

Η Δεξαμενή

#LarpForClimate #EduLarp #ClimateEducation

“Αυτό το εκπαιδευτικό LARP αφορά την κλιματική αλλαγή και την λειψυδρία, καλεί τους παίκτες να διαχειριστούν πόρους, να αναπτύξουν μη- λεκτική επικοινωνία και να αντικατοπτρισούν όσα έμαθαν στα περιβαλλοντικά θέματα του πραγματικού κόσμου.”

Ο οδηγός αυτός περιέχει οδηγίες βήμα - βήμα για οργανωτές που θέλουν να συντονίσουν την δική τους δραση παιχνιδιού του εκπαιδευτικού LARP "Η Δεξαμενή".
Μπορείτε να βρείτε όλους τους οδηγούς και τα υλικα στην Ιστοσελίδα της "Δεξαμενής".

Βασικές Πληροφορίες

💧 **Αριθμός Παικτών:** τουλάχιστον 10, μέχρι 30, δουλεύει βέλτιστα με 20.

💧 **Ηλικίες Παικτών:** 13 - 35 χρονών

💧 **Διάρκεια:** μικρή και μεγάλη έκδοση (2 και 3 ώρες) χωρισμένες σε 45' λεπτά με διαλείμματα.

💧 **Περιγραφή:**

Αυτό το εκπαιδευτικό LARP εξωτερικού χώρου καλεί τους παίκτες σε έναν μετά-αποκαλυπτικό κόσμο που έχει στιγματιστεί από την κλιματική αλλαγή και την λειψυδρία. Ως μέλη αντιπάλων φυλών, οι παίκτες πρέπει να χτίσουν στρατηγική επιβίωσης, να αναπτύξουν μη-λεκτική επικοινωνια και να πλοηγηθούν μέσα στις φυλετικές πολιτικές. Το παιχνίδι ενθαρρύνει βαθιά ενδοσκόπηση στις πραγματικές περιβαλλοντικές προκλήσεις, προσφέροντας μια ξεχωριστή μίξη στρατηγικής, παιχνιδιών ρόλων και κοινωνικής συναναστροφής. Οι παίκτες καθοδηγούνται σε μια ζωντανή εμπειρία σύνδεσης, αντιζηλίας, και μετά παιγνιακής κατακλείδος, με την ελαστικότητα να προσαρμόσουν το παιχνιδι στην δική τους οπτική. Μία δυναμική μίξη διασκέδασης και εκπαίδευσης, το παιχνίδι αυτό προσφέρει έναν ελκυστικό τρόπο να περιεργαστεί και να συζητήσει κανείς τα φλέγοντα οικολογικά ζητήματα.

💧 **Ετικέτες:** Εκπαιδευτικό LARP, Αφηρημένο(εννοώντας ότι ο παιγνιακός κόσμος δεν επιβάλλεται αυστηρά, π.χ. Δεν υπάρχει κώδικας ένδυσης), Εξωτερικού Χώρου, Οικολογικό, Κλιματική Αλλαγή, Φατρίες(εννοώντας ότι η αντιπαράθεση ανάμεσα σε δύο μεριές είναι θεσμικό κομμάτι του παιχνιδιού), Μη-Λεκτικό Αθλητικό, Στρατηγικό, Άνεση έναντι του Κοινού Καλού, Ομαδικότητα, Ταχείας Δράσης

💧 **Εκπαιδευτική Στόχοι:**

- Ενσυναίσθηση για την κλιματική Αλλαγή και ιδιαίτερα για την λειψυδρία.
- Κατανόηση του πως η ανθρώπινη βολή έρχεται σε σύγκρουση με την φύση.
- Αναγνώριση της ανάγκης για συμβιβασμό.
- Ανάλυση του πόσο επιρρεπής είμαστε στην ριζοσπαστικοποίηση και την σύγκρουση.
- Ενθάρρυνση να μάθουμε περισσότερους τρόπους για να συνεισφέρουμε στην προστασία του περιβάλλοντος.

💧 **Απαιτήσεις:**

Επιλέξτε και οργανώστε ένα μέρος διεξαγωγής που να είναι κατάλληλο για την δράση της "Δεξαμενής". Ένα εξωτερικού Χώρου LARP έχει πολλά πλεονεκτήματα, αλλά επιφέρει και πολλές προκλήσεις. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για να προετοιμάσετε τον περιβάλλοντα χώρο του παιχνιδιού στο κεφάλαιο Προετοιμάζοντας τον Χώρο Παιχνιδιού αυτού του οδηγού:

- **Δάσος ή Πάρκο με δέντρα** (ή άλλα φυσικά τοπωνύμια) με αρκετό χώρο και ασφαλές έδαφος για να μπορούν οι παίκτες να τρέξουν.
- **Καιρικές Συνθήκες** (όπως με κάθε παιχνίδι εξωτερικού χώρου, πρέπει να σκεφτείτε το καιρό με βάση την περιοχή σας. Επίσης λάβετε υπόψιν ότι το παιχνίδι εμπεριέχει του παίκτες να μπουγελώνουν ο ένας τον άλλον με νερό)

