

# FAIRShip

## Jocul FAIRStart

Scopul acestui joc este acela de a le permite jucătorilor să experimenteze și să învețe un principiu de bază a abordării de tip “Bază sigură” a managementului instituțiilor de îngrijire a copiilor. Jocul îi obligă pe participanți să ajungă la un echilibru între sarcinile pe care le au de îndeplinit cu copiii și stabilirea unei relații cu aceștia.

### Caracteristici

Joc pentru 3 – 6 jucători (plus 1 conducător de joc)

Timp de joc: 45-60 minute + timpul pentru reflecție

### Materiale

1 tablă de joc (puntea navei FAIRShip, prima navă spațială pentru copiii din univers) (se va scoate la imprimantă pe 4 foi A3)

1 tabelă cu Rutina Zilnică (tabela cu sarcinile pentru diferite momente ale zilei)

1 pion pentru fiecare jucător (poate fi o monedă sau alt obiect de mici dimensiuni)

34+ Carti de joc cu copii, cu imaginea unui copil pe o parte și numele și datele celui copil pe partea cealaltă (se vor scoate la imprimantă din fișierul PowerPoint, câte 4 slide-uri pe pagină, față-verso)

34+ Agrafe

20+ Cărți de joc cu evenimente și acțiuni (se vor scoate la imprimantă câte 2 slide-uri pe pagină)

1 clepsidră sau un cronometru

1 stilou + tablă pentru ținut scorul (pentru conducătorul de joc)

### Pregătirea jocului

Plasați tabla de joc pe o masă, în jurul căreia lumea să se poată mișca. Jucătorii vor sta în jurul mesei și trebuie să poată ajunge la tabla de joc de oriunde ar sta.

Alegeți la întâmplare 6/8 cărți de joc cu copiii pentru fiecare jucător (de exemplu, 24 de cărți de joc dacă sunt 3 jucători) și așezați-le la întâmplare în CAMERELE navei FAIRShip.

Luati teancul cu cărți de joc cu evenimente și puneți-l cu fața în jos, lângă tabla de joc.

Puneți tabela cu Rutina Zilnică lângă tabla de joc.

Iată explicația pe care trebuie să le-o dați jucătorilor: “În acest joc, veți fi membri ai echipajului pe nava FAIRShip, prima navă de îngrijire a copiilor din univers. FAIRShip a primit orfani de pe toate planetele din multiplele sisteme planetare locuite din univers, iar voi trebuie să aveți grijă de ei. Acești copii vă vor ocupa tot timpul și veți colabora pentru a îndeplini toate sarcinile necesare pentru îngrijirea lor, cum ar fi: să-i îmbrăcați, să-i hrăniți, să-l puneși să se joace și să învețe etc. Dar țineți minte, copiii au nevoie de mult mai mult – va trebui să le oferiți atenția voastră și să stabiliți o relație cu ei, învățând tot ce puteți despre ei.”

În fine, arătați-le jucătorilor cărțile de joc cu copii (atât fața, cât și spatele) și ilustrați regulile jocului:

<sup>35</sup>/<sub>17</sub> Rutina zilnică și managementul timpului

<sup>35</sup>/<sub>17</sub> Cum să îndeplinească sarcini (arătați-le toate mișcărilor)

<sup>35</sup>/<sub>17</sub> Cum să înainteze pe tabla de joc

<sup>35</sup>/<sub>17</sub> Întrebări legate de relație

<sup>35</sup>/<sub>17</sub> Evenimente (nu e nevoie să le explicați, doar să le menționați)

Puteți să îi lăsați pe jucători câteva minute ca să vorbească și să se organizeze, dar timpul nu trebuie să

depășească 3 minute.

### **Cum se joacă jocul**

Jocul se joacă urmărind cele 6 momente ale zilei: scularea, dimineața, prânzul, după-amiaza, cina, noaptea. Un moment al zilei se numește *rundă*. Fiecare rundă durează 3 minute (conducătorul de joc poate modifica această durată dacă jucătorii sunt prea lenți sau prea rapizi). Un joc complet reprezintă o zi întreagă (6 runde) sau două zile întregi (12 runde, 6 de “exerciții” și 6 de “punere în practică” high performance).

