



Komoly játékok

Ismeretterjesztő társasjátékok az éghajlatváltozásról és a természeti katasztrófákról

Komoly játékok

Ismeretterjesztő
társasjátékok az
éghajlatváltozásról és a
természeti katasztrófákról

Címlapfotók: Csordás Ádám
(bal lent, jobb fent, jobb
lent), Szlatinszki Imola (bal
fent)

Szerkesztő: Molnár András

Közreműködött:

Kállai Brigitta-Margit

Korrektúra: Behán Éva

ISBN 978-963-7500-78-7

A Magyar Vöröskereszt
megbízásából készítette az F6
Fenntarthatóságért Egyesület



A kiadvány az Európai Bizottság
társfinanszírozásával készült a
„Közösségi Reziliencia Városi Kör-
nyezetben” c. projekt keretében.

ECHO/SUB/2014/695784

E kiadvány tartalma nem feltétle-
nül tükrözi az
Európai Bizott-
ság álláspont-
ját vagy véle-
ményét.



Humanitárius Segítségnyújtás
és Polgári Védelem

www.voroskereszt.hu

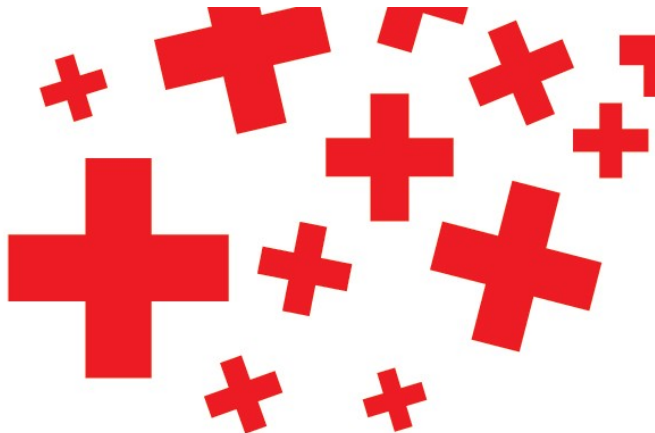
facebook.com/magyar.voroskereszt

Instagram:

[@voroskereszt_hunredcross](https://www.instagram.com/voroskereszt_hunredcross)

[#voroskereszt](https://www.instagram.com/voroskereszt)

Twitter: [@MVoroskereszt](https://twitter.com/MVoroskereszt)



Előszó a Komoly Játékokról	4. oldal
A Magyar Vöröskeresztről	6. oldal
Az éghajlati központról	7. oldal
A CRUA projektről	9. oldal
Válaszolj a talpaddal!	10. oldal
Összefügg mindennel	12. oldal
Elbírsz vele?	14. oldal
Az előrejelzés ára	16. oldal
Készen állok!	36. oldal
Biztosan!	43. oldal
Alapelveink	54. oldal

A „komoly játékok”-ról

A játékok lehetőséget teremtenek arra, hogy szórakozzunk, és jól érezzük magunkat, de ugyanakkor segítenek nekünk abban, hogy felismerjük egyes kérdések összetettségét, helyzetek és dolgok törékeny voltát, és átérezzük a bizonytalanság és valószínűség fogalmait. Gondoljunk csak a dobókockákkal játszott játékokra: a dobókocka nem mást testesít meg, mint a véletlenszerűséget. Egy táblás társasjátékban, mint a „Gazdálkodj okosan” vagy az „Élet játéka” tehát nem elég a céltudatosság, olyan stratégiát kell kialakítanunk, ami figyelembe veszi a véletlent. Egy-egy ilyen játéknak gyakorlatilag végtelen számú kimenetel lehet.

A hétköznapiakban gyakran találkozunk az éghajlatváltozás fogalmának hibás értelmezésével: „februárban villámlik... ez az éghajlatváltozás...”, „december van, és nem tudunk síelni Romániában – ilyen ez a klímaváltozás...” és ehhez hasonló megnyilvánulások, amelyek rendszerint elhangoznak egy-egy szokatlan időjárási eseményt követően. Egy az ideihez (2015/16) hasonló enyhe tél során, a 2013-as eseményekre hivatkozva, sokan viccesen, mások félig komolyan jegyzik meg: „szürke volt a karácsony, majd lesz hó március 15-én”. A Vöröskereszt és Vörös Félhold Társaságok Nemzetközi Szövetsége (IFRC) által elkészített „Komoly játékok”-nak az a célja, hogy segítse a jelenségekhez kapcsolódó fogalmak megértését és növelje a valószínűség, a sérülékenység és a kockázat fogalmainak megértését.

Az IFRC Éghajlati Központja a fentieknek megfelelően több mint 45 játékot fejlesztett ki az elmúlt öt évben, amelyek az elképzelhető legkülönbözőbb célcsoportoknak szólnak.

A Központ munkája során a rurális térségekben élő farmereket és a nagy államok és államszövetségek fő döntéshozóit is megcélózta interaktív foglalkozásaival. A megközelítés lényege, hogy az ismeretátadás célcsoportjai nem pusztán passzív kívülállói az eseményeknek, hanem aktív részeivé válnak egy élményeken és tapasztaláson alapuló pedagógiai módszernek. A foglalkozások célja a felismerés elősegítése, az „Aha-élmény” generálása, amikor a játék során a résztvevő ráébred és ráérez egy-egy jelenség vagy fogalom jellegére és annak saját életére vagy a közösségre gyakorolt hatására.

A „komoly játékok” magyarországi alkalmazása mindeddig korlátozott mértékű volt: a BME Egyetemi Zöld Kör 2014-ben rendezett egy teszt-játékot a közösség tagjainak részvételével, a Magyar Vöröskereszt pedig Katasztrófavédelmi Ifjúsági Táborában végzett kísérleteket a „Készen állok!” és az „Előrejelzések ára” című játékokkal. A Községi Reziliencia Városi Környezetben projekt során most alkalmunk nyílik e két játékon túl egy kifejezetten városi közösségek számára kifejlesztett foglalkozás bemutatására is.

Jelen kiadványt mindazon vöröskeresztes munkatársak és önkéntesek, továbbá pedagógusok, környezeti nevelők, egyetemi tanárok és közösségi szervezők figyelmébe ajánljuk, akik az éghajlatváltozással és az ahhoz történő alkalmazkodással kapcsolatban ismeretátadó munkát végeznek. Bízunk benne, hogy az IFRC Éghajlatváltozási Központ játékeinak magyar környezetre való adaptálásával hozzájárulunk munkájuk eredményességéhez.

Molnár András

Rólunk

A Magyar Vöröskereszt 1881-ben alakult. Szervezetünk feladatait háborús és békeidőben egyaránt végzi, amikor szükséges volt ápoltuk a sebesülteket, segélyeztük a nehéz helyzetbe kerülteket, az eltűntek felkutatására keresőszolgálatot működtettünk. Jelenleg szociális intézményeinkben étkeztést és fedelelet biztosítunk a hajléktalanoknak, átmeneti otthonainkban menedéket találnak az arra rászoruló családok.

A biztonságos hazai vérellátás érdekében szervezzük az önkéntes véradást. Elsősegélynyújtó tanfolyamokat tartunk és vizsgáztatást végzünk. Egészségnevelési ismeretterjesztő akciókat szervezünk. Hazai és külföldi természeti katasztrófák esetén segítjük a károsultakat. Tevékenységünket az ország egész területén végezzük tagjaink és önkénteseink nélkülözhetetlen segítségével. Feladatainkat a mozgalom alapelveinek követésével és érvényesítésével minden időben és mindenhol a legrászorultabbak segítése érdekében végezzük. A Magyar Vöröskereszt tagja a Vöröskereszt és Vörösfélhold Mozgalomnak, melyet a Vöröskereszt Nemzetközi Bizottsága, a Vöröskereszt és Vörösfélhold Társaságok Nemzetközi Szövetsége és a Magyar Vöröskereszttel együtt 190 nemzeti társaság alkot.

Tudta, hogy a Magyar Vöröskereszt...

- ⇒ munkájában több mint 25 ezer önkéntes vesz részt?
- ⇒ 1939 óta szervez véradásokat és éves szinten közel 400 ezer véradót mozgósít?
- ⇒ évente közel 100 ezer közúti elsősegélynyújtó vizsgát bonyolít le?
- ⇒ évente körülbelül 300 ezer szociálisan hátrányos helyzetű embernek segítünk, összesen közel 1 milliárd forint értékben?
- ⇒ a Magyar Vöröskereszt Keresőszolgálatja évente 1000 embernek segít, hogy megtalálja hozzátartozóját?
- ⇒ a Magyar Vöröskereszt egészségnevelési programjai évente több mint 100 ezer főt érnek el?
- ⇒ a Magyar Ifjúsági Vöröskereszt kezdeményezése volt az „Anyák napja” megünneplése, melyre először 1925-ben került sor?

A Magyar Vöröskeresztről

Módszertani központ egy ellenállóbb társadalomért

Az Éghajlatváltozási Központot a Holland Vöröskereszt és a Vöröskereszt és Vörös Félhold Társaságok Nemzetközi Szövetsége alapította 2002-ben a holland törvényeknek megfelelő „közérdekű szervezet”-ként. A Központ elsődleges célja, hogy segítse a Vöröskereszt és Vörös Félhold Mozgalmát és annak partnereit az éghajlatváltozás és a vele járó extrém időjárási események sérülékeny közösségekben kialakuló hatásainak csökkentésében. Az Éghajlati Központ egyike annak a 12 megvalósult és tervezett referencia központnak, amelyet az IFRC különböző szakmaterületek tevékenységeinek fejlesztésére hozott, illetve hoz létre, hogy stratégiai jelentőségű ismereteket biztosítson a Mozgalmak tagjai számára. A referencia intézetek célja továbbá az, hogy az adott szakmaterület vöröskeresztes ismeretcserejét, diskurzusát ösztönözze, tanácsadói feladatokat lásson el, összegyűjtse a megvalósult jó gyakorlatokat és programokkal, képzésekkel segítse a Nemzeti Társaságok szakmai munkáját. Emellett a referencia központok feladata a Mozgalmak tevékenységének promotálása szakmai és tudományos körökben.