Προετοιμάστε προπς παιχνιδιού, προτεινόμενα με υλικά από αναβαθμισμένη ανακύκλωση ή επαναπροσδιορισμένα, μπορείτε να βρείτε πιο συγκεκριμένες οδηγίες και εικόνες στο κεφάλαιο Προετοιμάζοντας το Υλικό του Παιχνιδιού του Οδηγού:

- **Κορδέλα Κεφαλής Φυλής**
- **Σημαίες Φυλής**
- **Πηγή Νερού & Δεξαμενές Φυλών (κουβάδες)**
- **Πετσετάκια Προσώπου**
- **Κανόνες Παιχνιδιού**
- **Άλλα**

💧 **Εύσημα:** LARPifiers, www.larpifiers.com

Συγγραφείς: Πολυνείκης Παπούλιας(Polynikis Papoulias), Ειρήνη Χαρακαϊδι (Eirini Charakaidi), Αλέξανδρος Αλεξίου (Alexandros Alexiou)

Χρηματοδότηση: Πρόγραμμα Larp για το Κλίμα (Erasmus+ Πρόγραμμα, Δράση Κλειδί 2, 2021-1-PL01-KA220-YOU-000029241
www.facebook.com/LarpForClimate

Η Δεξαμενή....1
Βασικές Πληροφορίες....2
Πριν το Παιχνίδι....5
Ρόλος του Συντονιστή....5
Προετοιμάζοντας τον Χώρο Παιχνιδιού....6
Προετοιμάζοντας τα Υλικά του Παιχνιδιού....8
Φάσεις Παιχνιδιού....10
Ιστορία - Υπόβαθρο....11

Κανόνες, Ενέργειες και Ασφάλεια για τους Συντονιστές 12
Στοιχεία Παιχνιδιού 15
Μαθησιακοί Στόχοι 16
Προσάρμοσε, Παράλλαξε, Αυτοσχεδίασε 17
Στην Διάρκεια του Παιχνιδιού 18
Εφαλτήρια Ενημέρωση 18
Το Παιχνίδι 21
Κατακλείδα 22
Μετά το Παιχνίδι 24
Δραστηριότητες Επέκτασης 26
Αυτό-στοχασμός Συντονιστή 27
Στοιχεία Επικοινωνίας 27
Παραλλαγές και Άλλα 28
Γλωσσάριο - Εκτυπώσιμα Υλικά 30
Σκονάκι Κανόνων Συντονιστή 30
Σκονάκι Κανόνων Κόκκινης Φυλής 38
Σκονάκι Κανόνων Κίτρινης Φυλής 41

Πριν το Παιχνίδι

Ρόλος του Συντονιστή

💧 Οι συντονιστές οφείλουν να διαβάσουν ενδελεχώς ολόκληρο τον οδηγό και να εξοικειωθούν με στοιχεία του παιχνιδιού. Πρέπει να βρούν τον σωστό χώρο (χώρος παιχνιδιού) τουλάχιστον δύο μήνες πριν το παιχνίδι και να ξεκινήσουν την “Προετοιμασία υλικών παιχνιδιού” τουλάχιστον έναν μήνα πριν το παιχνίδι και να εγγυηθούν ότι θα έχουν τον ακριβή αριθμό παικτών, θα μπορούν να υλοποιήσουν την μεταφορά και όλα τα σκονάκια θα είναι τυπωμένα από το Γλωσσάρι - Εκτυπώσιμα Υλικά που βρίσκεται παρακάτω στον οδηγό. Οι καιρικές συνθήκες θα πρέπει να έχουν ελεγχθεί μια εβδομάδα πριν το παιχνίδι. Λίγες ώρες πριν την πραγματοποίηση του, οι Συντονιστές θα πρέπει να ξανακοιτάξουν τα υπόλοιπα βήματα που βρίσκονται στο κεφάλαιο "Προετοιμάστε τον χώρο Παιχνιδιού"

💧 Παρότι το παιχνίδι μπορεί να συντονιστεί από ένα άτομο, συνιστούμε να έχετε δύο συντονιστές να υποβοηθούν τις ομάδες με τις ασκήσεις προθέρμανσης ξεχωριστά και να μπορούν να καλύπτουν όλο τον χώρο παιχνιδιού ως διαιτητές. Περαιτέρω, η ύπαρξη δύο

συντονιστών βοηθάει στην καλύτερη αντιμετώπιση εκτάκτων αναγκών, καθώς ο ένας συντονιστής μπορεί να ασχοληθεί με την παρούσα ανάγκη ενώ ο άλλος μένει και υποβοηθάει την υπόλοιπη ομάδα.

