεις και οι παίχτες/τριες αναλογίζονται και συζητούν. Αυτές οι ερωτήσεις βρίσκονται στη λίστα ερωτήσεων Απολογισμού και θα πρέπει να διευκολύνουν τη συζήτηση της σχέσης μεταξύ του παιχνιδιού και της συναισθηματικής ρύθμισης και ανθεκτικότητας.



Παρακάτω θα βρείτε αναλυτικές πληροφορίες για τις κάρτες, χρήσιμες κυρίως όταν απαιτείται διευκρίνιση κάποιας συγκεκριμένης κάρτας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο/Η εμπυχωτής/τρια μπορεί να παραλείψει αυτή την ενότητα κατά την εκμάθηση των κανόνων και να επιστρέψει σε αυτήν μόνο όταν χρειαστεί, ωστόσο προτείνεται μια σύντομη ανάγνωση.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΑΞΙΟΘΕΑΤΩΝ



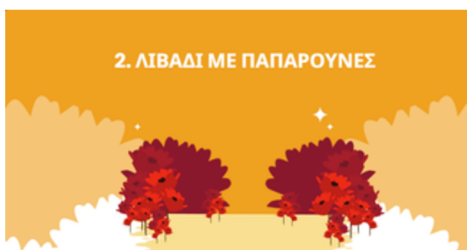
1. ΠΑΤΙΝΑΖ ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ ΤΩΝ ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ

Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από τη **Βοηθό Καθηγήτρια**, που πρέπει να είναι η μόνη που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

1. ΠΑΤΙΝΑΖ ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ ΤΩΝ ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ

Ο/η παίκτης/τρια που έχει τον ρόλο της Βοηθού Καθηγήτριας ξεκινά με τα εξής: «Θα σχεδιάσω ένα σκίτσο με κάποια αντικείμενα. Θα έχετε 2 λεπτά για να μαντέψετε όσο το δυνατόν περισσότερα αντικείμενα! Θα σχεδιάσω μόνο τα αντικείμενα και δε θα σας μιλήσω και δε θα αλληλεπιδράσω λεκτικά ή σωματικά!». Το άτομο που εμπυχώνει δίνει στη συνέχεια στον/στην παίκτη/τρια ένα μολύβι και ένα κομμάτι χαρτί για να σχεδιάσει τα σκίτσα. Ο/η παίκτης/τρια πρέπει να σχεδιάσει γρήγορα και τα 10 αντικείμενα στο χαρτί, ώστε να μη χάσει πολύ χρόνο. Όταν τελειώσει τα σκίτσα, δίνει το χαρτί στους/στις συμπαίκτες/τριές του και στη συνέχεια το άτομο που εμπυχώνει αρχίζει να μετράει 2 λεπτά. Κατά τη διάρκεια των 2 λεπτών, οι συμπαίκτες/τριες δείχνουν ένα από τα σχέδια και λένε τι πιστεύουν ότι είναι. Ο/η παίκτης/τρια μπορεί να απαντήσει μόνο «ναι» για να το εγκρίνει και «όχι» για να το απορρίψει. Ταυτόχρονα, το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να παρακολουθεί πόσες σωστές απαντήσεις έχουν βρει οι συμπαίκτες/τριες. Όταν τελειώσει ο χρόνος, το άτομο που εμπυχώνει ενημερώνει τους/τις παίκτες/τριες για το πόσα βήματα μπορούν να κάνουν. Κάθε σωστή απάντηση είναι 1 τετράγωνο.



2. ΛΙΒΑΔΙ ΜΕ ΠΑΠΑΡΟΥΝΕΣ

Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από τον **Νεαρό Καθηγητή**, που πρέπει να είναι ο μόνος που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

2. ΛΙΒΑΔΙ ΜΕ ΠΑΠΑΡΟΥΝΕΣ

Ο Νεαρός Καθηγητής ρίχνει το ζάρι και ανάλογα με το αποτέλεσμα, ένας από τους Ρόλους θα πει 3 ιστορίες, εκ των οποίων η μία πρέπει να είναι αληθινή και οι άλλες 2 πρέπει να είναι ψεύτικες. Οι ιστορίες πρέπει να προέρχονται από την προσωπική ζωή του/της παίκτη/τριας και να μη σχετίζονται με την προσωπικότητα της κάρτας χαρακτήρα. Εάν η πλειοψηφία των παικτών/τριών μαντέψει την αληθινή ιστορία, οι παίκτες/τριες αυξάνουν κατά 2 την Κινητοποίηση, ενώ εάν υπάρχει ισοπαλία, δε λαμβάνουν τίποτα.



3. ΔΥΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΤΗ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ

Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από τη **Διευθύντρια του Σχολείου**, που πρέπει να είναι η μόνη που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

3. ΔΥΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΤΗ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ

Όλοι/ες οι παίκτες/τριες παίρνουν την κάρτα ρόλων τους μπροστά τους και διαβάζουν το μέρος που λέει «Παντομίμα του ηλιοβασιλέματος - χωρίς ομιλία». Στη συνέχεια, η Διευθύντρια του Σχολείου ξεκινά να κάνει παντομίμα με το συναίσθημα που αναγράφεται. Το άτομο που εμπυχώνει κρατάει χρόνο για 30 δευτερόλεπτα και όταν αυτός τελειώσει, ζητά από τους/τις παίκτες/τριες να μαντέψουν το συναίσθημα. Κάθε παίκτης/τρια μπορεί να

κάνει μόνο μία εικασία. Εάν τουλάχιστον ένα άτομο μαντέψει σωστά, τότε έχει 1 επιτυχία. Εάν κανείς δεν μαντέψει σωστά, τότε έχει 1 αποτυχία. Σε κάθε περίπτωση, τότε ο/η παίκτης/τρια στα αριστερά κάνει παντομίμα με τον ίδιο τρόπο σύμφωνα με την κάρτα ρόλου του. Όταν όλοι οι παίκτες/τριες έχουν κάνει παντομίμα, το άτομο που συντονίζει και είναι υπεύθυνο για την καταμέτρηση του αριθμού των επιτυχιών, λέει στους/στις παίκτες/τριες πόσα βήματα μπορούν να κάνουν. Κάθε επιτυχία είναι 2 βήματα.



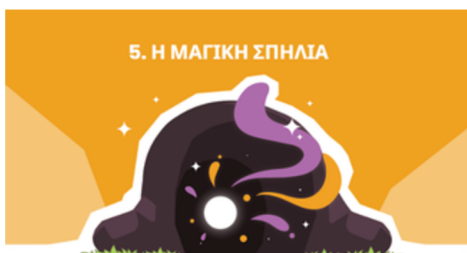
4. ΤΕΡΑΤΩΔΕΙΣ ΒΡΑΧΟΙ

Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από την **Παλαιά Καθηγήτρια**, που πρέπει να είναι η μόνη που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

4. ΤΕΡΑΤΩΔΕΙΣ ΒΡΑΧΟΙ

Όλοι οι παίκτες/τριες παίρνουν την κάρτα ρόλων τους μπροστά τους και διαβάζουν το μέρος που λέει «Διαμάχη σχετικά με την λάθος επιλογή τόπου ύπνου». Η Παλαιά Καθηγήτρια λέει στη συνέχεια ότι μπορεί να μην ήταν καλή ιδέα να μετακομίσουν εκεί και ρωτά τους/τις παίκτες/τριες τι πιστεύουν ότι είναι καλύτερο. Δηλαδή, αν έπρεπε να μετακομίσουν εκεί ή να βρουν άλλο μέρος. Μπορεί να πει στους/στις παίκτες/τριες τις συνέπειες κάθε επιλογής. Οι παίκτες/τριες θα πρέπει να συζητήσουν με βάση την κάρτα ρόλων τους. Στη συνέχεια, πρέπει να αποφασίσουν ποια από τις δύο επιλογές θα επιλέξουν, καθώς η καθεμία έχει συνέπειες.



5. Η ΜΑΓΙΚΗ ΣΠΗΛΙΑ

Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από τον **Οδηγό Βουνού**, που πρέπει να είναι ο μόνος που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

5. Η ΜΑΓΙΚΗ ΣΠΗΛΙΑ

Το άτομο που εμψυχώνει ορίζει ένα χρονόμετρο για 1 λεπτό και ο Οδηγός Βουνού αρχίζει να περιγράφει τη λέξη "Σακίδιο πλάτης" ή "Φωτιά κατασκήνωσης", αλλά χωρίς να αναφέρει τις λέξεις από κάτω. Οι άλλοι/ες παίκτες/τριες προσπαθούν να μαντέψουν ποια λέξη περιγράφει ο Οδηγός Βουνού. Όταν ένας παίκτης πει τη σωστή λέξη, ο Οδηγός Βουνού περιγράφει την επόμενη λέξη με τον ίδιο τρόπο. Το άτομο που εμψυχώνει πρέπει να πει στους/στις παίκτες/τριες τότε τελείωσε ο χρόνος. Ανάλογα με το πόσες λέξεις έχουν βρει, το άτομο που εμψυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Ενέργειας τόσες θέσεις στα δεξιά.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