Az Éghajlati Központ tevékenységével hozzájárul a Vöröskereszt és Vörös Félhold 30. Nemzetközi Konferenciáján lefektetett úttörő vállalásokhoz, úgymint:

- ⇒ Éghajlatváltozással kapcsolatos ismeretterjesztés növelése;
- ⇒ Humanitárius segítségnyújtás fejlesztése;
- ⇒ Válaszási képességek és felkészültség növelése;
- ⇒ A közösségek sérülékenységeinek csökkentése;
- ⇒ Az éghajlati kockázat-kezelés integrálása a szakmai politikába és a tervezésbe;
- ⇒ Humán és pénzügyi források mobilizálása.

A Központ munkája során többek között szakértői segítséget is biztosít azok számára, akik nem rendelkeznek az Éghajlatváltozási Kormányközi Testület jelentéseinek ismereteivel. Az Éghajlatváltozási Útmutató c. kiadványukkal a Nemzeti Társaságok munkáját segítik abban, hogy hétköznapi munkájukba hogyan integrálják az éghajlatváltozással kapcsolatos szempontokat. A 2014-ben kiadott Éghajlati Tréning Csomag egy e-learninggel kiegészült, élménypedagógiai módszereket magába foglaló oktatócsomag.

A központ munkája azonban túlmutat az ismeretterjesztésen: a New York-i Columbia Egyetemen működő Éghajlat és Társadalom Nemzetközi Kutatóintézet, a kialakított együttműködés jegyében, évszakos előrejelzéseket biztosít a Mozgalom és a szélesebb közönség számára. Ezen túl az együttműködés kiterjed egy szakmai „help desk” szolgáltatásra is, amelynek keretében a Mozgalom katasztrófavédelmi tevékenységekkel foglalkozó munkatársai 24 órás válaszütemmel tehetnek fel az éghajlatváltozással és az aktuális időjárási veszélyekkel kapcsolatos kérdéseket az intézet szakembereinek.

Az Éghajlati Központ munkájáról további információ érhető el a www.climatecentre.org

Forrás: IFRC Climate Centre



Közösségi Reziliencia Városi Környezetben – Community Resilience in Urban Areas

A Közösségi Reziliencia Városi Környezetben (Community Resilience in Urban Areas – CRUA) projekt a Brit Vöröskereszt Észak-Ír szervezete által vezetett, a Dán Vöröskereszt, a Magyar Vöröskereszt, a Vöröskereszt és Vörös Félhold Társaságok Nemzetközi Szövetségének Pszichoszociális Segítségnyújtást Módszertani Központja, illetve a Nemzetközi Szövetség Éghajlatváltozási Módszertani Központja partnerségében indított kezdeményezés. Célja a városokban élő, árvizek által veszélyeztetett lakosság felkészítésével kapcsolatos módszertanok fejlesztése, a lakosság rezilienciáját érintő tevékenységek nemzetközi összehasonlítása és a jó gyakorlatok felderítése.

A projekt az Európai Bizottság Humanitárius Segítségnyújtás és Polgári Védelem Főigazgatóságának (DG ECHO) társfinanszírozásával valósul meg a három érintett országban. Magyarországon 4 mintaterületet jelöltek ki, ahol a szervezet 2015-ben és 2016-ban a helyi közösségek bevonásával vizsgálja meg az eddigi tapasztalatokat, és azonosítja a fejlesztési lehetőségeket.



Humanitárius Segítségnyújtás
és Polgári Védelem



Psychosocial Centre

International Federation
of Red Cross and Red Crescent Societies

A játékról röviden

A válaszolj a lábaddal egy könnyen levezethető jégtörő játék, amelyet a foglalkozások, workshopok vezetői egyúttal a meglévő ismeretek felmérésére is használhatnak.

Szükséges facilitátori készségek: alapszintű (könnyű)

Szükséges eszközök: nincsenek

Játékosok száma: 6-32 fő

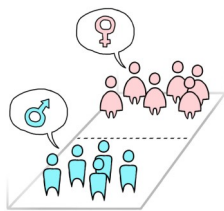
A folyamat:

1. Kérjük meg a résztvevőket, hogy álljanak fel egy üres területen (olyan helyet keressünk a teremben vagy a szabadban, ahol nincsenek mozgást zavaró tárgyak, pl. székek vagy asztalok).
2. Ez a játék nem igényel intenzív fizikai mozgást. A játék során a résztvevők a feltett kérdésekre a terület különböző pontjaira állva válaszolnak. A kritériumokat a játékvezető mondja el, és ő teszi fel a kérdéseket is.
3. A játék elején egyszerű kérdésekkel kezdünk, amelyek segítik a játék megértését és a feloldódást is (Milyen régóta vagy önkéntes a vöröskeresztnél? A terem egyik sarka a „ma kezdtem”-et jelöli, a másik „a száz éve csinálom” választ szimbolizálja. A játékosokat arra kérjük, hogy a válaszuknak megfelelő helyen helyezkedjenek el az egyenesen).
4. A játék nem csak egyenes mentén játszható, érdemes kihasználni a tér minden irányát (a terület négy sarka négy különböző választ jelölhet, például: milyen ismeretekkel rendelkezel az éghajlatváltozásról? Teljesen új nekem a fogalom / Tanultam már róla / Gyakorlatban alkalmazom az ismereteket / Szakember vagyok).

Válaszolj a talpaddal!

A játék során különböző mintázatokat használhatunk:

- ⇒ Káosz / zűrzavar – a játékosok kezdeti pozíciója, mintázata
- ⇒ Bináris válaszok – pl. férfi/nő
- ⇒ Emelkedő sorrend – pl. életkor, munkatapasztalat
- ⇒ Klaszterek, csoportok létrehozása – pl. kedvenc fagy-lalt
- ⇒ Köralakú elrendezés – pl. Lépj közép-re, ha szoktál kerékpározni!



A játék eredeti leírásának webcíme: <http://climatecentre.org/resources-games/answer-with-your-feet>



Fordította: F6 Fenntarthatóságért
Egyesület, 2016

A játék célja: az összefügg mindennel egy jégtörő, ismerkedős játék, amely a résztvevők bemutatkozására, figyelmük témánk felé irányítására és az ismeretek felületes, előzetes felmérésére alkalmas.

Szükséges facilitátori készségek: közepes

Szükséges eszközök: egy guriga hagyományos spárga, előre gyártott cetlik fogalmakkal

Helyszín: nyílt tér, zavaró tárgyak nélkül (pl. asztal, szék).
Lehetőség szerint szabadban játszunk.

Előkészületek

A játék előtt kis cetlikre írunk fel különböző éghajlatváltozáshoz szorosan és tágabb értelemben kapcsolódó fogalmakat. Minden cetlire egy fogalom kerüljön csak. A cetliket keverjük össze, és ügyeljünk arra, hogy egy irányban legyenek az írárok. A fogalmakra az alábbi táblázatban biztosítunk néhány példát.

Hőség	Ivóvíz
Esőzés	Vihar
Zápor	Zivatar
Felhőzet	Szárazság
Átlaghőmérséklet	Árvíz
Légkondi	Szél
Villámlás	Katasztrófa
Belvíz	Erdőtűz

A szavak kiválasztásakor legyünk kreatívak, de figyeljünk arra, hogy elkerüljük a lehetetlen kapcsolatokat. (Megj. a játék az éghajlatváltozás mellett más komplex témákkal is játszható az aktuális igényeknek megfelelően —pl. emberi jogok, hulladékgazdálkodás, stb.).

A játék levezetése

1. Kérjük meg a résztvevőket, hogy álljanak nagy körbe. Osszuk ki a kártyákat – kérjünk meg mindenkit, hogy húzzon egy kártyát. Hagyjunk egyet magunknak is.
2. Fogjuk a kezünkbe a spárga-gurigát és ismertessük a feladatot saját szavainkkal: „Mindenki húzott egy kártyát, amin van egy fogalom. A kezemben van egy spárga, a spárgaszál végét megfogom az egyik kezemmel és nem eresztetem el egészen a játék végéig. XY vagyok és a kártyám az erdőtűz. Most tovább dobom a spárgát valamelyikőtöknek és arra kérem, hogy aki elkapja, mondja el nekünk nevét, és hogy milyen fogalom szerepel a kártyáján. A feladata a következő: egy mondatban foglalja össze, hogyan kapcsolódik az előző embertől hallott fogalom a saját kártyáján lévőhöz. Például, ha a villámlásnak dobom a kártyám, akkor kézenfekvő válasz az, hogy: az erdőtüzek kialakulhatnak száraz fákra lecsapó villámokból. Fontos, hogy nincs rossz válasz, és a legkézenfekvőbb, legegyszerűbb válasz is jó. Ezután fogjuk meg a spárga szálát és úgy dobjuk tovább valakinek, akinél még nem volt a gombóc. Ne engedjük el a játék végéig. A játék célja elménk megmozgatása és egymás megismerése.”
3. Amennyiben bizonytalanságok merülnek fel a játék során, segítsük a résztvevőket és bátorítsuk őket a válaszadásra.
4. A játék végén egy spárgapókhálót kapunk – mondjuk el, hogy a játék valódi célja az volt, hogy bemutassuk a különböző fogalmak közötti összefüggések kusza hálóját és szemléltessük, közös ügyünk a kihívások feloldása. Adjunk lehetőséget a résztvevőknek véleményük kifejtésére.

A játék végén tekerjük fel a spárgát.

A játékot lejegyezte: Molnár András, BME Egyetemi Zöld Kör 2011.

A játék célja: jégtörő, energizáló játék, amely minimális mozgást és erős koncentrációt igényel a résztvevőktől. Célja a döntési helyzetek nehézségének bemutatása többirányú stresszhelyzetekben és váratlan feladatok megjelenésekor.

Szükséges idő: 10 perc

Szükséges eszközök: 6 db puha labda (kisméretű, különböző színű, nagyságú).

Szükséges facilitátori készségek: közepes.