💧 Για συντονιστές που ενδέχεται να μην έχουν εμπειρία με εκπαιδευτικά παιχνίδια LARP (eduLARP) (π.χ. Εκπαιδευτές, δάσκαλοι, γονείς), προτείνουμε να συμμετάσχετε σε κάποιο εργαστήριο ή εκπαιδευτικό σεμινάριο πάνω στα παιχνίδια αυτά, πρίν οργανώσετε το παρακάτω παιχνίδι. Προτείνουμε το πρόγραμμα εκπαίδευσης Green eduLARP, καθώς τα προγράμματα μας έχουν συνεργαστεί ανοιχτά μεταξύ τους. Ει δυνατόν, θα ήταν επίσης χρήσιμο να συνεργαστείτε με κάποιον έμπειρο στην διαχείριση, παιχνιδιών LARP ώστε να εγγυηθείτε ένα ομαλό και επιτυχές παιχνίδι.

💧 Για συντονιστές που κατέχουν επιπροσθέτως τον ρόλο του εκπαιδευτή για τους παίκτες τους (δασκάλους, καθηγητές, άτομα που δουλεύουν με νέους), σας προτείνουμε να δοκιμάσετε την μακρά έκδοση του παιχνιδιού και να την συμπεριλάβετε στα πλάνα μαθημάτων σας ώστε να καταφέρετε το μέγιστο αποτέλεσμα. Η συμμόρφωση των εκπαιδευτικών στόχων του παιχνιδιού με την εγκύκλιο μαθημάτων και τους εκπαιδευτικούς σας στόχους, θα προσφέρει μια πληρότερη εμπειρία που θα έχει πιο δραστικά αποτελέσματα στους συμμετέχοντες, ενισχύοντας τα νοήματα που είναι συνυφασμένα στο παιχνίδι και δημιουργώντας μια μεγαλύτερη ενσυναίσθηση για τα προβλήματα που συντελούν στην κλιματική αλλαγή και στην λειψυδρία.

💧 Οι Συντονιστές οφείλουν επίσης να είναι έτοιμοι να προσαρμόσουν το παιχνίδι, ώστε να καλύπτει τις ανάγκες των παικτών ή αναπάντεχες καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν στην διάρκεια του παιχνιδιού , περισσότερες πληροφορίες στο κεφάλαιο Προσάρμοσε, Παράλλαξε, Αυτοσχεδίασε αυτού του οδηγού. Το παραπάνω μπορεί να σημάνει περαιτέρω ρυθμίσεις στους κανόνες παιχνιδιού, περισσότερη υποστήριξη σε παίκτες που δυσκολεύονται, ή αντιμετώπιση εντάσεων που μπορεί να δημιουργηθούν ανάμεσα σε παίκτες. Το να είστε ευέλικτοι και να ανταποκρίνεστε στις ανάγκες της ομάδας είναι απαραίτητο για να εγγυηθείτε μια επιτυχημένη και απολαυστική εμπειρία eduLARP για όλους τους εμπλεκόμενους!

💧 Γλωσσάρι εννοιών που χρησιμοποιούνται για το παιχνίδι.:

- **Παιχνίδι** (αναφέρετε στο σενάριο, εκπαιδευτικό LARP, δράση)
- **Χώρος Παιχνιδιού** (αναφέρεται στον χώρο που παίζουμε, την περιοχή εντός παιχνιδιού, το μέρος)
- **Παίκτες**(αναφέρεται στους συμμετέχοντες ή μαθητές)
- **Φυλή**(αναφέρεται στις υποομάδες, ομάδες παικτών)

- **Συντονιστής** (αναφέρεται στον εκπαιδευτή, άρχων του παιγνίου (game master), ή άτομο υπεύθυνο για το παιχνίδι)
- **Πηγή Νερού & Δεξαμενές Φυλών** (αναφέρεται στα δοχεία/κουβάδες που χρησιμοποιούνται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ως πηγή νερού για και φυλετικές δεξαμενές για κάθε δοχείο ομάδας)
- **Οδηγός** (αναφέρεται σε αυτό το έγγραφο, εγχειρίδιο, google doc)

💧 Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ως συντονιστής/εκπαιδευτής, επικεντρωθείτε σε 3 παράγοντες:

a) Ενθαρρύνετε τους παίκτες σας να δεθούν με την ομάδα τους. Ο στόχος πρέπει να είναι να δημιουργήσετε μια αίσθηση αντιπαλότητας μεταξύ "της μεριάς μας και της μεριά τους" και να υπάρχει σύμπνοια ανάμεσα στα μέλη της ίδιας φυλής. Τοιουτοτρόπως, δημιουργείται το αίσθημα, ότι για να επιβιώσει η φυλή μου, πρέπει να μεταφράσω την άλλη φυλή ως απειλή.

b) Σιγουρέψτε ότι οι παίκτες δεν μπορούν να επικοινωνήσουν και να βρουν άλλον τρόπο. Πρέπει να νιώθουν ότι η άλλη ομάδα βρίσκεται εμπόδιο στην επιβίωση τους, και ωθώντας τους να σταματήσουν την αντίπαλη ομάδα. Το πλαίσιο θα δουλέψει ευνοϊκά υπέρ της δημιουργίας καχυποψίας μεταξύ των ομάδων, ενώ επίσης θα βοηθήσει τα άτομα να γίνουν δημιουργικά με την διαχείριση κρίσεων και την επίλυση προβλημάτων.

c) Απόσπαστε τους παίκτες με την ιδέα της επέκτασης (μέσω της κατοχύρωσης δένδρων με σημαίες), ενθαρρύνοντάς τους αναπτύξουν μια στρατηγική. Πρέπει να αισθάνονται ότι αυτή η στρατηγική πρέπει να εφαρμοστεί κατα γράμμα και οτιδήποτε την μπλοκάρει αποτελεί κρίση. Το παραπάνω θα συντελέσει και θα αποσπάσει τους παίκτες από το να συνειδητοποιήσουν ότι η αντίπαλη ομάδα δεν χρειάζεται να είναι εχθρική.