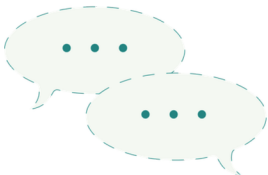


ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΦΑΓΗΤΟ ΛΟΓΩ ΨΑΡΕΜΑΤΟΣ

Το άτομο που εμπυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Ενέργειας 1 θέση προς τα δεξιά.

ΧΑΜΗΛΕΣ ΠΡΟΜΗΘΕΙΕΣ ΦΑΓΗΤΟΥ

Αρχικά, το άτομο που εμπυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Κινητοποίησης 1 θέση προς τα αριστερά. Στη συνέχεια, το άτομο που εμπυχώνει δίνει το ζάρι στον/στην παίκτη/τρια που αποκάλυψε το γεγονός, ο/η οποίος/α πρέπει να το ρίξει. Εάν το αποτέλεσμα είναι 3 ή υψηλότερο, το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να έχει κατά νου ότι για τους επόμενους 2 γύρους, δεν θα μετακινήσει το πιόνι στη γραμμή Ενέργειας ή Κινητοποίησης 1 θέση προς τα αριστερά, όπως γίνεται συνήθως στο τέλος κάθε γύρου. Εάν το αποτέλεσμα του ζαριού είναι 1 ή 2, τότε ο το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να έχει κατά νου και να υπενθυμίζει στους/στις παίκτες/τριες ότι για τους επόμενους 2 γύρους, δεν μπορούν να κάνουν περισσότερα από 3 βήματα.



ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Το άτομο που εμπυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Κινητοποίησης 1 θέση προς τα δεξιά.



ΘΑΥΜΑΣΙΟΣ ΚΑΙΡΟΣ

Στον επόμενο γύρο, το άτομο που εμπυχώνει θα πρέπει να υπενθυμίσει στους παίκτες ότι μπορούν να προχωρήσουν 2 επιπλέον βήματα (τετράγωνα).

ΣΥΝΤΟΜΟΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ

Στον επόμενο γύρο, το πιόνι στον χάρτη μπορεί να κάνει 1 βήμα διαγώνια και όχι οριζόντια ή κάθετα όπως γίνεται συνήθως. Για παράδειγμα, αν το αποτέλεσμα του ζαριού είναι 4, οι παίκτες μπορούν να κάνουν 1 από αυτά τα 4 βήματα διαγώνια. Τα υπόλοιπα 3 πρέπει να γίνουν οριζόντια ή κάθετα. Φυσικά, το σημείο όπου φτάνει το πιόνι μετά την κίνηση, πρέπει να βρίσκεται σε μονοπάτι και να μην περνάει μέσα από εμπόδιο.





ΑΓΡΙΟ ΖΩΟ

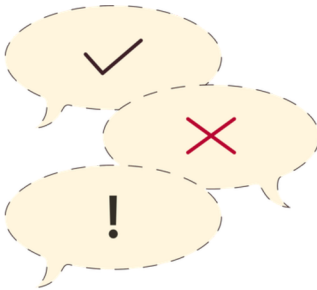
Το άτομο που εμψυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Ενέργειας 2 θέσεις προς τα αριστερά και το πιόνι στη μπάρα Κινητοποίησης 1 θέση προς τα αριστερά.

ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ



Το άτομο που εμψυχώνει θα πρέπει να υπολογίσει τους επόμενους 3 γύρους και να υπενθυμίσει στους/στις παίκτες/τριες ότι πρέπει να μειώσουν το αποτέλεσμα του ζαριού κατά 2 για τους επόμενους 3 γύρους. Έτσι, αν το αποτέλεσμα του ζαριού είναι 5, τότε μπορούν να γίνουν 3 βήματα. Ωστόσο, αν το αποτέλεσμα είναι 1 ή 2, τότε το πιόνι παραμένει ακίνητο για αυτόν τον γύρο.

