

CLIPS GAME

MANUAL





UVOD

Ta igra simulira dinamiko tesno sodelujočih skupin. Okvir igre je model CLIPS, ki je bil zasnovan za podporo skupinskim procesom z uporabo horizontalnega upravljanja. Med igro igralci odkrivajo in preizkušajo preprosta orodja, ki lahko podpirejo skupinsko dinamiko v različnih situacijah, s katerimi se skupina lahko sooči. Igra ponuja priložnost za učenje ob zabavi s prijatelji. Uporablja se lahko na različne načine, odvisno od izkušenj in domišljije igralcev. Tukaj navedena pravila so namenjena začetnikom in vključujejo tudi nekaj namigov, kako igrati drugače.

Igra je skupinska, primerna za 3 do 6 igralcev*.

Igralci morajo pri njej uporabljati svoje veščine pripovedovanja zgodb in opravljanja različnih nalog.

Bolj ko uporabljate domišljijo, bolj se boste zabavali!



Cilj igre je doseči čim več točk na vsaki plasti igre:

TOČKE	3 igralci	4 igralci	5 igralcev	6 igralcev
manj kot 10	Niste uspeli..	Niste uspeli.	Niste uspeli.	Niste uspeli.
10-11-12	Uspelo vam je z nekaj težavami.			
13-14-15	Šlo vam je dobro.	Uspelo vam je z nekaj težavami.		
16-17-18	Zelo dobro!	Šlo vam je dobro.	Uspelo vam je z nekaj težavami.	
19-20-21	Izjemno!	Zelo dobro!	Šlo vam je dobro.	Uspelo vam je z nekaj težavami.
22-23-24		Izjemno!	Zelo dobro!	Šlo vam je dobro.
25-26-27			Izjemno!	Zelo dobro!
28-29-30				Izjemno!

Pri zasledovanju cilja se bo skupina srečevala z različnimi izzivi in organizirano vadila reševanje problemov ter sprejemanje odločitev. Med igro opazujte svoja čustva in občutke svojih prijateljev in tako boste veliko izvedeli o sebi in drugih.

Zabavajte se!



POMEMBNO:

Pred prvo igro natančno preberite navodila. Predvideno trajanje igre je do 2 uri, odvisno od števila igralcev.

PRIPRAVA:

Potrebovali boste naslednje elemente:

- igralno ploščo,
- 4 figurice,
- Kontekstno predlogo,
- Kontekstne kartice,
- predloge lika (po eno za vsakega igralca),
- kartice likov,
- katice odnosov,
- kartice orodij za namero,
- kartice orodij za načrtovanje,
- kartice odločanja,
- kartice izzivov,
- kartice presenečenja,
- kartice dejavnosti,
- evalvacijske kartice.

Potrebovali boste tudi nekaj dodatnih stvari:

- pisala (po eno za vsakega igralca)
- 10-15 praznih listov papirja

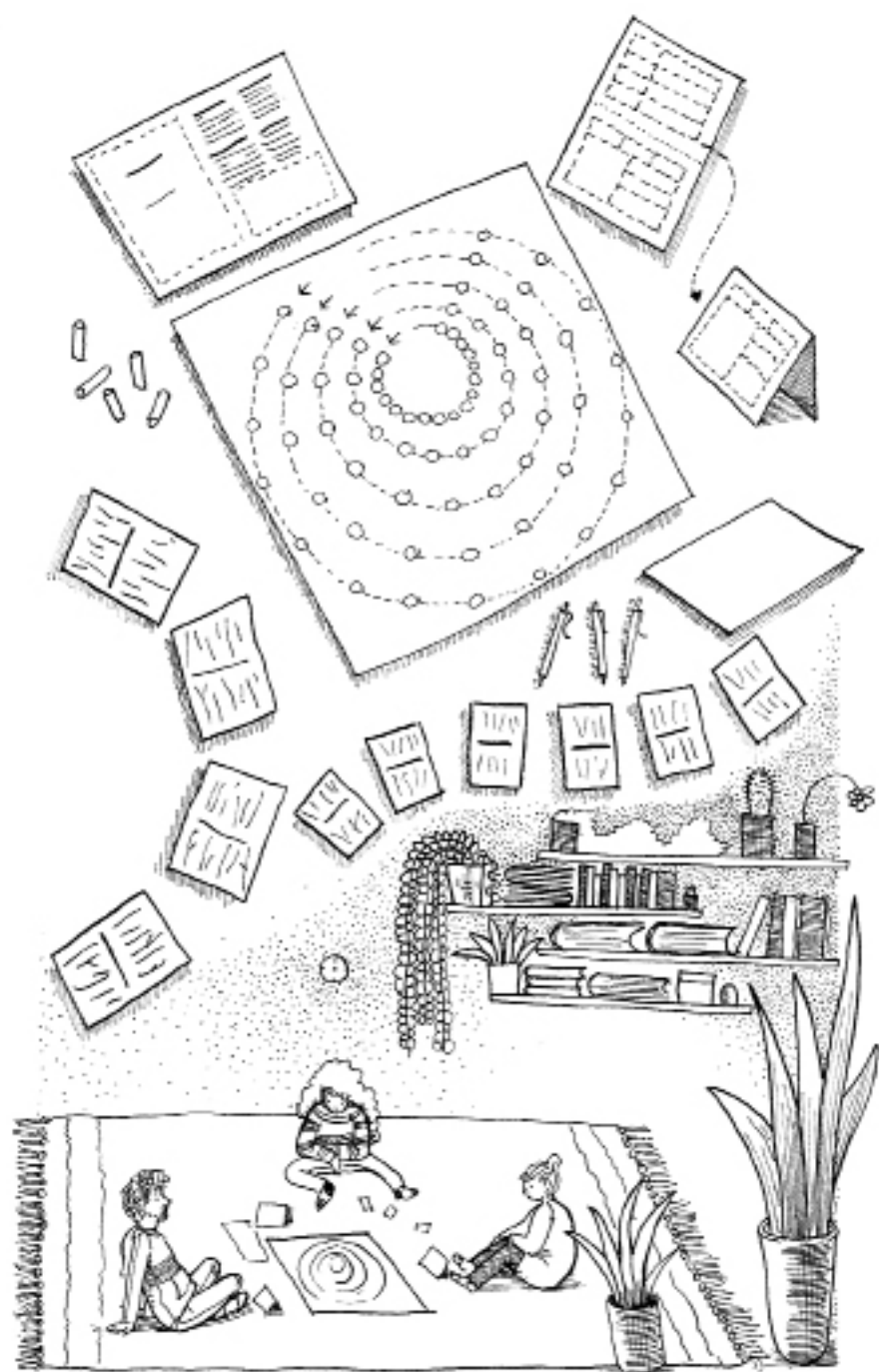
Dvema različnima igralcema dodelite dve pomembni vlogi:

- **vodja igre** bo prebral pravila,
- **časomerilec** bo skrbel, da se naloge izvajajo v predvidenem času.

Različni barvni kvadrati na igralni plošči zahtevajo različna dejanja. Ko vaša figura pristane na:

- **rdečem** polju, izvlecite **karto izziva** in sledite navodilom na njej,
- **zelenem** polju, izvlecite **kartico dejavnosti** in sledite navodilom na njej,
- **rumenem** polju, izvlecite **kartico presenečenja** in sledite navodilom na njej.

V krogu se izmenjujete pri vlečenju kartic, začeniš z osebo poleg vodje igre itd.



1. DEL IGRE:

POVEJTE ZGODBO O SVOJI SKUPINI!

1) USTVARITE LIKE IN KONTEKST IGRE

Oseba na desni strani vodje igre izvleče **kontekstno kartico** in jo na glas prebere. Ostali igralci pozorno poslušajo. Na kartici sta opisana kontekst igre in namera vaše skupine. Ves čas igre imejte v mislih ta kontekst in z njim povežite svoja dejanja in zgodbo.

OPOMBA:

Igra ponuja 10 različnih kontekstnih kartic in prazno predlogo, tako da si lahko izmislite svoj kontekst ali uporabite dejanski kontekst vaše skupine.

2) POSAMEZNIK

Izpolnite **predlogo lika**, tako da svojemu liku po želji dodelite značilnosti. Za navdih lahko uporabite kartice likov. Upoštevajte kontekst igre in si predstavljajte, kako lahko vaš lik prispeva k uresnitvi namere. Bodite razigrani!