Το υπόλοιπο παιχνίδι θα κατευθυνθεί από τους ίδιους τους παίκτες, που ενστικτωδώς θα δημιουργήσουν εντάσεις. Εσείς ως συντονιστής, είστε ένα οδηγός για την διαδικασία, που προσέχετε ότι το παιχνίδι θα τρέξει σωστά.

Προετοιμάζοντας τον χώρο του Παιχνιδιού

💧 Επιλέξτε ένα άλσος ή πάρκο με δέντρα που να μην είναι ιδιαιτέρως πυκνά, ώστε να επιτρέπουν στους παίκτες να τρέξουν

ελεύθερα και να αποφύγουν ατυχήματα. Επιθεωρήστε την περιοχή για πέτρες, ρίζες και άλλα στοιχεία που μπορεί να κάνουν την πρόσβαση του εδάφους επικίνδυνη για τρέξιμο. Βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχουν μονοπάτια ή δρομάκια μέσα στον χώρο του παιχνιδιού, ώστε να ελαχιστοποιήσετε το ρίσκο παρέμβασης από ανθρώπους, ζώα ή ποδήλατα καθώς οι παίκτες τρέχουν πάνω κάτω. Σιγουρέψτε ότι δεν είναι μέρος συγκέντρωσης, καθώς οι παίκτες δεν θα μπορέσουν να εκφραστούν ελεύθερα αν νιώθουν ότι τους παρατηρούν τυχαία άνθρωποι.

💧 Υπολογίστε χονδρικά και μετρήστε τις αποστάσεις μεταξύ της Κύριας Δεξαμενής και των Δεξαμενών των Φυλών να είναι όσο το δυνατόν πιο δίκαιες. Ενδύκνειται να επισκεφτείτε τον χώρο παιχνιδιού μερικές μέρες πριν το παιχνίδι για να βεβαιωθείτε ότι όλα είναι σωστά για το παιχνίδι.

💧 Ελέγξτε τις καιρικές συνθήκες μια μέρα και μερικές ώρες πριν το παιχνίδι και ενημερώστε τους παίκτες σας για τυχόν αλλαγές. Η ύπαρξη μιας δευτερεύουσας τοποθεσίας είναι ένα καλό πλάνο για να έχετε στο νού σας αν κάτι πάει στραβά.

💧 Επισκεφθείτε το μέρος παιχνιδιού λίγες ώρες πριν το παιχνίδι για να στήσετε ότι είναι απαραίτητο και να κάνετε τις απαιτούμενες αλλαγές.

💧 Τοποθετήστε την Κύρια “Πηγή Νερού” (ελέγξτε το κεφάλαιο Κανόνες, Δράσεις και Ασφάλεια για τους Συντονιστές) στην μέση του μέρους παιχνιδιού, και τοποθετήστε τις δύο “Δεξαμενές Φυλής” σε ίσες αποστάσεις από την πηγή, ευρισκόμενες στις δύο άκρες του χώρου. Το μέγεθος του χώρου δεν ορίζεται σε αυτόν τον οδηγό, καθώς κρίνεται στην διακριτική ευχέρεια του εκάστοτε συντονιστή να αποφασίσει, με βάση πολλά κριτήρια (πυκνότητα δέντρων, αριθμός παικτών, αριθμός συντονιστών, εμπόδια τοποθεσίας και άλλα)

💧 Γεμίστε την “Πηγή Νερού” με νερό, με προαποφασισμένη διαβάθμιση με βάση τον αριθμό των παικτών και τον επιθυμητό βαθμό δυσκολίας. Εμείς χρησιμοποιούμε ένα σύστημα 3ων βαθμίδων για τα παιχνίδια μας που αντιστοιχούν σε 1.5, 2.5 και 3.5 λίτρα σε

κουβά 5.5 λίτρων, όπως παρακάτω:



💧 Κατανείμετε “Πετσετάκια” ισότιμα ανάμεσα στα δέντρα του χώρου παιχνιδιού, ώστε να εξασφαλίσετε, ότι καμία φυλή δεν έχει πλεονέκτημα υπέρ της άλλης.