ΞΕΣΠΑ ΜΙΑ ΔΙΑΜΑΧΗ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΟΙΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙ



Ο/η παίκτης/τρια που αποκάλυψε αυτό το γεγονός ρίχνει το ζάρι και το άτομο που εμψυχώνει βλέπει το αποτέλεσμα στο ζάρι. Στον επόμενο γύρο, όταν οι παίκτες/τριες ρίχνουν το ζάρι για να μετακινήσουν το πιόνι, το άτομο που εμψυχώνει θα πρέπει να τους υπενθυμίσει ότι μπορούν να κινηθούν μόνο αριστερά αν το προηγούμενο ζάρι έφερε αποτέλεσμα 1-3 ή δεξιά αν έφερε αποτέλεσμα 4-6. Ωστόσο, σε περίπτωση που υπάρχει εμπόδιο δεξιά ή αριστερά, το πιόνι παραμένει ακίνητο. Για παράδειγμα, αν το ζάρι στον προηγούμενο γύρο έφερε 2 (που σημαίνει μόνο αριστερή κίνηση) και στον επόμενο γύρο το ζάρι φέρει 4 (που σημαίνει 5 βήματα για κίνηση) και αφού κάνει 2 βήματα αριστερά, συναντήσει ένα εμπόδιο, τότε δεν μπορεί να εκτελέσει τα υπόλοιπα 3 βήματα.

ΧΙΟΝΟΠΤΩΣΗ



Το άτομο που εμψυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Ενέργειας 2 θέσεις προς τα αριστερά και το πιόνι στη μπάρα Κινητοποίησης 2 θέσεις προς τα αριστερά.



ΜΕΛΙΣΣΟΦΩΛΙΑ

Ο/η παίκτης/τρια που αποκάλυψε το γεγονός ρίχνει το ζάρι. Στη συνέχεια, το άτομο που εμπυχώνει, ανάλογα με το αποτέλεσμα του ζαριού, μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Ενέργειας 1 θέση προς τα δεξιά αν το αποτέλεσμα ήταν 1-3, ή μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Κινητοποίησης 1 θέση προς τα αριστερά αν το αποτέλεσμα ήταν 4-6.

ΟΜΙΧΛΗ

Οι παίκτες/τριες πρέπει να επιλέξουν μεταξύ των 2 επιλογών: "Συνέχισε" ή "Μείνε στη θέση σου". Αν επιλέξουν "Συνέχισε", ο/η παίκτης/τρια που αποκάλυψε το γεγονός ρίχνει το ζάρι 2 φορές. Το αποτέλεσμα της πρώτης φοράς δείχνει πόσα βήματα θα κάνει το πιόνι, ενώ το αποτέλεσμα της δεύτερης φοράς δείχνει την κατεύθυνση που θα κινηθεί το πιόνι. Ωστόσο, αν βρει εμπόδιο, πρέπει να παραμείνει ακίνητο. Για παράδειγμα, αν την πρώτη φορά το αποτέλεσμα είναι 4 και τη δεύτερη φορά το αποτέλεσμα είναι 2, τότε πρέπει να κάνει 4 βήματα προς τα αριστερά. Αν κάνει 3 βήματα και στη συνέχεια βρει εμπόδιο, τότε δεν μπορεί να κάνει το τέταρτο βήμα. Σε περίπτωση που επιλέξουν "Μείνε στη θέση σου", το άτομο που εμπυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα ενέργειας 2 θέσεις προς τα αριστερά και το πιόνι στη μπάρα κινήτρων 2 θέσεις προς τα αριστερά.



ΚΥΚΛΙΚΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ

Το άτομο που εμπυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Κινητοποίησης 1 θέση προς τα αριστερά.



ΣΥΛΛΕΚΤΗΣ ΠΕΤΡΩΝ

Το άτομο που εμπυχώνει μετακινεί το πιόνι στη μπάρα Κινητοποίησης 1 θέση προς τα δεξιά.