A játék levezetése

1. Kérjük meg a résztvevőket, hogy álljanak egy laza körbe.
2. Álljunk a kör közepére és fogjunk meg egy labdát. Dobjuk át az egyik játékosnak és mondjuk el: a körben állva mindannyian a Vöröskereszt helyi szervezetének tagjai vagyunk. A munkánk jól halad, ezt azzal fogjuk szimbolizálni, hogy a labdát folyamatosan dobáljuk egymás között. A labda nem érheti a földet, továbbá legfeljebb két másodpercig lehet a kezünkben – tehát azonnal tovább kell dobnunk azt.
3. Hagyjunk időt a játékosoknak, hogy felvegyék a ritmust! Figyeljük, hogyan hajtják egymásnak, az elején csettintsünk vagy tapsoljunk metronómszerűen, hogy érezzék a ritmust. Ha belejöttek jöhet a bonyolítás!
4. A játékvezető a játék ideje alatt bármikor új labdákat dobhat be a játékba – ezeket előre be is jelentheti, pl. „a nemzetközi szövetség delegációja érkezik hozzátok” –, de meg is lepheti őket. Meglepetés esetén a labda bedobásával egy időben mondhatjuk el az új feladatok okát, pl. „villámárvíz alakult ki a

Elbírász velle?

települést átszelő patakon”. Bárhogy is van, a játékosok feladata, hogy mindegyik labdát a levegőben tartsák és folyamatosan egymásnak adogassák őket.

5. A feladatot az élmények feldolgozásával zárjuk. Segítő kérdések: Hogy éreztétek magatokat a játék során? Mit jelenthet ez a játék az éghajlati adaptáció szempontjából, mire világít rá?

Levezetés

Biztosítsunk elég időt a reflexiókra, kritikákra. Tegyük fel az alábbi kérdéseket: Hogyan éreztétek magatokat a játék első felében, amikor csak egy labda volt? Összehasonlítva ezzel, milyen volt, amikor több labdát tartottatok a levegőben? Tudva, hogy gyakorlatilag lehetetlen minden labdát egyszerre a levegőben tartani, hogyan tud-



nátok prioritásokat felállítani – melyik labdát tartanátok a levegőben mindenképpen? Milyen tulajdonság alapján hoznátok/hoztátok meg ezt a döntést?

Magyarázzuk el: a játék bemutatja a különböző stresszforrások, stresszorok hatását. A stresszorok eltéríthetik figyelmünket és öss-

szezavarhatnak bennünket. Ez a gyakorlat dinamikusan mutatja be a különböző stresszorok együttes hatását, amely katasztrófahelyzetekben jelentkezhet.

A játék eredeti leírása elérhető a <http://climatecentre.org/resources-games/farming-juggle> oldalon.

Fordította: F6 Fenntarthatóságért Egyesület, 2016

1. rész: a játék áttekintése

„Az előrejelzés ára”, egy olyan szerencsejáték, amelyben a játékosok megismerhetik az időjárási előrejelzések fontosságát.

Leírás:

A játék célja, hogy elősegítse a tapasztalati tanulást és párbeszédet az éghajlatalapú katasztrófa kockázatok csökkentésének témájában, amely az éghajlatváltozással egybeköthető és napjainkban egyre népszerűbb téma. A játékosok a változó kockázatokkal szembesülő Vöröskereszt és Vörös Félhold Nemzeti Társaságok munkatársainak szerepébe kerülnek. Közös és egyéni döntéseket is kell hozniuk, melyeknek következményei vannak. Éles tárgyalásokra számíthatunk, amelyekben nyertesek és vesztesek is lesznek.

A humanitárius mozgalom, több okból kifolyólag, a kellenél kisebb mértékben használja az időjárás előrejelzéseket. Néhány ezek közül:

- ⇒ az előrejelzések nem a megfelelő döntéshozókhoz jutnak el a mozgalmon belül;
- ⇒ a Vöröskereszt és Vörös Félhold Nemzeti Társaságok alkalmazottai olykor nem értik az időjárás előrejelzéseket;
- ⇒ amennyiben az időjárás előrejelzést megértik, a munkatársak bizonytalanok lehetnek annak tekintetében, milyen előkészületeket kell megtenniük az esetleg bekövetkező katasztrófa előtt;
- ⇒ a munkatársak hiábavalónak érezhetik a felkészülést (katasztrófa készenléti műveletek abban az esetben, amikor a katasztrófa nem következik be);
- ⇒ gyakran nem áll rendelkezésre anyagi támogatás, csak a katasztrófa bekövetkezését követően.

A játék célja

A játék segítségével népszerűsíthetjük az időjárás előrejelzéseket, valamint segíthet leküzdeni néhány a fentiekben felsorolt akadályt.

Szükséges játékmesteri tapasztalati szint: 4/5

Célcsoport: Katasztrófavédelmi szakemberek, önkéntesek, munkatársak, meteorológiai szolgálat, adományozók, stb.

Életkor: 14 év feletiek

Játékosok száma: Ideálisan 36, de akár 6-100 játékosal is játszható, a játékmester jártasságától függően.

Szükséges idő a játékhoz/tárgyaláshoz: 45-60 perc

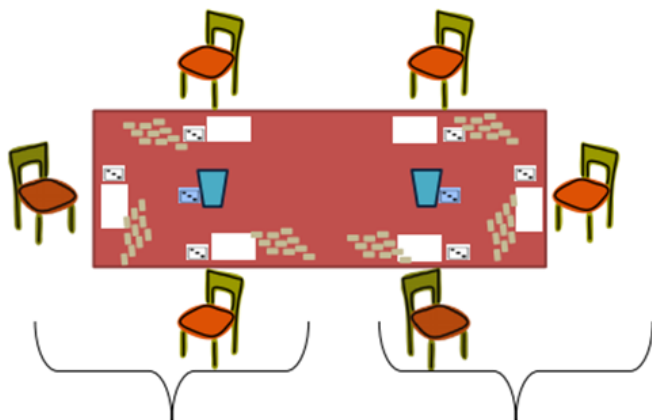
Eszközök 36 játékos, azaz 12 (3 fős) csapat esetén:

- ✓ Normál dobókocka (6 oldalú): 36 db fehér, 12 db színes
- ✓ 8 oldalú dobókocka: 12 db (elkészíthető, lásd: függelék)
- ✓ Babszem: legalább 360 db
- ✓ Piros kövek: kb. 20 db
- ✓ Nem áttetsző poharak: 12 db
- ✓ Áttetsző poharak: 6 db
- ✓ Díjak: nyertes játékosnak és nyertes csapatnak
- ✓ Játéklapok: játékosonként 1 lap

Opcionális: PowerPoint prezentáció, és ehhez szükséges technikai háttér (hangszóró, projektor, stb.), illetve 1 játékmester + 3 segítő

A játékhoz szükséges terület

Egy nagyobb szoba javasolt, asztalokkal és székekkel: 6 asztal és 36 szék, vagy egy szék minden játékosnak a játékosok számától függően. Egy asztalnál két csapat ülhet 3-3 játékoskal.



Minden játékos kap egy fehér dobókockát, egy játéklapot és 10 babszemet.

Minden csapat kap egy színes dobókockát és 1 poharat.

A színes kövek és a 8 oldalú dobókockák a játék mesternél maradnak elrejtve.

A játék nyertesei

Az egyéni díjat az a játékos nyerheti el, akinél a legtöbb babszem van a játék végén. A csoportos díj elnyeréséhez a csapat összesített babszámának kell a legmagasabbnak lennie. Egyenlőség esetén az a csapat nyer, amelynek kevesebb piros kő van.

A Játék menete

- ⇒ Játsszunk egy próbajátékot (lásd a játékmesteri tippeket).
- ⇒ Megkérünk mindenkit, hogy fordítsa meg a játéklapját és válaszoljon az A-D kérdésekre.
- ⇒ Minden csapat dob a regionális esőzésért a nem áttetsző pohár alatt.
- ⇒ Az ajánlattétel nyertesei megkapják az áttetsző poharat, így látni fogják a pohár alatti dobókocka értékét, míg a többiek ezt nem tudják.
- ⇒ A játékosok döntéseket hoznak (a játék elején adjunk 1-2 percet a játékosoknak, hogy eldönthessék, mi legyen az egyéni, illetve csoportos stratégiájuk).
- ⇒ Visszaszámlálás indul! A visszaszámlálás alatt a játékosok kétféle döntést hozhatnak: *állnak* (a korai cselekvés mellett döntenek, amely a kárenyhítéshez szükséges eszközök raktározását jelenti, ez egy babszembe kerül nekik) vagy *ülnek* (azaz nem tesznek semmit).
- ⇒ „Stop!” (Döntésük ezután nem változtatható meg.)
- ⇒ Összegyűjtjük a korai cselekvés mellett döntők babszemeit.
- ⇒ Azok a csapatok, amelyek eddig nem ismerték a regionális előrejelzést most megfordíthatják poharukat.
- ⇒ Minden játékos dob a saját dobókockájával (helyi előrejelzés), így kiderülhet kinél lesz árvíz.
- ⇒ Kérjük meg a játékosokat, vezessék döntéseiket a játéklapjukon: volt-e korai cselekvés és babszemesvesztés, volt-e árvíz, azaz meghaladta-e a regionális+lokális dobókockák összege a 10-et? Kérjük meg a játékosokat, hogy vezessék az információkat!
- ⇒ Vegyünk el 4 babszemet azoktól a játékosoktól, akiknél árvíz volt és nem cselekedtek időben.
- ⇒ Azok a játékosok, akiknek elfogy a babszeme piros követ kapnak, amely a krízishelyzetet szimbolizálja.
- ⇒ A körök során a játékmester megoszthatja a játékosok viselkedésével kapcsolatos észrevételeit.

Elkezdődhet a második kör

A második kör alatt az elsővel megegyező szabályok mellett játszunk.

A második kört követően, a harmadik kör kezdése előtt, elmagyarázzuk a katasztrófa kockázatok csökkentését.

A hetedik kör elején: bevezetünk a játékosok döntéseit befolyásoló új körülményeket.

(Részletek a játékmesteri tippek résznél.)

Szabályok:

A játékosok zavarban érezhetik magukat a szabályok miatt a játék során. Fontos kiemelni, hogy akárcsak a valóságban, a játékosok a játékban is szembesülnek a döntéseikkel és ezek következményeinek komplexitásával. A zavar teljes mértékben normális érzés, és a játék során ennek mértéke várhatóan csökkenni fog, amint a játékosok megértik a különböző felvállalt szerepek következményeit.