Προετοιμάζοντας τα Υλικά του Παιχνιδιού

💧 Τα υλικά παιχνιδιού/props που θα χρειαστείτε:

Πηγή Νερού & Δεξαμενές Φυλών (κουβάδες): προτείνουμε 5α λιτρούς επαναπροσδιορισμένους πλαστικούς κουβάδες/δοχεία για την Κύρια πηγή και τις δεξαμενές και των δύο φυλών (έξτρα πόντοι αν μπορούν να μπουν το ένα μέσα στο άλλο για πιο εύκολη μεταφορά!)

Σημαίες Φυλών: μακρού μήκους (165 εκ x 5εκ) χρωματιστές λωρίδες υφάσματος που μπορούν να τυλιχτούν γύρω από κορμούς/κλαδιά δέντρων σε αριθμό ίσο με τους παίκτες της κάθε φυλής. Δύο διαφορετικά χρώματα, σε αυτόν τον οδηγό χρησιμοποιούμε κόκκινο και κίτρινο, καθώς για την βαφή τους χρησιμοποιήσαμε μαυροστάφυλο και κουρκουμά ως φυτικές βαφές για τα υλικά μας (περισσότερα επί τούτου στην επόμενη ενότητα)

Μπαντάνα Φυλών: μετρίου μήκους (120εκ x 2εκ) χρωματιστές λωρίδες υφάσματος που μπορούν να φορεθούν ως μπαντάνες για κάθε παίκτη για κάθε φυλή. Χρησιμοποιήστε δυο διαφορετικά χρώματα όπως

παραπάνω, και ο αριθμός τους θα είναι όσο οι παίκτες + 4 (ένα τυλιγμένο γύρω από την Δεξαμενή της εκάστοτε φυλής και 2 διαφορετικών χρωμάτων δεμένα στην Κεντρική Πηγή.)

Πετσετάκια: μικρού μεγέθους (50εκ x 12εκ) κομμάτια υφάσματος από υλικό απορροφητικό ώστε να μπορεί να κρατάει νερό που θα κουβαλήσουν οι παίκτες από την πηγή μέχρι την δεξαμενή της φυλής τους. Ο αριθμός είναι ίσος με τους παίκτες +4.

Κανόνες (εκτυπωμένα ή ψηφιακά μοιρασμένα τα φύλλα "Σκονάκι Κανόνων - Κόκκινη Φυλή", "Σκονάκι Κανόνων - Κίτρινη και "Σκονάκι Κανόνων Συντονιστή" Φυλή" που θα βρείτε στο κεφάλαιο Γλωσσάρι - Εκτυπώσιμα Υλικά του οδηγού αυτού)

Άλλα (Λίστα ονομάτων παικτών και αντίστοιχοι αριθμοί γονέων/κηδεμόνων, Υλικά Πρώτων Βοηθειών, Σφυρίχτρα, Διαθέσιμη Πηγή Νερού)

💧Προτάσεις Εργαστηρίων Επαναπροσδιόρισης και Αναβαθμιστικής Ανακύκλωσης:











Σε συμμόρφωση με τους στόχους του προγράμματος σε οικολογικό πλαίσιο, ενθαρρύνουμε τους συντονιστές να δημιουργήσουν υλικά παιχνιδιών από αναβαθμισμένα ή επαναπροσδιορισμένα υλικά.

Οικολογική Πηγή Νερού & Δεξαμενές Φυλών (κουβάδες): Επαναπροσδιορίστε κουβάδες φέτας των 5 λίτρων με χερούλια και καπάκια, για να μπορούν να αποθηκεύσουν εντός τους τα υπόλοιπα υλικά. Οι κουβάδες συμφέρει να μπορούν να χωθούν ο ένας μέσα στον άλλον για να γλιτώνετε χώρο κατά την μετακίνηση. Τοποθετήστε διαβαθμίσεις επιπέδου νερού απευθείας πάνω στο εσωτερικού του κουβά με μόνιμο μαρκαδοράκι.

Οικολογικές Σημαίες Φυλών: Συλλέξτε δύο σεντόνια διπλά από λινό (το λευκό λειτουργεί βέλτιστα) και χρησιμοποιήστε φυτικούς τρόπους βαφής για να τα χρωματίσετε (κουρκουμάς για κίτρινο και μαυροστάφυλο για κόκκινο). Κόψτε τα σε ίσου μεγέθους κομμάτια με βάση τις παραπάνω προδιαγραφές και αφήστε τα να στεγνώσουν. Δεν θέλαμε να χρησιμοποιήσουμε χημικά για να σταθεροποιήσουμε το χρώμα (υπάρχουν και φυσικές μέθοδοι), που σημαίνει ότι με κάθε πλύσιμο το χρώμα θα φθίνει και λίγο, αλλά για την συγκεκριμένη χρήση δεν μας προβληματίζει.

Οικολογικές Μπαντάνα Φυλών: Συλλέξτε παλιά λευκά t-shirts (τα λευκά λειτουργούν βέλτιστα) και χρησιμοποιήστε φυτικές διαδικασίες βαφής, όπως παραπάνω. Κόψτε τα κυκλικά, για να είναι χρήσιμα ως μπαντάνες, βραχιόλια, ή κολιέ.