ΜΙΚΡΟΣΥΣΚΕΥΗ (GADGET)

Αυτή η κάρτα έχει άμεση σύνδεση με την κάρτα «ομίχλης». Το άτομο που εμπυχώνει θα πρέπει να την κρατάει μπροστά του/της και όταν ένας παίκτης αποκαλύψει την κάρτα «ομίχλης», θα πρέπει να υπενθυμίζει στους/στις παίκτες/τριες ότι έχουν μία μικροσυσκευή που μπορεί να βοηθήσει. Έτσι, αν οι παίκτες/τριες επιλέξουν την επιλογή «Συνεχίζει», τότε μπορούν να ρίξουν το ζάρι 4 φορές και να επιλέξουν 1 αποτέλεσμα για κίνηση και 1 αποτέλεσμα για κατεύθυνση. Έτσι, αν για παράδειγμα τα αποτελέσματα των ζαριών είναι 1, 4, 4, 6 και οι παίκτες/τριες δουν ότι δεν υπάρχει εμπόδιο μπροστά, τότε μπορούν να επιλέξουν το αποτέλεσμα 4 για να μετακινηθούν 4 βήματα και το αποτέλεσμα 6 για να μετακινηθούν προς τα πάνω. Μετά από αυτό, αυτή η κάρτα πηγαίνει στις χρησιμοποιημένες.



ΧΑΜΕΝΟ ΚΙΝΗΤΟ

Ο/η παίκτης/τρια που αποκάλυψε αυτό το γεγονός πρέπει να μετακινήσει το πιόνι στο τελευταίο αξιοθέατο που επισκέφθηκε η ομάδα. Ωστόσο, η κάρτα αυτού του αξιοθέατου δεν παίζεται ξανά. Εάν η ομάδα δεν έχει περάσει από κάποιο αξιοθέατο, τότε το πιόνι μετακινείται στο σημείο εκκίνησης με το κόκκινο βέλος.



ΣΤΡΑΜΠΟΥΛΗΓΜΑ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥ

Το άτομο που εμπυχώνει θα πρέπει να υπολογίσει τους επόμενους 2 γύρους και να υπενθυμίσει στους/στις παίκτες/τριες ότι πρέπει να μειώσουν το αποτέλεσμα του ζαριού κατά 3 όταν κινούνται για τους επόμενους 2 γύρους. Έτσι, αν το αποτέλεσμα του ζαριού είναι 4, τότε μπορεί να γίνει 1 βήμα. Ωστόσο, αν το αποτέλεσμα είναι 1, 2 ή 3, τότε το πιόνι παραμένει ακίνητο για αυτόν τον γύρο.



ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Το άτομο που εμπυχώνει το παιχνίδι καθοδηγεί το παιχνίδι και ηγείται της απολογιστικής συζήτησης.

Σημείωση:

Οι αρχικές ερωτήσεις έχουν ως στόχο να βοηθήσουν τα άτομα που συμμετέχουν να αναλογιστούν μαζί τη συνολική εμπειρία παιχνιδιού, ξεκινώντας μια συζήτηση και ενθαρρύνοντας μια ανοιχτή κουβέντα.

Οι επόμενες ερωτήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ενθαρρύνουν έναν πιο εις βάθος αναστοχασμό από κάθε άτομο που συμμετέχει. Δε χρειάζεται να τεθούν όλες αυτές οι ερωτήσεις. Χρησιμεύουν ως μια ευέλικτη επιλογή, ανάλογα με τη ροή της συζήτησης.

Αναστοχασμός πάνω στην Προσωπική Εμπειρία

Ερώτηση έναρξης: Πώς νιώσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Επόμενες ερωτήσεις

- Πώς σας φάνηκε να παίζετε τον ρόλο του χαρακτήρα που σας είχε ανατεθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πιστεύετε ότι ο ρόλος που σας δόθηκε σας ταίριαζε καλύτερα; Αν όχι, ποιος ρόλος πιστεύετε ότι θα σας ταίριαζε καλύτερα και γιατί;
- Ποια συναισθήματα βιώσατε όταν αντιμετωπίσατε κάρτες συμβάντων ή προκλήσεις;
- Υπήρξαν καταστάσεις όπου παρατηρήσατε μια μετατόπιση στη συναισθηματική σας ανθεκτικότητα; Αν ναι, τι την πυροδότησε;

Συνδιαλεγόμενοι με τα συναισθήματα των Άλλων

Ερώτηση έναρξης: Πώς αντέδρασαν τα άλλα μέλη της ομάδας στις προκλήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Επόμενες ερωτήσεις:

