

Sinu ees on Changemakers Adventure - enesearengumäng maailmamuutjatele!

Konfutsius on öelnud: “Mees, kes liigutab mägesid, alustab kivikeste kandmisest.”

Kõrgel-kõrgel mäetipus on varjul õnn ja heaolutunne, mida me kõik ihaldame, kuid teel sinna on palju kive, mis ootavad kandmist.

Mängu eesmärk on aidata kasvada sinu sisemisel maailmamuutjal ja luua maailma muutvaid tiime. Mängulaul edasi jõudmiseks on sul vaja läbi teha hulk ülesandeid. Sul tuleb ennast avada (rääkida oma minevikust, eesmärkidest, konfliktidega toime tulekust jpm). Sa saad proovida mitmesuguseid tegevusi (mediteerida, õuna müüa, kõnet pidada), võistelda nii teiste mängijate kui ka iseendaga (loetledes, millele oled tänulik, või hüpates kõige kõrgemale), anda lubadusi (rahalisi, perekondlikke) ja püüda läbinägelikult ära arvata, millised on sinu mängukaaslased (kuidas nad õpivad, mis tüüpi isiksused nad on).

Iga ülesande eest teenid 1–4 punkti vastavalt sellele, kui hästi ülesandega hakkama said. Punkte annavad sulle teised mängijad. **Mängus on edukamad head jutuvestjad: kui avad oma tausta ja selgitad oma tegevusi, aitad teistel end paremini mõista. Mida huvitavamalt räägid, seda rohkem punkte saad ja seda kiiremini lõppu jõuad.** Mäng kestab, kuni esimene mängija on jõudnud mängulaua lõppu.

Kuidas mängida:

1. Mängu alustamiseks on vaja laiali laotada mängulaud ning igale mängijale anda:
 - hindenupud numbritega 1–4, mille abil jagad teistele punkte ülesande täitmise eest;
 - nupp, millega liigutad end mängulaul edasi.
2. Ülesandekaardid jaotatakse sümbolite kaupa mängulaua kõrvale viide pakki, sümbolid pealpool.



Jutustamine



Lubadus



Tegevus



Pakkumine



Võistlus

3. Mängu alguses asetavad mängijad oma nupu ruudule START. Seal on kõigile esimene jutustamise ülesanne. Mängu alustab kõige noorem mängija, seejärel temast vasakpoolne mängija. Esimeses ringis vastavad kõik mängijad jutustamise küsimusele: **Mis on sinu kõige varasem mälestus?** Järgmistes mänguringides tõmbavad mängijad järjest ülesandekaarte vastavalt oma ruudul olevale sümbolile.

4. Iga vastuse eest saab vastaja hindeid ja arvutab need ringi oma sammudeks mänguväljal (vt järgmist punkti).

5. Vastajale annavad teised mängijad hindepunkte skaalal 1–4, kus neli on kõrgeim hinne. Iseendale punkte anda ei saa. Kui hinded on näidatud, arvutab mängija neist keskmise: liidab teiste antud punktid ja jagab tulemuse hindajate arvuga.

Näide: kui mängijaid on kokku neli ja sa saad teistelt punktid 3, 2 ja 2, siis pead punktide summa (3 + 2 + 2 = 7) jagama hindajate arvuga (3). Saadud vastus tuleb ümardada täisarvuks (7/3 = 2.33 ≈ 2). Seega saad edasi liikuda kaks sammu.

Mille alusel hinnata?

Jutustamine – kui aus ja põhjalik vastus oli.

Lubadus – kui usutav on, et mängija antud lubaduse ühe nädala jooksul täidab.

Tegevus – kui hea soorituse mängija tegi.

Pakkumine – kui täppi inimene oma arvamustes pani. Pakkumise ülesandes peab mängija pakkuma vastuseid kõigi teiste mängijate kohta.

Võistlus – kui saad oma ülesandega hakkama või võidad kaasmängijat, siis astud võitjana edasi neli sammu. Võistluse kaotaja jääb paigale. Võistlust alustab alati see, kes ruudule astus, ja võistleb endast paremal käel oleva inimesega. Kui võistlus jääb viiki, liiguvad mõlemad mängijad kaks sammu edasi.

6. Mäng on subjektiivne, selles ei otsita absoluutset tõe. See, mida iga küsimus täpselt tähendab, kuidas sellele vastata ja kuidas vastust hinnata, sõltub mängijate endi kokkulepetest.

7. Mängulaua on ka tühje ruute. Kui satud sellisele ruudule, võid ühe sammu edasi liikuda või valida endale meeldiva teemaga kaardi (siis on sul võimalus edasi liikuda 1–4 sammu).

8. Kui esimene mängija jõuab lõppu, on tema viimaseks ülesandeks **teha pilt, et maailmamuutjate seltskond mälestuseks jäädvustada.**

9. NB! Mängu karbi tagaküljel on QR-kood, mille kaudu saad anda mängule tagasisidet, teha ettepanekuid mängu edasiarendamiseks, soovitada uusi ülesandeid ja küsimusi.

Head maailma muutmist, alustades iseendast!
Make a change!

Projekti toetab SA Archimedese noorteagentuur Euroopa Solidaarsuskorpuse programm.