Οικολογικά Πετσετάκια: Συλλέξτε παλιά λευκά ζακετάκια και χρησιμοποιήστε φυτικές διαδικασίες βαφής, όπως παραπάνω. (τα λευκά είναι πιο ορατά όταν τα κρύβετε στα δέντρα). Επιλέξτε ένα υλικό που να είναι απορροφητικό, ώστε να κρατάει το νερό όσο οι παίκτες τρέχουν να το αποθέσουν στις δεξαμενές της φυλής τους.

Προτείνουμε να εισάγετε ένα εργαστήριο φυτικής βαφής ή άλλη δραστηριότητα εκτός του σχολικού προγραμματισμού που να μπορεί να συνδυαστεί με μαθήματα όπως αυτό της χημείας, ιστορίας, περιβαλλοντικών σπουδών ή άλλα αντίστοιχα μαθήματα του σχολικού σχεδιασμού της χώρας σας, κατά την διάρκεια του χρόνου.

Σκεφτείτε όλες τις πληροφορίες μέχρι στιγμής και διαμορφώστε τις διαστάσεις και τα νούμερα των υλικών με βάση το π'οσα χρειάζεστε για την δική σας ομάδα παικτών.

Φάσεις Παιχνιδιού

💧 Εξατομικεύστε την διάρκεια και την δομή του παιχνιδιού ώστε να ταιριάζει στις δικές σας ανάγκες και συνθήκες. Λάβετε υπόψιν παράγοντες, όπως τα διαλείμματα του σχολείου, την ροή προσοχής των μαθητών σας, την ώρα της ημέρας, και τις καιρικές συνθήκες. Μια πιο μακροσκελής ενημέρωση επιτρέπει για μια πιο φανταχτερή εμπειρία, ενώ μια πιο μακροσκελής κατακλείδα παραδίδει βαθύτερα εκπαιδευτικά αποτελέσματα.

Είδος:	**Μικρή**	**Μεγάλη**
Διάρκεια:	**2 ώρες**	**3 ώρες**
Ενημέρωση	25 λεπτά	45 λεπτά
Παιχνίδι	45 λεπτά	45 λεπτά
Κατακλείδα	20 λεπτά	45 λεπτά
Διαλείμματα	2 x 15 λεπτά	3 x 15 λεπτά

💧Σχεδιότυπο Σύντομης Έκδοσης:

- **Ενημέρωση (25')**
  - Εισαγωγή- 15 λεπτά
  - Σύσταση Φυλών - 10 λεπτά
- **Παιχνίδι(45')**
  - Πρώτη Δράση - 15 λεπτά
  - Στοχασμός Φυλών - 10 λεπτά
  - Δεύτερη Δράση - 15 λεπτά
  - Περίσσιος Χρόνος - 5 λεπτά
- **Κατακλείδα(20')**
  - Έξοδος από τον Ρόλο - 5 λεπτά
  - Στοχασμός Παιγνίου - 15 λεπτά

💧Σχεδιότυπο Μακροσκελούς Έκδοσης:

- **Ενημέρωση (45')**
  - Εισαγωγή- 15 λεπτά
  - Σύσταση Φυλών - 20 λεπτά
  - Ασκήσεις Προθέρμανσης - 10 λεπτά
- **Παιχνίδι(45')**
  - Πρώτη Δράση - 15 λεπτά
  - Στοχασμός Φυλών - 10 λεπτά
  - Δεύτερη Δράση - 15 λεπτά

    - Περίσσιος Χρόνος - 5 λεπτά
- **Κατακλείδα(45')**
    - Απένδυση Ρόλου - 5 λεπτά
    - Στοχασμός Παιγνίου - 35 λεπτά
    - Περίσσιος Χρόνος - 5 λεπτά

💧Διαλείμματα: Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί ώστε να μπορεί να χωρέσει στον σχολικό προγραμματισμό, για αυτό, για κάθε 45 λεπτά παιχνιδιού, υπάρχουν 15 λεπτά διάλειμμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον χρόνο, όπως σας βολεύει ως συντονιστές(αν χρησιμοποιείται την συνοπτική έκδοση, το πρώτο σας διάλειμμα πρεπει να συμπίπτει με την λήξη της πρώτης δράσης.)

💧Ξεκαθάρισμα: Αν η φυλή "κερδίσει" το παιχνίδι και κατανοήσει τα πάντα εντός 15 λεπτών, ο συντονιστής μπορεί να αισθανθεί ότι δεν υπάρχει λόγος για δεύτερη δράση, και να συνεχίσει απευθείας στην κατακλείδα. Χρησιμοποιήστε τον περίσσιο χρόνο για να συζητήσετε χειροπιαστά παραδείγματα του γειτονικού σας περίγυρου για να μιλήσετε για θέματα κλιματικής αλλαγής και πιθανές λύσεις. Αφετέρου, παρακαλούμε να επικοινωνήσετε μαζί μας και να μας ενημερώσετε για την εμπειρία σας - μας ενδιαφέρει πάντα να ακούσουμε για την εμπειρία σας!