- Σε ποιες καταστάσεις προσπαθήσατε να παρέχετε συναισθηματική υποστήριξη σε κάποιο άτομο; Πώς το κάνατε αυτό;
- Τι είδους συμπεριφορές από τους/τις συμπαίκτες/τριές σας σας άγγιξαν συναισθηματικά;
- Πώς επηρέασε η δυναμική της ομάδας τα συναισθήματά σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Υπήρξε κάποια πρόκληση στο παιχνίδι για εσάς σχετικά με τη συναισθηματική αντίδραση των μελών της ομάδας σας;

Μεταφορά της εμπειρίας του παιχνιδιού στο εργασιακό περιβάλλον υγειονομικής περίθαλψης

Ερώτηση έναρξης: Ποιες ομοιότητες βλέπετε μεταξύ των συναισθηματικών εμπειριών στο παιχνίδι και εκείνων που συναντάτε στην καθημερινή σας εργασία;

Επόμενες ερωτήσεις:

- Τι είδους στρατηγικές από το παιχνίδι θα μπορούσατε να εφαρμόσετε σε συναισθηματικά δύσκολες καταστάσεις στην εργασία σας;
- Ποιες γνώσεις αποκτήσατε που θα μπορούσαν να σας βοηθήσουν να δείξετε μεγαλύτερη ενσυναίσθηση προς τους/τις ασθενείς και τους/τις συναδέλφους σας;
- **Καταληκτικές ερωτήσεις και τι παίρνουμε**
- Ποιο είναι το πιο σημαντικό συμπέρασμα για εσάς από αυτό το παιχνίδι προσομοίωσης;
- Υπάρχει κάτι που μάθατε στο παιχνίδι που μπορείτε να εφαρμόσετε στην καθημερινή σας εργασία;
- Τι είναι αυτό που μάθατε;



ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΔΟΧΗ ΓΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Οι κανόνες για το παιχνίδι σε υπολογιστή μέσω Διαδικτύου είναι σχεδόν οι ίδιοι, αλλά υπάρχουν οι ακόλουθες προσαρμογές.

Πρώτα απ' όλα, το άτομο που εμπυχώνει και οι παίκτες/τριες πρέπει να έχουν έναν υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο. Συστήνουμε να χρησιμοποιούνται δύο οθόνες για διευκόλυνση. Το μέρος όπου θα παιχτεί το παιχνίδι είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που ονομάζεται "tabletopia". Το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να μελετήσει καλά την πλατφόρμα πριν ξεκινήσει ένα παιχνίδι, καθώς θα είναι ο μόνος που θα τη διαχειριστεί. Υπάρχει ένας οδηγός με λεπτομερή βήματα για το πώς λειτουργεί η πλατφόρμα "tabletopia" με το συγκεκριμένο παιχνίδι σε υπολογιστή.