A játék a valóság egyszerűsített reprezentációja. Alkotói olyan szempontokat emeltek ki, amelyek fontosak a rezilienciához szükséges rugalmasság fogalmának tanulmányozásához, de ugyanakkor elhanyagolták a valóság olyan nézőpontjait, amelyek relevánsak ugyan, de túlbojnyolítanak a játékot. A játékosok a szabályok elfogadásával csatlakoznak a játékhoz, a szabályok nem változhatnak a játék során. A játékmester a játék elejétől kezdődően legyen tekintélyt parancsoló, viselkedjen főnökként. A játék során szükség lesz erre.

A csapattagok közötti konzultáció nagyon fontos, de ugyanakkor fontos kiemelni, hogy a játékosok egyénileg döntenek (a csapattagok nem kényszeríthetik egymást

valamilyen döntés meghozatalára). Lesz pár „gyakorlati” kör majd azt követően 10 „valódi” kör (nyertesekkel, vesztesekkel és ajándékokkal).

A játékosok nem oszthatják meg egymással a babszemeket, mivel az altruizmus és kooperatív magatartás nem jellemző a valóságra.

A játék további szabályait a prezentációban jelzett sorrendben ismertessük. A játék szabályainak ismertetése közben kérjük meg a játékosokat, hogy dobjanak a kockával, majd értékeljük ki a kialakuló árvízi helyzeteket.

Lehetséges variációk

A játék rugalmasan változtatható a célközönségtől és céljainktól függően. A játékbeli katasztrófa nem csak árvíz lehet, hanem bármilyen lokálisan előforduló katasztrófa, amire az éghajlatváltozás hatással van (pl. aszály, kolera járvány, stb.)

II. rész: Instrukciók a játékmesternek

Előkészületek: 20 perc

- A. Minden játékos olyan Vöröskereszt/Vörös Félhold alkalmazott szerepét veszi magára, aki egy meghatározott kistérségi körzetben, árvíz miatti kitelepítés esetében járul hozzá a beszerzési lánc folyamatához, illetve az érintett emberek áttelepítéséhez. Például egy befogadóhely esetében, az árvíz miatt menedék nélkül maradtak számára szolgáltatnak sátrakat az adott környéken. Minden 3 fős csapat egy régiót képvisel, és minden csoporttag egy kistérséget. A babszemek a tagok rendelkezésére álló erőforrásokat szemléltetik, amit sátrak felvásárlására és terepre küldésére használhatnak fel. A tételek rendelkezésre bocsátásának ára a cselekvés idejétől függ:

- A. **Egy bab:** amennyiben a sátrakat az esős időszak előtt előkészítik (ekkor bőven van idő az eszközök szállítására, azonban nem tudhatjuk előre, hogy szükségünk is lesz-e ezekre). Amennyiben emellett dönt valamely játékos, fel kell állnia egy babbal a kezében (amit át kell adnia a játékmesternek még az esőzések előtt). Ezt a műveletet nevezzük „korai cselekvés”-nek.
- B. **Négy bab:** amennyiben a sátrak szállítása a katasztrófát követően történik meg (a kárenyhítés szükségessége egyértelmű, ezért az eszközök mozgatásának is gyorsnak kell lennie, azonban azzal is kell számolnunk, hogy egyes utak/hidak nem járhatóak, emiatt a szállítás magasabb költségekkel is járhat). Amennyiben árvíz sújtja területüket, az ülte maradt játékosok négy babot fizetnek a játékmesternek.

Az, hogy bekövetkezik egy árvíz vagy sem, a kocka dobásától függ: amennyiben a regionális és lokális kocka összege 10 vagy több, az árvíz bekövetkezik.

Néhány gyakorlati kört követően, a játék meglepetéssel kezdődik: az egész csoport egy aukcióban vehet részt, amely során hozzáférést nyerhetnek a regionális időjárás előrejelzésekhez. Minden játékos megbeszéli a csapattagokkal közösen, hogy hány babot hajlandó befektetni a sajátjai közül a hozzáférés megszerzéséért, majd titokban a nem áttetsző poharakba helyezik ezeket (0 és 10 között játékosonként, ami azt szemlélteti, hogy az egyes játékosok a költségvetésük hányad részét hajlandóak a regionális előrejelzések hozzáféréseért és megértéséért kiadni).

Az aukció visszaszámlálásának végére, minden csapat előre viszi a poharát. A csapatok fele (a legtöbbet befektetők) kapnak egy átlátszó poharat, aminek segítségével már az előtt láthatják a regionális dobókocka értékét, mielőtt

döntenének a felállás vagy ülve maradás mellett a 10 kör során. A csapatok másik fele visszakapja a babokat, azonban ők nem láthatják a regionális dobókockájukat.

Később egy második aukció is lesz, amely során a katasztrofá kockázatok csökkentéséről szóló programokra lehet befektetni. Ennek segítségével, amennyiben árvíz következik be, az ülve maradt játékosok által fizetendő ár 4 bab helyett 2 bab lesz.

Emlékeztető

A játékosok zavarban érezhetik magukat a szabályok miatt, valamint a játék során. Akárcsak a valóságban, a döntések és ezek következményei közötti kölcsönhatás komplex lehet. A zavar tehát teljes mértékben normális érzés (de a játék során ennek mértéke várhatóan csökkenni fog, amint a játékosok megértik a különböző felvállalt szerepek következményeit).

A játék a valóság egyszerűsített reprezentációja. Alkotói olyan szempontokat emeltek ki, melyek fontosak a rugalmasság fogalmának tanulmányozásához, de ugyanakkor elhanyagolták a valóság olyan nézőpontjait, melyek relevánsak ugyan, de túlbonyolítanák a játékot. A játékosok a szabályok elfogadásával csatlakoznak a játékhoz, a szabályok nem változhatnak a játék során. A játékmeister a játék elejétől kezdődően legyen tekintélyes, viselkedjen főnökként, a játék során szükség lesz erre.

Az előrejelzés ára

Emlékeztető

A csapattagok közötti konzultáció nagyon hasznos, de ugyanakkor fontos kiemelni, hogy a játékosok egyénileg döntenek (a csapattagok nem kényszeríthetik egymást valamilyen döntés meghozatalára). Lesz pár „gyakorlati” kör majd azt követően 10 „valódi” kör (nyertesekkel, vesztesekkel és ajándékokkal). A játékosok nem oszthatják meg egymással a babszemeket, mivel az altruizmus és kooperatív magatartás nem jellemző a valóságra.

Fontos: játsszuk le és értékeljük a gyakorló köröket!

1. Gyakorló kör (nincs előrejelzés) (segédkártya)

A csapatok dobznak regionális kockájukkal, melynek értéke nem látható a pohár alatt. (A játék során próbáljunk meg minden egyes eszközt ugyanúgy nevezni a játék teljes ideje alatt, pl. a „regionális dobókocka”. Ne váltogassuk a megnevezéseket!).

Emlékeztessük a játékosokat a döntéseikre: 1 babot fizetnek, ha felkészülnek az árvízre, és ekkor fel kell állniuk a babbal a kezükben, egyébként nem fizetnek semmit és ülve maradnak.

Hívjuk fel a figyelmet az időre, amely a csoportos konzultációkra áll rendelkezésre az egyéni döntések meghozatala előtt. Gyakoroljunk nyomást a játékosokra, ne hagyjunk elegendő időt számukra. Kezdjük el a visszaszámlálást még mielőtt a játékosok elhatározták volna magukat valamilyen döntés mellett. (Alkalmazzunk idő-nyomást!)

Számoljunk vissza: „10, 9, 8....” Legyünk hangosak és határozottak: a visszaszámlálás járjon izgalommal, amit a STOP szóval tovább fokozhatunk.

Hangos „STOP!”-pal fejezzük be a számolást! Ekkor a játékosok már nem változtathatnak döntésükön, vagy állnak, vagy ülve maradtak.

GYÚJTŚÜK ÖSSZE A VÉDEKEZÉS ÁRÁT: azok a játékosok, akik az árvíz védekezés mellett döntenek, egy babot fizetnek a játékmasternek vagy asszisztensének (amennyiben releváns a játékmaster összefoglalhatja milyen döntések születtek, kiemelheti a hasonlóságokat és különbségeket az egyes csapatok között).

A játékosok dobznak saját lokális kockájukkal. Kérjük meg őket, fedjék fel poharaikat! Kérdezzük meg, kinél volt árvíz! (10 vagy ennél több a két dobókocka összege), majd mutassunk példákat a hiábavaló cselekvésre, illetve a cselekvés elmulasztására.

Pontozzuk a hatékonyságot:

- ⇒ ha egy játékosnál nincs árvíz, akkor nem fizet;
- ⇒ ha egy játékosnál árvíz van: amennyiben ül 4 babot fizet (nincs felkészülve), illetve ha áll már nem fizet semmit (fel van készülve);

Amennyiben egy játékosnak nem áll rendelkezésére a 4 bab, átadja az összes nála maradt babot, és kap egy piros követ, amely a humanitárius krízist szimbolizálja. Ez a játékos továbbra is részt vehet a játékban, de nem tud többé egy babot se befektetni a katasztrófa kockázatok csökkentésére, illetve 4 babot fizetni egy katasztrófa esetén. Azonban kaphat további piros köveket, amennyiben 10-et vagy annál többet dob a következő körökben. (Megjegyzés: amennyiben valaki ki tudja fizetni a 4 babot még biztonságban van, még akkor is ha nem maradt több bab nála).

A játékosok nem halnak meg, ha elfogynak a babjaik; a halál nem egy büntetés, azok a játékok, amelyek ezt játékosan magukba foglalják elfogadhatatlanok a humanitárius dolgozók számára. Verjük nagydobra, ha valaki humanitárius krízisbe kerül: mi történt veled? Nyugodtan tegyük drámai-vá a játékot.

2. Ismételjük meg ezt a gyakorlati kört, majd adjuk vissza mindenkinek a babokat!

Legyünk drámaiak: az igazi játék hamarosan elkezdődik, nyertesekkel, vesztesekkel, és természetesen ajándékokkal (mutassuk fel milyen ajándék jár a nyertes játékosnak és a győztes csapatnak). Mielőtt továbblépnénk, kérjük meg a játékosokat, hogy tegyenek fel kérdéseket, amennyiben nem egyértelműek a szabályok! Válaszoljunk meg minden kérdést, ami a játékszabályokkal és játékmennettel kapcsolatosak, azonban ne áruljuk el a stratégiák szabályait, hagyjuk a játékosokat saját gondolkodásuk és cselekvéseik alapján tanulni!