Ιστορία - Υπόβαθρο

Είστε τα τελευταία εναπομείναντα άτομα της φυλής σας, αναγκασμένα να μεταναστεύσετε σε μια νέα γη μετά τις καταστροφικές συνέπειες της κλιματικής αλλαγής. Σε αυτή την νέα γη βέβαια, το νερό είναι σπάνιο, και η επιβίωση σας, βασίζεται στην απόκτηση πρόσβασης σε φρέσκο νερό. Παρά ταύτα, υπάρχουν και άλλες ομάδες που επίσης χρειάζονται νερό για να επιβιώσουν και η σύγκρουση είναι αναπόφευκτη. Επιπρόσθετα της λειψυδρίας, η γη κατοικείται από άγνωστους θηρευτές και εχθρικές φυλές που παρουσιάζουν κίνδυνο για την επιβίωσή σας. Θα πρέπει να παραμείνετε γενναίοι και να δουλέψετε μαζί για να προστατεύσετε την φυλή σας από τον κίνδυνο, όσο συλλέγετε το νερό που χρειάζεστε για να επιβιώσετε.

Κανόνες, Δράσεις και Ασφάλεια για τους Συντονιστές

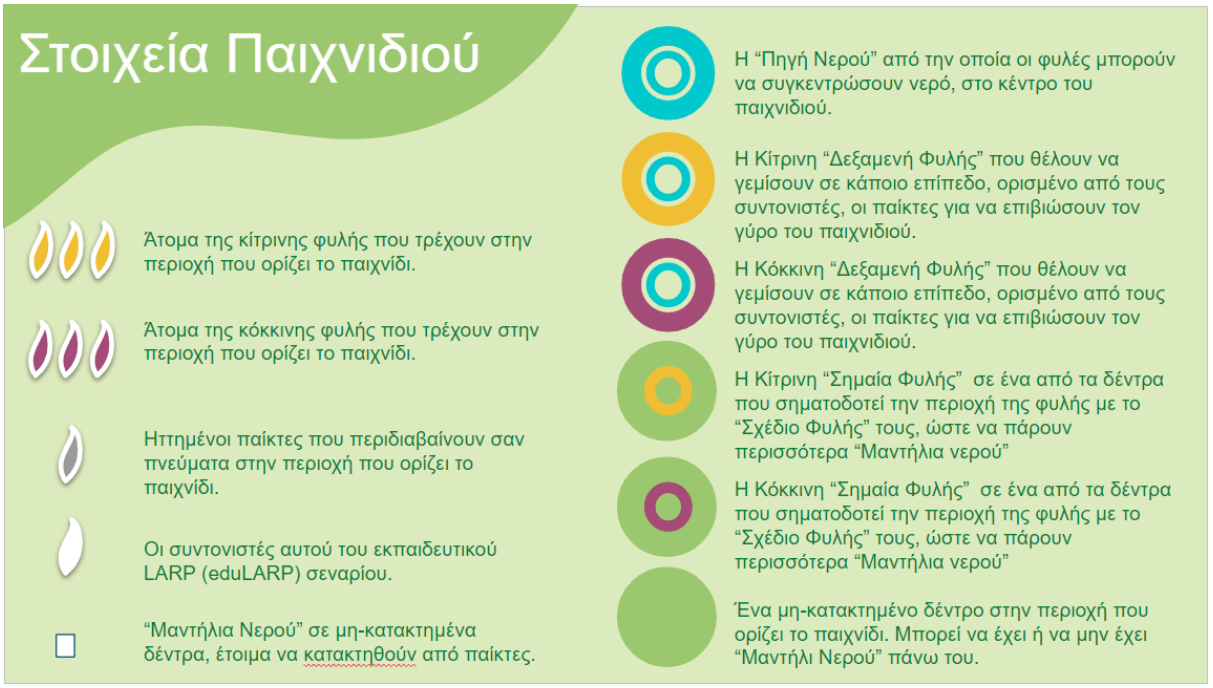
Κανόνες

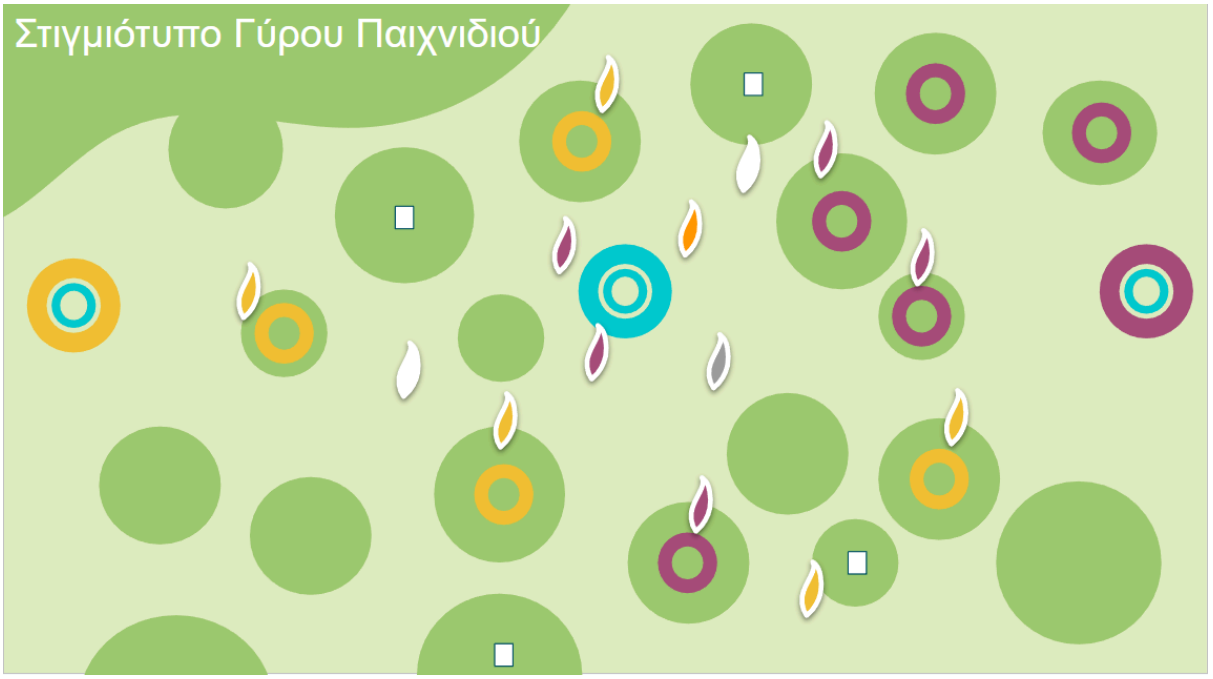
Συμβολική Γλώσσα	Οι παίκτες δεν μπορούν να επικοινωνήσουν λεκτικά στην διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορούν μόνο να χρησιμοποιηθούν σύμβολα και χειρονομίες που δεν παράγουν ήχο.
Γύρος Παιχνιδιού	Ο γύρος ενός παιχνιδιού διαρκεί 15 λεπτά και τελειώνει με σφύριγμα από τον συντονιστή. *Συντονιστής: Ο γύρος του παιχνιδιού μπορεί να διαρκέσει 10-15 λεπτά εξαρτώμενος από τις συνθήκες. Μπορείτε να κρύψετε ότι θα υπάρχουν πολλαπλοί γύροι στο παιχνίδι.*
Λειψυδρία	Ο στόχος της φυλής είναι να φτάσουν το επίπεδο νερού που τους ανατέθηκε από τον συντονιστή (περισσότερα στην ¨Δεξαμενή Φυλής") μέχρι το τέλος του γύρου. Αν δεν καταφέρουν να το κάνουν, η φυλή τους δεν θα επιβιώσει για το καλοκαίρι.