Σε αυτήν την πλατφόρμα υπάρχει μια προσομοίωση του φυσικού παιχνιδιού με τον χάρτη, τα πιόνια και τις κάρτες. Έτσι, όταν ξεκινήσει το παιχνίδι, ενώ η πλατφόρμα είναι ανοιχτή, το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να μοιραστεί την οθόνη του μέσω ενός προγράμματος όπως το Zoom ή το Skype, ώστε όλοι οι παίκτες/τριες να μπορούν να δουν τον χάρτη και τις κάρτες μέσω της οθόνης του/της. Γενικά η φόρμα Gallery είναι πιο διευκολυντική στο Zoom. Στη συνέχεια, το άτομο που εμπυχώνει θα ορίσει ένα χρονόμετρο για 45 λεπτά και θα ρίξει το ζάρι για τον πρώτο παίκτη. Ο παίκτης-τρια, μπορεί να σταματήσει το χρόνο κατά τη διάρκεια των διευκρινιστικών ερωτήσεων. Το άτομο που εμπυχώνει θα μετακινήσει το πιόνι στο ταμπλό σύμφωνα με τις οδηγίες του ατόμου του οποίου είναι η σειρά. Για παράδειγμα, εάν το αποτέλεσμα του ζαριού είναι 5, ο/η παίκτης/τρια μπορεί να πει στο άτομο που εμπυχώνει να μετακινήσει το πιόνι 3 βήματα προς τα πάνω και 2 βήματα προς τα δεξιά. Στη συνέχεια, όπως και στο φυσικό παιχνίδι, οι παίκτες/τριες πρέπει να αποφασίσουν αν θα μειώσουν την Ενέργεια ή την Κινητοποίησή τους κατά 1, όπως συνήθως στο τέλος κάθε γύρου, και το άτομο που εμπυχώνει θα μετακινήσει το πιόνι της αντίστοιχης θέσης της μπάρας 1 προς τα αριστερά. Αν το πιόνι στον χάρτη περάσει από ένα γεγονός, τότε το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να αποκαλύψει μια κάρτα γεγονός και, κάνοντας διπλό κλικ πάνω της, να την φέρει κοντά, ώστε ο/η παίκτης/τρια του/της οποίου/ας είναι η σειρά να μπορεί να τη διαβάσει και στη συνέχεια να εκτελέσει την ενέργειά του με τη βοήθεια του ατόμου που εμπυχώνει. Υπάρχει ένας οδηγός με λεπτομερή βήματα για το πώς λειτουργεί η πλατφόρμα "simply 4 emotions cards" με αυτό το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Αντί για την πλατφόρμα "tabletopia", οι παίκτες/τριες πρέπει να ανοίξουν μια άλλη πλατφόρμα που ονομάζεται "simply 4 emotions cards" στην οποία όταν ξεκινήσει το παιχνίδι, πρέπει να επιλέξουν τον χαρακτήρα τους και να δουν τις κάρτες που σχετίζονται με αυτόν τον χαρακτήρα. Έτσι, θα δουν την κάρτα χαρακτήρα, την κάρτα παιχνιδιού ρόλων, την/τις κάρτα/ες Ειδικής Παρέμβασης και την κάρτα Αξιοθέατου που αντιστοιχεί στον χαρακτήρα τους. Κάθε παίκτης/τρια πρέπει επομένως να έχει ανοιχτή αυτήν την πλατφόρμα ταυτόχρονα και όταν χρειαστεί μία από αυτές τις κάρτες, μπορεί να τη διαβάσει. Για παράδειγμα, εάν το πιόνι στον χάρτη βρίσκεται στο αξιοθέατο με τον αριθμό 1, τότε το άτομο που εμπυχώνει μπορεί να ρωτήσει τους/τις παίκτες/τριες ποιος/ποια έχει αυτήν την κάρτα και να τη διαβάσει. Υπάρχουν επίσης κάρτες ειδικής παρέμβασης που μπορούν να ενεργοποιηθούν μόνο μία φορά στο παιχνίδι. Αν και ανοίγοντας την πλατφόρμα όλοι/ες οι παίκτες/τριες έχουν πρόσβαση σε όλους τους χαρακτήρες, κάθε παίκτης/τρια πρέπει να κοιτάξει τις κάρτες μόνο του δικού του/της χαρακτήρα. Φυσικά, το άτομο που εμπυχώνει μπορεί επίσης να ανοίξει αυτήν την πλατφόρμα και να κοιτάξει τις κάρτες σε περίπτωση που κάποιος/α παίκτης/τρια χρειαστεί βοήθεια. Υπάρχει ένας οδηγός με λεπτομερή βήματα για το πώς λειτουργεί η πλατφόρμα "simply 4 emotions cards" με αυτό το συγκεκριμένο παιχνίδι.



Υπάρχουν δύο κάρτες αξιοθέατων που είναι εύκολο να παιχτούν με φυσική παρουσία αλλά όχι τόσο εύκολο μέσω διαδικτυακής σύνδεσης:

- ΠΑΤΙΝΑΖ ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ ΤΩΝ ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ

Με αυτήν την κάρτα, οι παίκτες/τριες συνήθως πρέπει να πάρουν στυλό και χαρτί και να κάνουν μερικά σχέδια. Έτσι, οι επιλογές που έχουν οι παίκτες/τριες είναι:

1) Ο/η παίκτης/τρια που θα ζωγραφίσει, θα πάρει αληθινό στυλό και χαρτί και θα ανοίξει την κάμερά του/της. Στη συνέχεια, θα ζωγραφίσει και θα δείξει τα σχέδια μέσω της κάμερας στους/στις άλλους/ες παίκτες/τριες.

2) Θα χρησιμοποιήσει μια διαδικτυακή πλατφόρμα όπου μπορεί να ζωγραφίσει και να μοιραστεί την οθόνη του/της.