3. Magyarázzuk el az előrejelzés „csavarát”!

Kérdezzük meg a játékosoktól, kik szeretnék látni a regionális dobókockát a pohár alatt **mielőtt** döntést kéne hozniuk azt illetően, hogy előre felkészülnek-e vagy sem!

Magyarázzuk meg, hogy a tudomány segítségével az esőzéseket előre tudjuk jelezni, és a regionális dobókocka eredményét még azelőtt láthatják, mielőtt döntést hoznának! Azonban ez komoly erőforrás befektetéssel jár, hiszen az előrejelzéseket meg kell tanulni értelmezni, illetve azt is tudni kell, hogyan kell ezek ismeretében cselekedni. A regionális dobókocka láthatóságához emiatt előzetes befektetést kérünk a csapatoktól. A csapatok csupán fele fogja látni a dobókockáját mielőtt meghozza döntését. Hogyan döntjük el, hogy mely csapatok kapják meg az átlátszó poharakat? Egy aukcióval, árveréssel!

- ⇒ Kérjünk meg minden játékost, hogy járuljon hozzá valamennyi babbal a csapat ajánlatához! A legmagasabb ajánlatot tevő csapatok a továbbiakban láthatják a regionális előrejelzéseket.
- ⇒ Emeljük ki, hogy a csapatok konzultációjára rövid idő áll rendelkezésre, és majd egyéni döntéseket kell hozniuk! A csapatok kiküldenek valakit a pohárban lévő ajánlatukkal a játékmesterhez.
- ⇒ Kezdjük el a visszaszámlálást (10, 9, 8...), amit követően a döntést hozó csapatoknak már állniuk kell a pohárral a kezükben.
- ⇒ Fejezzük be a visszaszámlálást egy határozott „STOP!”-al.
- ⇒ Számoljuk össze az ajánlatokat, majd határozzuk meg, mely csapatok kapják meg az előrejelzést (a legtöbbet ajánló csapatok, de a teljes csapatszám fele. Egyenlőség esetén adjuk meg a hozzáférést mindkét csapatnak)!

4. Kezdjük el a „valódi” játékot!

1. Először kérjük meg a játékosokat, hogy fordítsák meg a játéklapjukat és adjanak az A-D kérdésekre a válaszokat.
2. Minden csapat dob a regionális kockájával.
3. Az aukció nyertesei látni fogják az átlátszó pohár alatti értékeket, míg a többieknek a nem átlátszó pohár alatt rejtve maradnak.
4. A játékosok döntéseket hoznak (1-2 percet hagyjunk a legelején, hogy a játékosok eldönthessék a csapatos és egyéni stratégiájukat).
5. Ezek után jön a visszaszámlálás, amely végén minden játékos áll (korai cselekvés, mely egy babba kerül) vagy ül (nem tesz semmit).



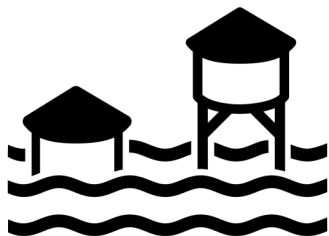
6. „STOP!”

7. Gyűjtjük össze az álló játékosoktól az 1-1 babot!

Azok a csapatok, akiknek nincs előrejelzésük most felfedhetik a regionális dobókockájukat, majd minden egyes játékos dob a lokális kockájával. Mindenki értékelje ki, hogy van-e árvíz és ezt vezesse fel a játéklapra is. Kérjük meg a játékosokat, hogy jelöljék a döntésüket: az álló személy az 1 bab befektetést a korai cselekvésre, az ülő ember pedig a semmittevést!

A játékmester segítői elvesznek 4 babot azoktól a játékosoktól, akiket az árvíz érint, azonban nem cselekedtek időben. Akik kifogynak a babokból, krízist szimbolizáló piros követ kapnak. A játékmester megoszthatja megfigyeléseit a játékosok viselkedését illetően. Ezután jöhet a következő kör.

5. A második kört követően, még a harmadik kör előtt, magyarázzuk el a katasztrófa kockázat csökkentésének „csavarát”



Most már elárulhatjuk, hogy az előrejelzéseken kívül katasztrófa kockázat csökkentési programokba is befektethetnek a csapatok, például: gátépítés az árvíz által veszélyeztetett területeken. Az előzőhöz hasonló

aukciót bonyolítunk le, azzal a különbséggel, hogy ebben az esetben csak egy nyertes csapat lesz. A nyertes csapat gátat épít, és a kárenyhítésnek köszönhetően ez a csapat 4 helyett, 2 babot fizet árvíz esetén, amennyiben nem készülnek fel rá előre.

Emeljük ki, hogy a csapatok konzultációjára rövid idő áll rendelkezésre, és majd egyéni döntéseket kell hozniuk. A csapatoknak mielőbb ki kell küldeniük valakit a pohárban lévő ajánlatukkal a játékmesterhez.

Kezdjük el a visszaszámlálást (10, 9, 8...), amit követően a döntést hozó csapatoknak már állniuk kell a pohárral a kezükben.

Fejezzük be a visszaszámlálást egy határozott „STOP!”-al.

Számláljuk össze az ajánlatokat, majd határozzuk meg, melyik csapat kaphatja meg a katasztrófa kockázat csökkentési programot.

6. A hetedik kör elején ismertessük az új körülményeket, amelyek befolyásolhatják a játékosok döntéseit.

A hetedik kör elején vezessük be az éghajlatváltozást a játékba. Eddig a pontig az éghajlatváltozás titkos volt! Kérdezzük meg a játékosoktól, hogy ki hallott az éghajlatváltozásról, és ki tudja, mit jelent. Rövid beszélgetést követően, magyarázzuk meg, hogy az éghajlatváltozás megnöveli a bizonytalanságot a jövőben, ami azzal jár, hogy a játékosok nem tudják majd milyen esőzésekre számíthatnak a térségükben. A játékmester a regionális dobókockát titokban 8-oldalú dobókockára cseréli (ez megnöveli az árvizek kockázatát és a megmaradó turnusokban a játékosok ezt használják).

Minden további szabály változatlan, egy újabb kör után a játékosok rájönnek, hogy az árvíz-veszély megnőtt.

7. A játék vége

A játék a tizedik kör végén fejeződik be. Egy kis ajándékot adunk annak a játékosnak, akinek a legtöbb babja van a végén (egyéni nyertes: akinek a legtöbb erőforrása marad egyéb humanitárius tevékenységgel kapcsolatos költségekre, amelyekre egyébként nem kerülhetne sor). Egy nagyobb ajándékot kap a nyertes csapat, tehát az a régió amelyik kollektív módon a legtöbb babbal rendelkezik.



Az ünneplést követően kérjük meg a játékosokat, hogy válaszoljanak a játékoslapon lévő az E-G közötti kérdésekre is.

8. Megbeszélés

Kérjük meg a játékosokat, hogy alkossanak kis csoportokat (5-8 fő), és beszéljék meg közösen a játékkal kapcsolatos élményeiket, tapasztalataikat.

A megbeszéléshez nyugodtan bontsuk meg a csapatokat és keverjük meg az asztaloknál ülőket, hogy a résztvevők olyanok véleményét is megismerhessék, akikkel közvetlenül nem játszottak.

A megbeszélést segítő kérdések:

- ⇒ Sokuknak nyilvánvaló lehet, hogy a játék egyes elemei szerencsefüggőek mások stratégiaiak. Előfordulhat, hogy nem vagyunk szerencsések, ahogyan a való életben is, azonban mit lehet elmondani a katasztrófa kockázatokra való felkészülésről?
- ⇒ Hogyan érznek a piros kővel rendelkező játékosok a döntéseik következményeivel kapcsolatban?
- ⇒ Mik az előnyei az időszaki előrejelzések ismeretének? (pl. felkészülhetnek a katasztrófa beköszöntése előtt, több idő áll rendelkezésre az előkészületekre, van lehetőség tárgyalni a hatóságokkal)
- ⇒ Mik az időszaki előrejelzések korlátai? (pl. nem lehet pontosan tudni, hogy mikor következik be az esőzés, ha egyáltalán bekövetkezik, időnként hiábavalónak tűnhet a korai cselekvés, ezért nehéz megértetni magunkat az emberekkel)
- ⇒ Mit okozott az éghajlatváltozás? (pl. nagyobb esély az árvízre, értékesebb lett az időszaki előrejelzés ismerete)
- ⇒ Ez csupán a valóság egy reprezentációja volt – mit tudnál tenni a való világban, ha figyelmeztetést kapsz, hogy hamarosan aszályos vagy csapadékos időszak következik?

A csoportos megbeszélést követően töltsék ki a J-M kérdéseket is. Köszönjük meg a részvételt!

A játékot tervezte:

Pablo Suarez és Janot Mendler de Suarez

Köszönetnyilvánítás

Ezt a játékot az Amerikai Vöröskereszt támogatásával, illetve a Vöröskereszt és Vörös Félhold Éghajlati Központjának kutatói ösztöndíjával fejlesztették ki.

A játék magyar nyelvű változatát összeállította:

Kállai Brigitta-Margit, BME Egyetem Zöld Kör

(Creative Commons) CC BY-NC-SA 3.0

Nevezd meg! - Ne add el! - Így add tovább!