În timpul fiecărei runde, jucătorii trebuie să îndeplinească sarcinile în parte, așa cum sunt indicate de tabela cu Rutina Zilnică. Îndeplinirea unei sarcini înseamnă îndeplinirea acțiunii fizice indicată pentru acea sarcină. De exemplu, pentru a spăla un copil de dimineață, un jucător trebuie să mângâie cartea de joc cu copilul respectiv de trei ori. Sarcinile trebuie îndeplinite în camera corectă (de exemplu, masa se ia la cantină, se doarme în camere etc.).

### *Cum se înaintează pe tabla de joc*

Pentru a se mișca pe tabla de joc, jucătorii trebuie să miște pionii. Pionii nu pot “să zboare”, ci trebuie “să meargă” pe tabla de joc și să folosească ușile (nu pot trece prin pereți!).

Pentru a muta copiii pe tabla de joc, jucătorul trebuie să fie pe țintă (la sosiri), apoi poate muta cărțile de joc cu copii una câte una. Cărțile de joc se mișcă la fel ca pionii: nu zboară, ci baleiază pe tabla de joc și folosesc ușile. Spațiile nu pot fi supraaglomerate (cărțile de joc cu copiii nu pot fi puse una peste cealaltă).

### *Cum se ține punctajul*

Conducătorul de joc este cel care supraveghează ce sarcini sunt îndeplinite la fiecare rundă și notează totul pe tabela de marcaj.

1 SARCINĂ ÎNDEPLINITĂ PENTRU 1 COPIL = 100 puncte (scor pentru practică)

1 COPIL DE CARE NU S-A AVUT GRIJĂ = -100 puncte (scor pentru practică)

După fiecare rundă, conducătorul de joc va face o pauză și va pune fiecărui jucător întrebări despre copii, urmând indicațiile de pe tabela de marcaj. Întrebările sunt legate de anumite trăsături ale copiilor și măsoară calitatea relației: jucătorii trebuie să-și facă timp să învețe ce pot despre copii în timp ce își îndeplinesc sarcinile.

1 RĂSPUNS CORECT = 500 puncte (scor pentru relaționare)

1 RĂSPUNS GREȘIT = -200 puncte (scor pentru relaționare)

### *Cărțile de joc cu evenimente*

Cărțile de joc cu evenimente reprezintă lucruri care se pot întâmpla pe parcursul unei zile. Pot fi folosite în două moduri:

1. Conducătorul de joc ia o carte de joc cu evenimente și o folosește pentru a “condimenta” o rundă sau pentru a crea o tensiune mai mare în joc
2. Jucătorii sunt rugați să ia o carte de joc din teancul cu cărți de joc cu evenimente, pentru a fi folosită în runda următoare (în funcție de modul cum decurge jocul, poate fi o carte de joc pentru toți jucătorii sau câte o carte de joc pentru fiecare jucător)

Este bine să începeți să folosiți cărțile de joc cu evenimente abia după câteva runde, după ce jucătorii s-au obișnuit cu regulile de bază a unui joc și se pot descurca cu un joc de o complexitate mai mare.

### **Sfârșitul jocului**

Jocul se termină când se termină ziua (6 runde) sau când se termină două zile (12 runde).

### **Timpul de reflecție**

Timpul de reflecție este esențial la învățarea prin joc, pentru că atunci jocul se transformă în cunoștințe noi.

În jocul FAIRShip, timpul de reflecție poate porni de la rezultate: conducătorul de joc poate face comentarii referitoare la punctajul total pentru practică și pentru relaționare, poate să vadă cât de mari sau de mici sunt aceste punctaje.

În continuare, se pot discuta următoarele aspecte:

1. Cum a fost organizată îngrijirea copiilor (un grup de copii pentru fiecare jucător, pe sarcini etc. )
2. Dacă s-a ținut cont de rutina copiilor (de exemplu, dacă aceiași copii dorm mereu în aceeași cameră)
3. Legătura dintre practică și relaționare (dacă jucătorii își fac timp să se uite pe cărțile de joc în timp ce îndeplinesc o sarcină sau după aceea, în “timpul liber”)
4. Dacă jucătorii se ajută unii pe ceilalți
5. Cum se descurcă jucătorii cu evenimentele neașteptate (cărțile de joc cu evenimente)
6. Cum sunt îngrijiți copiii (în grupuri sau individual)