3) Εάν το άτομο που εμπυχώνει και οι παίκτες/τριες θεωρήσουν ότι οι προηγούμενες διαδικασίες θα χαλάσουν τη ροή του παιχνιδιού, μπορούν να θεωρήσουν ότι η κάρτα παίχτηκε και ως ανταμοιβή οι παίκτες/τριες μπορούν να μετακινήσουν το πιόνι 3 βήματα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

- ΔΥΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΤΗ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ

Με αυτήν την κάρτα, οι παίκτες/τριες κανονικά πρέπει να κάνουν παντομίμα με το συναίσθημα που βρίσκεται στην κάρτα ρόλου τους. Έτσι, οι επιλογές που έχουν οι παίκτες/τριες εδώ είναι:

1) Όλοι οι παίκτες/τριες πρέπει να ανοίξουν την κάμερά τους. Στη συνέχεια, κάθε άτομο, ένα-ένα, θα κάνουν παντομίμα.

2) Εάν το άτομο που εμπυχώνει και οι παίκτες/τριες θεωρήσουν ότι η προηγούμενη διαδικασία θα χαλάσει τη ροή του παιχνιδιού, μπορούν να θεωρήσουν ότι η κάρτα παίχτηκε και ως ανταμοιβή οι παίκτες/τριες μπορούν να μετακινήσουν το πιόνι 3 βήματα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΔΟΧΗ ΓΙΑ ΚΙΝΗΤΑ

Στην έκδοση για κινητά, όλοι οι παίκτες/τριες εκτός από το άτομο που εμπυχώνει, θα χρησιμοποιήσουν την ίδια πλατφόρμα με τον υπολογιστή, η οποία είναι η **"simply 4 emotions cards"**. Ωστόσο, το άτομο που εμπυχώνει θα χρησιμοποιήσει μια άλλη πλατφόρμα που ονομάζεται **"simply 4 emotions Board"**. Αυτή η πλατφόρμα θα χρησιμοποιηθεί με παρόμοιο τρόπο όπως στην έκδοση για υπολογιστή. Δηλαδή, το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να μοιραστεί την οθόνη του μέσω ενός προγράμματος όπως το Zoom ή το Skype, ώστε όλοι οι παίκτες/τριες να μπορούν να δουν τον χάρτη και τις κάρτες μέσω της οθόνης του. Σε αυτήν την έκδοση, πρέπει πρώτα να επιλεγεί η γλώσσα και στη συνέχεια το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να πατήσει το κουμπί έναρξης για να ξεκινήσει. Μετά θα ξεκινήσει το χρονόμετρο για τα 45 λεπτά και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αμέσως. Το άτομο που εμπυχώνει θα μετακινήσει το πιόνι στο ταμπλό σύμφωνα με τις οδηγίες του/της παίκτη/τριας του οποίου είναι η σειρά. Για παράδειγμα, εάν το αποτέλεσμα του ζαριού είναι 5, ο/η παίκτης/τρια μπορεί να πει στο άτομο που εμπυχώνει να μετακινήσει το πιόνι 3 βήματα προς τα πάνω και 2 βήματα προς τα δεξιά. Στη συνέχεια, όπως και στο φυσικό παιχνίδι, οι παίκτες/τριες πρέπει να αποφασίσουν αν θα μειώσουν την Ενέργεια ή την Κινητοποίησή τους κατά 1, όπως συνήθως στο τέλος κάθε γύρου, και το άτομο που εμπυχώνει θα μετακινήσει το πιόνι της αντίστοιχης θέσης της μπάρας 1 προς τα αριστερά. Εάν το πιόνι στον χάρτη περάσει από ένα γεγονός, τότε το άτομο που εμπυχώνει πρέπει να αποκαλύψει μια κάρτα γεγονός και θα πρέπει να την φέρει κοντά, ώστε ο/η παίκτης/τρια του οποίου είναι η σειρά να μπορεί να τη διαβάσει και στη συνέχεια να εκτελέσει την ενέργειά του με τη βοήθεια του ατόμου που εμπυχώνει. Υπάρχει ένας οδηγός με λεπτομερή βήματα για το πώς λειτουργεί η πλατφόρμα **"simply 4 emotions board"** με αυτό το συγκεκριμένο παιχνίδι. Ο οδηγός για την πλατφόρμα **"simply 4 emotions cards"** είναι ο ίδιος που χρησιμοποιείται και για την έκδοση για υπολογιστή.



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

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Αριθμός Έργου: 2023-1-DE 02-KA220-VET-000157799



Co-funded by the European Union