A játékhoz tartozó további segédanyagok:

A játékosoknak kiosztandó játéklapok (összesítő táblázat és kérdések): ld. következő két oldal
Játékmester által használható prezentáció:

<https://www.dropbox.com/sh/65dogkhoaugym3p/AAD6KZOrVxWDtN0vvanawrfta?dl=0>

A játék eredeti csomagja elérhető az Éghajlati Központ oldalán: <http://climatecentre.org/resources-games/paying-for-predictions>

Csapat neve: _____

Nem: *Nő / Férfi*

Hány babbal járultál hozzá az Előrejelzés aukcióhoz?
_____ / KKCS aukció: _____

A csapatod nyerte az Előrejelzés aukciót? *Igen / Nem*
és a KKCS aukciót? *Igen / Nem*

		Választás (Ö)		Esőzés	
		Korai cselekvés	Nincs cselekvés	Regionális eső	Helyi eső
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
É.V.					
8					
9					
10					
		MARADÉK BABSZEM:			

Az előrejelzés ára

Képzeld el, hogy újratekardjuk a játékot. Jellemezd a stratégiád:

F. ____ babbal járulok hozzá az Előrejelzés aukcióhoz.

G. Amennyiben a kezdetektől fogva lett volna hozzáférésem az előrejelzéshez (láttad volna a regionális dobókocka értékét), milyen esetekben fektettél volna be egy babot a korai cselekvésbe?

Csoportos beszélgetést követően megválaszolendő kérdések:

H. Változott-e a stratégiád a játék végén az első körökhöz képest?

Igen / Nem

Amennyiben megváltoztattad a stratégiád, mi okozta ezt szerinted?

Mennyire értesz egyet az alábbi állításokkal?

I. Az eredeti stratégiám korlátai: *egyetértek / részben egyetértek / nem értek egyet*

J. A végső helyzetem javításának lehetősége: *egyetértek / részben egyetértek / nem értek egyet*

K. Megfigyeltem a többi játékos stratégiáját: *egyetértek / részben egyetértek / nem értek egyet*

L. A többi játékos megjegyzést fűzött a stratégiámhoz: *egyetértek / részben egyetértek / nem értek egyet*

M. Megbeszéltünk a többiekkel egy csapat stratégiát:

Egyetértek / részben egyetértek / nem értek egyet

N. Ami tetszett a játékban:

O. Amit megváltoztatnál:

P. Van ötleted arra, hogy az emberek hogyan férnek hozzá és hogyan használják az előrejelzéseket a valóságban? Kérlek magyarázatot is adj!

Q. Milyen volt a játék? (karikázz be egyet):

Kíváló / Nagyon jó / Jó / OK / Rossz / Nagyon rossz / Borzalmas

R. Bármilyen más, amit megosztanál velünk?

A "Készen állok" játékot olyan közösségekkel történő kommunikációhoz fejlesztették ki, melyekre jellemző valamilyen helyspecifikus veszélyeztető tényező, ezért különösen nagy jelentősége van a helyben megvalósuló felkészülésnek és kockázatcsökkentésnek. A játék levezetése során bármilyen katasztrófa-forgatókönyvet elképzelhetünk, de a legjobb az, ha az a játékosok számára minél realisabb szituációt vázolunk fel. Ez a szituáció lehetőségeink szerint tükrözze azt a veszélyt, amely a célcsoportot fenyegeti.

Várt eredmények: kommunikációs készségek fejlődése, katasztrófa felkészültség, csapatmunka. A játék használható helyi közösségi vagy egyéni készenléti tervek elkészítésének kiindulópontjaként.

Játékmestertől elvárt tapasztalati szint: 2/5

Célcsoport: A közösség tagjai. A játék katasztrófavédelmi szakemberekkel, önkéntesekkel, munkatársakkal stb. is játszható. Életkor: 14 év felettiek.

Játékosok száma:

Legalább két darab háromfős csapatra van szükség, de ideális esetben minden csapatban hat játékos van.

Szükséges idő a játékhoz/tárgyaláshoz: 30 perc

Eszközök, erőforrások:

- ✓ Játékkártya: 8 darab csapatonként
- ✓ Tollak: néhány darab minden csapat részére
- ✓ Babszem: 20 darab csapatonként
- ✓ Dobókocka: 20 darab csapatonként
- ✓ Stopper
- ✓ Ajándék(ok) a nyertes csapat(ok) részére
- ✓ Önkéntes segítő, aki lehetőleg ismeri a játékot

Szükséges játéktérület: Legalább 20 négyzetméteres területre van szükség, ha lehetséges ez nyílt tér legyen.

A játék nyertese(i): Az a csapat nyer, amelynek a legtöbb elsőbbségi pontja van a játék végén.

A játék menete

1. A csapatok kialakítása után a játékmester elmondja a katasztrófaszituációt.
2. Brainstorming: a csapatok tevékenységeket, műveleteket találnak ki.
3. A csapatok kiválasztanak 8 elsőbbséggel rendelkező tevékenységet a listából.
4. A csapatok elsőbbségi sorrendbe helyezik a kiválasztott tevékenységeket a babszemek felhasználásával, és ezek számát a játékkártyák jobb felső sarkába írják.
5. A következőkben a játékmester segítője összeszedi a babszemeket és félreteszi azokat.
6. A csapatok a dobókockák számának segítségével meghatározzák az egyes tevékenységek nehézségét és ezek számát a játékkártyák jobb felső sarkába írják.
7. A csapatok ráírják a játékkártyákra a csapat nevét.
8. A játékmester segítője a játéktérületre helyezi a tevékenységeket a rájuk írt dobókockák számával együtt.
9. A játékmester elmondja a játékszabályokat (lásd a „Tippek a játékmesternek” részt).
10. A csapatok megbeszélik a stratégiájukat (egyéenként vagy csapatként játszanak a tevékenységek végrehajtása érdekében).
11. A játékmester a start vonalhoz irányítja a játékosokat, bejelenti a visszaszámlálást (felkészülni, rajt!) és 1 percet ad a játékosoknak.
12. Amint lejár az idő, a játékmester arra kéri a csapatokat, hogy kizárólag az elvégzett tevékenységekkel térjenek vissza, és az el nem végzett tevékenységeket hagyják ott, ahol volt.

13. A csapatok pontszámát megkapjuk, ha összeadjuk az elvégzett tevékenységek számát, a nyertes a leg több elvégzett tevékenységgel rendelkező csapat lesz.
14. A játékmeister kiosztja az ajándékokat, amit a megbeszélés követ.

Szabályok:

A játékosok egy időben, ugyanazon térben játszanak. Fontos: az összekeveredések elkerülése végett, a csapatoknak egyértelműen jelölniük kell a játékkártyáikat a csapat nevével. A csapatok csak a saját csapatuk tevékenységeit végezhetik el.

1. A játékosoknak egy percük van minél több tevékenységet elvégzésére.
2. Ahhoz, hogy egy tevékenységet elvégezzenek, a játékosnak addig kell dobnia a tevékenységhez csatolt dobókockával, amíg 1-est nem kap. Attól függetlenül, hogy egy adott tevékenységhez hány dobókocka lett hozzárendelve, a játékos egyszerre csak egy dobókockával dobhat.
3. Ha többen dolgoznak egy tevékenységen, párhuzamosan többen is dobhatnak egy-egy dobókockával. Ez segíthet a tevékenység gyorsabb elvégzésében.
4. Amikor egy játékos elvégez egy tevékenységet, el kell vennie a dobókocká(ka)t és a játékkártyát a ráírt tevékenységgel.

II. rész: Tippek a játékmesternek

Előkészületek:

10 perc

Játékmenet

1. A játékmester kitalálja a szimulált katasztrófa forgatókönyvét. (Például: „A falut átszelő folyó vízszintje növekszik, az árhullám délután eléri a településedet is. Mit teszel annak érdekében, hogy a háztartásod felkészült legyen?”)
2. A közösséget 6 fős csapatokba osztjuk (akárhány csapat lehet, de ajánlott 5-10 fős csapatokkal játszani a megfelelő játékélmény érdekében).
3. A csapatoknak az adott veszélyhelyzet megoldására a lehető legtöbb elvégezhető műveletet kell kitalálniuk. A csapatvezető az összes tevékenységet leírja egy papírlapra. Játékmester (vagy segítője): motiválja a csapatokat, hogy versengjenek, és minél több műveletet írjanak össze.
4. Ezek után a csapatok kiválasztják a 8 legfontosabb tevékenységet a listájukról, és ezeket ráírják egy-egy játékkártyára.
5. Minden csapat 20 babszemet kap, amelyek az elsőbbséget szimbolizálják. A csapatok minden művelethez legalább 1 babszemet rendelnek, majd a maradék összes babszemet az elsőbbségtől függően kell hozzárendelniük az egyes tevékenységekhez. Tehát minél fontosabbnak ítélnek egy műveletet, az annál több babszemet kap. A csapatok a játékkártyák jobb felső sarkába felírják a babszemek számát („elsőbbség” címszó alatt).

6. Minden csapat 20 dobókockát kap. Ezek szemléltetik az egyes műveletek nehézségét. A dobókockákat a babszemekhez hasonlóan kell a tevékenységekhez rendelni, majd a jobb felső sarokba a „nehézség” címszó után fel kell felírni a dobókockák számát.

7. A játékmester (vagy segítője) elhelyezi a műveleteket a közösség környékén, majd ráhelyezi a dobókockákat is. A műveletek legalább 5 méterre legyenek egymástól, ezzel is ösztönözhetőek a játékosok, hogy szaladjanak az egyik tevékenységtől a másikhoz.

Megjegyzés: Amennyiben kis közösségről van szó, a műveleteket a nekik megfelelő helyekre is elhelyezhetjük (például a „víz beszerzése” műveletet a fali kúthoz közel). A játéktérület legalább 20 négyzetméteres legyen.

Fontos: kerüljük a szeles helyeket, mert a szél a játéklapokat elfújhatja vagy lefújhatja róluk a babokat, dobókockákat! Mindig hívjuk fel a biztonsággal kapcsolatos ismeretekre a figyelmet! Játékvezetőként mi felelünk a résztvevők testi épségéért.

Játék vége

Az idő lejártakor a csapatok megmutatják a megszerzett műveleteket. Minden csapat összeadja az ezekre ráírt babszemek számát (elsőbbségi pontok). Az a csapat nyer, amelyik a legtöbb pontot szerezte meg.

Készen álltok!