Porazdelite 6 točk med 4 vrste značilnosti, ki so navedene v preglednici na predlogi lika. Postavite predlogo lika predse, tako da bo del s portretom lika obrnjen proti ostalim igralcem. Za ta del imate na voljo 5 min.

OPCLJA:

- igralec se lahko odloči, da bo igral sebe namesto fantazijskega lika,
- igralci se lahko odločijo za zamenjavo vlog drug z drugim (primer: Janez igra Majo, Maja igra Ano, Franko igra Janeza, Ana igra Franka ...)

3) POSAMEZNIK

Igralci se v krogu eden po eden predstavljajo kot liki. Vsak ima na voljo 1 minuto.

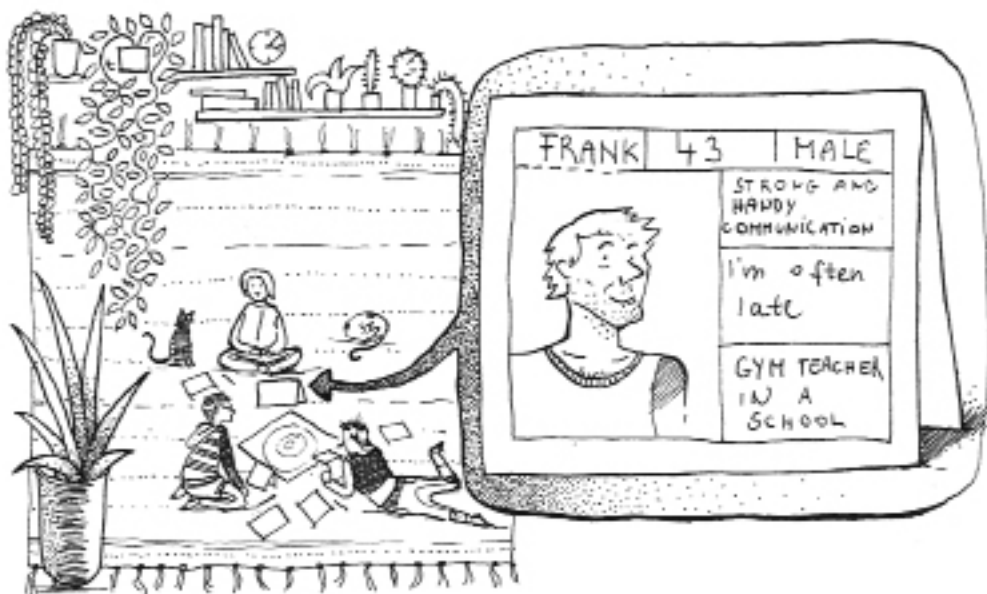
PRIMER

Sem Frank, star 43 let, ločen oče treh otrok, starih 7, 12 in 20 let. V šoli delam kot učitelj telovadbe in se rad spogledujem s sodelavkami. Sem močan; spreten pri ročnih delih in rad pomagam. Imam dobre komunikacijske spretnosti in ljudem je všeč moja družba. Pogosto zamujam.

Po predstavitvi likov premaknite figurice na različnih plasteh za število točk, kot ste jih dodelili svojemu liku za vsako plast.

EXAMPLE

Če je Janez skupnosti dodelil 3 točke, 2 posamezniku, 0 strukturi in 1 namenu, bo figurico na plasti skupnosti premaknil za 3 točke, 2 na plast posameznika itd. Naslednji igralec bo svoje točke dodal Janezovim. In tako naprej.



4) SKUPNOST

Ko veste, kdo so vaši kolegi, si vsak igralec vzame za navdih eno kartico odnosov in pove zgodbo o svoji povezavi z enim od ostalih igralcev (po 1 minuto). Uporabite svojo domišljijo. Upoštevajte, kako so se liki predstavili v prejšnjih krogih, in se povežite s tem in s kontekstom igre.

PRIMER

Janez Franka pozna iz šole, enkrat sta šla skupaj na glasbeni festival. Za oba je bilo to prvič, da sta potovala v tujino, in sta se izgubila. Zamudila sta celoten festival in morala sta poklicati starše, da so jima kupili nove vozovnice za vlak, da sta se lahko vrnila domov.