Iránymutatás

- ⇒ Az anyagokat és az instrukciókat lépésről-lépésre áruljuk el!
- ⇒ Időnként ellenőrizzük a játékosokat és győződjünk meg arról, hogy megfelelően rögzítik a játékkártyákra az adatokat!
- ⇒ Emlékeztessük a játékosokat, hogy a megszerzett műveleteket vigyék magukkal, a be nem fejezett műveleteket pedig hagyják a talált helyen a visszaszámolás végén!
- ⇒ Emlékeztessük a játékosokat, hogy csak a saját csapatuk tevékenységeit végezzék el!
- ⇒ Első a játékosok biztonsága, ezért hívjuk fel a figyelmüket a testi épségük megőrzésére!
- ⇒ Figyeljünk arra, hogy a csapatjátékosok együtt haladjanak előre, ezért győződjünk meg arról, hogy mindenki megértette a szabályokat, mielőtt a következő lépésre rátérnénk!

Megbeszélés

- ⇒ Voltak-e fontos tevékenységek, amelyeket a csapatok nem végeztek el?
- ⇒ Mi alapján választottad ki a műveleteket?
- ⇒ Mi volt az elsőbbséged?
- ⇒ Voltak-e olyan műveletek, amelyeket túl nehéz volt elvégezni?
- ⇒ Mire jöttél rá a jelenlegi felkészültségedet illetően (a valóságban és a játékban egyaránt)?
- ⇒ Mit szeretnél most tenni azért (valóságban), hogy egy ilyen forgatókönyv esetében felkészült legyél a jövőben?
- ⇒ Milyen műveletekre/erőforrásokra/támogatásra/tervezésre van szüksége a közösségnek az ilyen felkészültség megvalósításához?

Tervezte

Ramiro Corbetta és Shaan Sarang

Köszönetnyilvánítás

Ezt a játékot az Amerikai Vöröskereszt támogatásával, illetve a Vöröskereszt és Vörös Félhold Klíma Centruma kutatói ösztöndíjával valósították meg.

A játék magyar nyelvű változatát összeállította:

Kállai Brigitta-Margit, F6 Egyesület

(Creative Commons) CC BY-NC-SA 3.0

Nevezd meg! - Ne add el! - Így add tovább!

A játékhoz tartozó további segédanyagok:

A játékosoknak kiosztandó játéklapok (ld. alább)

A játék eredeti csomagja elérhető: <http://climatecentre.org/resources-games/ready>

Figyelem! A kiosztandó kártyák kézírással is könnyen előálíthatóak.

Csapatnév:

Fontosság (babok száma):

Nehézség (dobókockák):

Tevékenység:

Készen állok!

Community Resilience in Urban Areas



Biztosan!

Városi reziliencia szimulációs gyakorlat

Egy játékos gyakorlat a városi felkészüléshez



BritishRedCross



DANISH
RED
CROSS



HUNGARIAN RED CROSS

Psychosocial Centre



International Federation
of Red Cross and Red Crescent Societies

RED CROSS/RED CRESCENT
CLIMATE CENTRE



International Federation
of Red Cross and Red Crescent Societies

The Netherlands RedCross



A játék létrehozásáról

A Biztosan! Című játékot a Vöröskereszt és Vörös Félhold Társaságok Nemzetközi Szövetségének Éghajlatváltozási Központja a Községi Reziliencia Városi Környezetben c. projekt keretében fejlesztette ki. A játék kifejlesztése során a projektben résztvevő Észak-ír, Dán és Magyar katasztrófavédelmi és közösségi szakemberek tapasztalatai és a célterületek helyi lakosságának szükségletei biztosították a szükséges alapot a foglalkozás felépítéséhez.



Biztosan!

A játék célja: A városokban élő lakosság, szolgáltatások és épületek árvizekkel szembeni ellenálló-képességének növe-
lése egy interaktív tanulási feladat segítségével.

Tanulási célok: A közösségi csoportok támogatása a terve-
zésre és együttműködésre való összpontosításban, hogy
jobban felkészülhessenek a jövőbeni áradásokra.

Résztvevők száma: 5 – 10 fő

Szükséges idő: körülbelül 45 perc a levezetéssel együtt

Szükséges eszközök:

A játékosok számára:

- ✓ Játékosonként 1 kanál (ha lehetséges normál méretű
teáskanál, de a nagyobb is alkalmas)
- ✓ Egy nagy tál száraz bab (legalább 25 bab / játékos)

A játékvezető számára:

- ✓ Kinyomtatott játékkártyák
- ✓ Kinyomtatott szabályok és „csalási lapok”
- ✓ Lehetőség szerint: ajándékok (pl. csokoládé,
repanyagok)

Helyszín: nagy nyílt terület (szabadtér vagy beltér)

Szempontok a helyszín kialakításához, berendezéséhez:

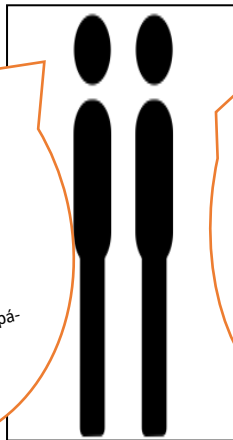
- ⇒ Ellenőrizzük: legyünk biztosak abban, hogy minden
megvan és a mennyiségek megfelelőek!
- ⇒ Szabályok és csalási lapok: a játékosok által látható
helyre kifüggesztve
- ⇒ Szórjuk szét a játéklapokat a padlón!
- ⇒ A „Biztonságban” lapokat a terület ellentétes helyére
helyezzük el!

Helyezzük el a babos tálát a terület egyik oldalára
(lehetőleg egy asztalra), és biztosítsunk 1 kanalat játéko-
sonként!

Bevezetés:

1. Kezds: Üdvözöllek benneteket városunkban, amelyet a gyakorlat során a közösségi felkészültség megismerésére fogunk használni!
2. **Foglalkozás:** Osszunk ki minden játékosnak egy foglalkozási játékkártyát (véletlenszerűen, pl. húzzanak egyet a kezükből). Ismertessük: Ez mostantól a foglalkozásod, kérlek, gondolkodj el, mivel járhat ez a munka.
3. **Bemelegítés - egymás meggyőzése:** „Mindenkinek 30 másodperce lesz arra, hogy a kiosztott foglalkozásának megfelelően bemutatkozzon és meggyőzze a többieket, hogy az ő munkahelye a legfontosabb egy katasztrófa esetén, ezért azt kell megvédeni elsőként. (*Optionális: szavazzunk a legjobb érvelésre!*)

Helló! A focipályán dolgozom. Ezen a helyen tartjuk a kitelepítési gyakorlatokat, szóval nagyon fontos, hogy jó gondját viseljük. Rádásul tudjuk, hogy a barátaink a legértékesebbek egy áradás után. Tudtok jobb helyet a találkozásra, mint a focipálya?



Sziaztok! Én fogyatékos emberekkel dolgozom. Ha egy áradás eléri a városunkat, mit gondoltok, kinek van a legnagyobb szüksége segítségre? Igen, ne feledkezzetek

A bemelegítő „elevator pitch”-ek segítenek oldani a légkört és kontextusba helyezik a kártyákat és a játékosokat. Lehetőség szerint tartsunk szavazást a legmeggyőzőbb beszédről! (Pl.: „Visszaszámolok— a visszaszámolás végén mindenki mutasson rá arra, aki szerinte a legmeggyőzőbb beszédet tartotta!”). Jutalmazzuk a győztest!

Biztosan!

Első kör - Szabályok

Hogyan lehet megnyerni ezt a kört? Magyarázzuk el: A játékos, aki a legtöbb „Felkészültségi babot” szerzi meg nyer, és ő lesz a Reziliencia Hőse!

Lépések: Mutassuk be a szabályokat:

- ✓ *A kanalad használatával egyszerre két babot vihetsz! A bab nem eshet le a kanálból!*
- ✓ *Először mindenkinek be kell fejeznie a munkanapját azzal, hogy 10 babot szállít a tálból a munkájának megfelelő munkahelykártyához. (kanállal, egyszerre kettőt)*
- ✓ Ha túl vagy a munkanapodon (letettél 10 babot a kártyára), amennyire csak tudsz, próbálj meg felkészülni az áradásra! Amikor az idő lejár, meglátjuk, ki lesz a Reziliencia Hőse!
- ✓ Vegyél fel két babot a kanaladba és válassz egyet a földön fekvő játékkártyák közül! Mindig más kártyát válassz!
- ✓ Fordítsd meg a kártyát és kövesd az „Egyéni felkészülés” rész utasításait! (Ne ijedj meg, a feladatok néha viccesek.)
- ✓ Ha elvégezted a feladatot, fogd kezedbe a két babot és irány a tálka a következő kettőért! Ismételd addig, amíg az idő le nem jár.

Kérdezzünk és tisztázzuk: Világosak a szabályok?

Játék!

Alkalmazzuk az időnyomás technikáját! Emlékeztessük a résztvevőket az időkorlátra: a játékidő két perc.

- ⇒ A játék indítása előtt számoljunk vissza: vigyázz, kész, rajt!
- ⇒ 10 másodperccel a vége előtt kezdjünk el visszaszámolni!

A reziliencia hőségének kihirdetése:

A kör végén nézzük meg, kinek van a legtöbb bab a kezében? Kérjük meg a játékosokat, hogy álljanak körbe és mutassák fel babjaikat. Keressük meg azt, hogy kinek van a legtöbb babja.

- ⇒ Kérjük meg a Reziliencia Hőst, hogyha van jó tanácsa, javaslata a többieknek, ossza meg velük. "Hogyan sikerült ilyen jól felkészülnöd? Volt valamilyen stratégiád?"
- ⇒ Kérdezzük meg: megcsináltad a munkahelyed felkészítő feladatát? Ha nem, miért nem?

Második kör - Szabályok

1. Új kihívások – hogyan lehet nyerni?
- ⇒ Az imént bejelentettek egy időjárási figyelmeztetést: 50%-os eséllyel hirtelen árvizeket okozó esők jönnek a kör végéig!
 - ⇒ Ezért ha áradás jön, és kevesebb, mint X^* kártya kerül biztonságba, a város katasztrófa sújtotta terület lesz... szóval mindenkit kár ér... és elveszti az összes személyes felkészültségi babját.
 - ⇒ Ezért a második kör végén feldobunk egy érmét, hogy lássuk, lesz-e eső.
 - a) Ha nincs eső: a játékos a legtöbb babbal lesz a Reziliencia Hőse.
 - b) Ha lesz eső: hogy a város biztonságban legyen, legalább X^* kártyát biztonságba kell helyezni, azaz együttesen legalább X^* számú közösségi felkészülési tevékenységet kell végrehajtaniuk. ($X = \text{játékosok száma} \cdot 2$)

Magyarázzuk el, és hagyjuk, hogy kérdezzenek!