5) NAMERA

Zdaj pomislite na namero svoje skupine, kot je opisana na kontekstni kartici.

Povejte drugim igralcem, kako vaš lik prispeva k skupni nameri.

Uporabite lahko eno od kartic orodij za namero. Eden od igralcev izvleče kartico ali pa se vodja igre odloči, katero orodje boste uporabili. Sledite navodilom na kartici.

PRIMER

Skupina namerava zasaditi 10.000 dreves. Frank bi kot učitelj telovadbe z ravni "posameznika" lahko rekel: "Vidim drevesa, ki rastejo okoli šole, in otroci telovadijo zunaj."



6) STRUKTURA

Poglejte ideje, ki ste jih zbrali v vaji 'namera'. Zastavite si vprašanje: Kaj se mora najprej zgoditi, da dosežemo te cilje? Upoštevajte svojo vlogo v skupini.

Uporabite lahko eno od kartic orodij za načrtovanje. Eden od igralcev izvele kartico ali pa se vodja igre odloči, katero orodje boste uporabili. Sledite navodilom na kartici.

PRIMER

Frank s svojimi komunikacijskimi sposobnostmi in šarmom bi lahko rekel: "Naslednji teden bom kontaktiral lokalno drevesnico za sadike." Naslednja oseba bo glede na svojo vlogo rekla npr.: "Organiziral bom kopanje lukenj za drevesa."

2. DEL IGRE: SKUPINSKA DINAMIKA

7) Poglejte svojo tablo. Kje stojijo vaše figurice? V kateri plasti imate najmanj točk? Začnite tam. Če imata dve plasti enak rezultat, se vodja igre odloči, kje naj skupina začne.

Odvisno od barve vaše trenutne točke boste morali ukrepati.

Če ste na sivem polju, se ne morete premakniti.

Če ste na rumenem polju, izvlecite **kartico presenečenja** in sledite navodilom na njej.

Če ste na zelenem polju, izvlecite **kartico dejavnosti** in sledite navodilom na njej.

Če ste na rdečem polju, izvlecite **kartico izziva** in sledite navodilom na njej.

Ko izvedete aktivnost, se pomaknite na naslednjo plast z najmanj točkami. Če je to še vedno ista plast, nadaljujte tam.

Ko izvlečete IZZIV:

a) Preberite izziv na kartici. Izziv lahko izberete naključno ali se odločite za specifični izziv. Lahko izberete tudi izziv, ki je pomemben za vašo skupino, ali pa si izmislite novega. Izzivi so lahko gospodarski, okoljski, družbeni ali kulturni.

b) Obstajajo različni načini odločanja v skupini. Izberite kartico odločanja, ki vam bo dala navodila, kako naj sprejmete odločitev pri izzivu.

KONEC IGRE

Igra se konča na različne načine:

1) Dosegli ste IZJEMEN rezultat glede na število igralcev v plasti prakse (glejte preglednico na začetku navodil). Čestitamo! Premaknite se na evalvacijski del igre.

2) Zataknili ste se na sivih kvadratih v vseh plasteh. V tem primeru lahko vzamete kartico presenečenja, ki vas bo premaknila naprej ali nazaj. Če spet končate na sivem kvadratu, nam je žal, toda vaš projekt se je zataknil. Včasih se zgodi. Premaknite se na evalvacijski del igre ali poskusite znova.

3) Igrate več kot 2 uri in niste dosegli cilja. Včasih projekti trajajo dlje, kot je bilo predvideno. Na tej točki se lahko ustavite in premaknete na evalvacijski del igre ali pa nadaljujete z igro.



KROG EVALVACIJE

Vzemite si odmor (največ 5 minut), nato zaključite izkušnjo z uporabo evalvacijske kartice. Eden od igralcev izvleče kartico ali pa vodja igre izbere orodje s kartic.

Izpolnite vprašalnik (kakšen vprašalnik), da povzamete svoje izkušnje.

Upamo, da ste se zabavali in boste spet igrali igro CLIPS!







CLIPS
GAME
THE TEAM BUILDING GAME