- ⇒ Minden játékosnak először be kell fejeznie a rendes munkanapját: helyezzetek le 10 babot a rendes munkátoknak megfelelő kártyához.

Biztosan!

- ⇒ Ugyanakkor: az első körből megmaradt egyéni felkészültségi babok lehelyezésével előnyhöz lehet jutni!
- ⇒ Szerezz további két babot és válassz egy kártyát, az azon lévő Községi Felkészülési Tevékenységét fogod megcsinálni. Gondold át, mely kártyák kapcsolódnak foglalkozásodhoz! Fordítsd meg és válassz:
 - a. Ha megcsinálod az egyéni felkészülési teendőket: megtarthatod a két babot!
 - b. Ha a községi felkészülési cselekvést választad és vitted véghez, elviheted a kártyát a „Biztonságos” zónába. A két babot a földön kell hagynod!

Egy ujj szabály!

- ⇒ Egy ujj szabályt alkalmazunk: a kártyákat csak a mutatóujjak közé fogva lehet elvinni. Azoknál a kártyáknál, amelyeknél több játékos szükséges, minden érintett játékos mutatóujja részt kell, hogy vegyen a kártya szállításában!



Játék

Alkalmazzunk időnyomást! „másfél percek, azaz 90 másodpercek van!” Kezdjük visszszámolni a kör vége előtt 10 másodperccel. **{Titkos játékvezetői trükk: játszassuk el ezt a kört kétszer, de ne mondjuk el a játékosoknak!}**

{Az első alkalommal biztosítsunk elég időt ahhoz, hogy a játékosok elegendő községi kártyát vigyenek biztonságba. Dobjuk fel az érmét, és jelentsük be: nincs áradás!}

A második alkalommal még azelőtt állítsuk le a játékot, hogy a játékosok elegendő kártyát helyeznének biztonságba! Újra: dobjunk fel egy érmét és jelentsük be... esett az eső, és bekövetkezett a... katasztrófa!}

A katasztrófa azt jelenti, hogy mindenki veszít: az összes egyéni felkészültségi bab elveszik. Kérdezzük meg a játékosokat, mely lapokat nem vitték biztonságba? Folytassuk a harmadik körrel.

Jegyezzük meg: *Mely kártyák kerültek biztonságba? Melyek nem?*

⇒ *Mit jelentene ez a való életben?*

⇒ *Hogyan tudnánk megakadályozni, hogy a sérülékeny emberek, a különleges szükségletekkel rendelkező csoportok ne maradjanak hátul?*

Harmadik kör

1. Magyarázzuk el: Hogyan lehet megnyerni a végső kört?

Új kihívás: jelentsük be – a kormány elrendelte városotok területére az árvízi veszélyhelyzetet! Egy jelentős árhullám fogja elérni a várost a kör végére.

⇒ Minden munkát felfüggesztettek: mindenki a közösség és saját maga felkészítésére kell fókuszáljon!

⇒ Ahhoz, hogy a várost megvédjétek a katasztrófától, minimum X* kártyát kell biztonságba helyezni, amelyek közül 5 a sérülékeny csoport kártya kell, hogy legyen!... Különben mindenki veszít.

$X = \text{játékosok száma} \times 2$

Magyarázzuk el a szabályokat és hagyjuk, hogy kérdezzenek!

2. Új szabály: *a Közösségi Cselekvést csak akkor lehet megvalósítani, ha az adott kártya egyéni felkészülési cselekvését legalább az egyik játékos megvalósította! Minden esetben 2 baba van szükség a cselekvés kivitelezéséhez.*

3. A kör előtt a játékosok stratégiai egyeztetést tarthatnak. „Mielőtt elkezdjük, 30 másodpercek van megvitatni a stratégiátokat!”

Biztosan!

4. A végső körre 90 másodpercek van. Készüljetek fel a legjobban, ahogy csak lehet! Két lehetséges kimenetelünk van.
 5. Ha X számú kártya „biztonságba” kerül, közöttük az 5 sérülékeny csoport kártyát: (ld. családi lapokat): Nyertetek!
- ⇒ **Ha kevesebb, mint X* kártya, vagy kevesebb, mint 5 sérülékeny csoport kártya kerül „biztonságba”:** megpróbáltátok, de... sajnos a város nem elég biztonságos.

„Ha szeretnétek, újra játszhatjuk.” (ha újrajátsszák, legyünk biztosak benne, hogy a sikeresek lesznek.)

A tapasztalatok megbeszélése

A játék végén értékeljük együtt az élményeket, tapasztalatokat a játékosokkal! Az alábbi kérdések segítenek az értékelésben, feldolgozásban.

- ⇒ Hogyan érezted magad a játék közben?
- ⇒ A második körben volt-e olyan kártya, amit fontos lett volna megvédeni, de nem került biztonságba? (ld. Saját jegyzetek. Fogalmazhatunk drámaiain is egyes kártyáknál.)
- ⇒ Mi volt a stratégiátok? Mi történne a való életben?
- ⇒ Mire segített rávilágítani a játék? Van olyan tanács, amit a játékból levonva alkalmazni tudnátok egy felkészülési terv készítésekor?

A játék végén: köszönjük meg a játékot!

A játék során felhívtuk a figyelmet az együttműködés fontosságára, a közösség ismeretének fontosságára és a kockázatok és prioritások szerepére. Egyedül senki sem tudná megmenteni a városát. Jó esetben a harmadik kör előtti 30 másodperces stratégiai vita segített megváltoztatni az egyének cselekvését – képzeljük el, mi történhet, ha több idő áll rendelkezésre! Gratulálunk!

Játékvezetői tippek

- ✓ Emlékezzünk: zavartság alakulhat ki a játékosokban. Legyünk türelmesek és magyarázzunk el mindent.
- ✓ Ne felejtsek el ellenőrizni, hogy a játékosok értik-e a szabályokat!
- ✓ A szabályokat egyenként, lépésekben adjuk át: ne magyarázzunk el egyszerre mindent! A megértéshez idő kell.
- ✓ Emlékezzünk: a biztonság az első! Hívjuk fel a játékosok figyelmét a balesetveszélyre és a biztonságra! Teremtünk biztonságos környezetet, távolítsuk el a veszélyforrásokat!
- ✓ Bátorítsuk a játékosokat, hogy mondják el gondolataikat! „Ez az árvízi felkészülésről szól: mindenkinek tudnia kell!”
- ✓ Alkalmazzunk időnyomást! Számoljunk vissza és ha túl ügyesek a játékosok, vegyünk vissza az időből!

Fotó: Molnár András, MVK



Biztosan!

A játékhoz tartozó eszközök és segédanyagok elérhetőek a <https://www.dropbox.com/sh/65dogkhoaugym3p/AAD6KZOrVxWDtN0vvanawrfta?dl=0> cím alatt, magyar és angol nyelven.

Köszönetnyilvánítás

Ez a játék a Vöröskereszt és Vörös Félhold Éghajlati Központja által került kifejlesztésre Margot Steenberg és Janot Mendler de Suarez vezetésével a Brit Vöröskereszt (Észak-ír Szervezete), a Dán Vöröskereszt, a Magyar Vöröskereszt és az IFRC Pszichoszociális Segítségnyújtás Központja támogatásával és az Európai Bizottság anyagi segítségével.

Hálásak vagyunk az Éghajlati Központ csapatának, a bostoni Emerson College enGAgeMEnt laborjának és Játék-Tervezési Részlegének, a Brit Vöröskeresztnek (Londoni nemzetközi csoportja) és a Holland Vöröskeresztnek a játék korai verzióinak tesztelésében nyújtott segítségével és értékes visszajelzéseikért.

A játék a Creative Commons nem kereskedelmi célú licenzét viseli: Attribution-NonCommercial 4.0 International License.



A Magyar változatot a Magyar Vöröskereszt megbízásából készítette: F6 Fenntarthatóságért Egyesület.

A Genfi Egyezmények és Kiegészítő jegyzőkönyveik bizonyos mértékig az Alapelvek őrzői és védelmezői.

Emberiség

A Vöröskereszt és Vörösfélhold Mozgalom, amely abból az óhajból született, hogy a harcmezők sebesültjei megkülönböztetés nélkül segítségben részesüljenek, nemzeti és nemzetközi méretekben erőfeszítéseket tesz, hogy megelőzze és enyhítse az emberi szenvedést, bárhol következzen is be. Célja az élet, az egészség védelme, az emberi személyiség tiszteletben tartása. Elősegíti a népek közötti kölcsönös megértést, barátságot, együttműködést és tartós békét.

Pártatlanság

A szenvedés enyhítésére törekszik, ebben csak a rászorultság mértéke szerint tesz különbséget és elsőbbséget biztosít a legsürgősebb veszélyhelyzeteknek.

Semlegesség

Annak érdekében, hogy továbbra is élvezze mindenki bizalmát, az ellenségeskedések során a Mozgalom nem állhat egyik oldal mellé sem és sohasem folytathat politikai, faji vallási, illetve ideológiai természetű vitákat.

Függetlenség

A Mozgalom független. A nemzeti társaságok, miközben kormányaik segítői a humanitárius munkában és alá vannak vetve országgaik törvényeinek, mindig őrizték meg önállóságukat, hogy mindekor a Mozgalom alapelveinek megfelelően cselekedhessenek.

Önkéntesség

A Nemzetközi Vöröskereszt és Vörösfélhold önkéntes segítő mozgalom, amelynek indítéka semmiképpen sem lehet az anyagi haszon-szerzés.

Egység

Egy országban csak egy Vöröskereszt vagy Vörösfélhold Társaság létezhet, melynek mindenki előtt nyitva kell állnia. Emberbaráti tevékenységét az ország egész területére ki kell terjesztenie.

Egyetemesség

A Nemzetközi Vöröskereszt és Vörösfélhold Mozgalom világméretű intézmény, amelyben minden nemzeti társaságnak egyenlő jogai vannak, egyenlő a felelősségük és a kötelességük egymás segítésében.