Πηγή Νερού	Κάθε παίκτης μπορεί να πάρει νερό από την Πηγή Νερού (Κουβάς) λαμβάνοντας την δράση "Συλλογή Νερού". Οι Πηγές νερού δεν μπορού να μετακινηθούν από τους παίκτες και βρίσκονται στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού. *Συντονιστής: Αν για οποιονδήποτε λόγο αδειάσει η Πηγή Νερού, μπορείτε να ειδοποιήσετε τους παίκτες ότι έχασαν όλοι. Αν συμβεί από αμέλεια, μπορείτε να επιλέξετε να την ξαναγεμίσετε και να συνεχίσετε το παιχνίδι.*
Δεξαμενές Φυλής	Κάθε φυλή χρειάζεται να γεμίσει την Δεξαμενή της μέχρι ένα συγκεκριμένο επίπεδο (με βάση την επιλογή του Συντινιστή) με την δράση "Γέμισμα Δεξαμενής", με στόχο να επιβιώσει. Αποτυχία να γεμίσει η Δεξαμενή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού σημαίνει ότι χάνουν το παιχνίδι. Οι "Δεξαμενές Φυλής" δεν μπορούν να μετακινηθούν από τους παίκτες και πρέπει να μείνουν στις βάσεις τους. Η αντίπαλη φυλή δεν μπορεί να κλέψει το νερό του ή να αλληλεπιδράσει με αυτό με κάποιον τρόπο.
Πετσετάκια	Το νερό μπορεί μόνο να μεταφερθεί με πετσετάκια. Αυτά μπορούν να βρεθούν σε περιορισμένη προμήθεια στην αρχή του παιχνιδιού στην βάση κάθε φυλής ή στα τριγύρω δέντρα που μπορούν να κατοχυρώσουν οι παίκτες. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τις δράσεις Συλλογή Νερού, Επίθεση Νερού και Γέμισμα Δεξαμενής. *Συντονιστής: Προτείνουμε να έχετε έναν έξτρα κουβά ή δοχείο για να μαζεύετε τα πετσετάκια όταν χρησιμοποιηθούν για Επίθεση Νερού, καθώς τείνουν να βρομίζουν όταν οι παίκτες τα σκορπίζουν τυχαία στον χώρο.*

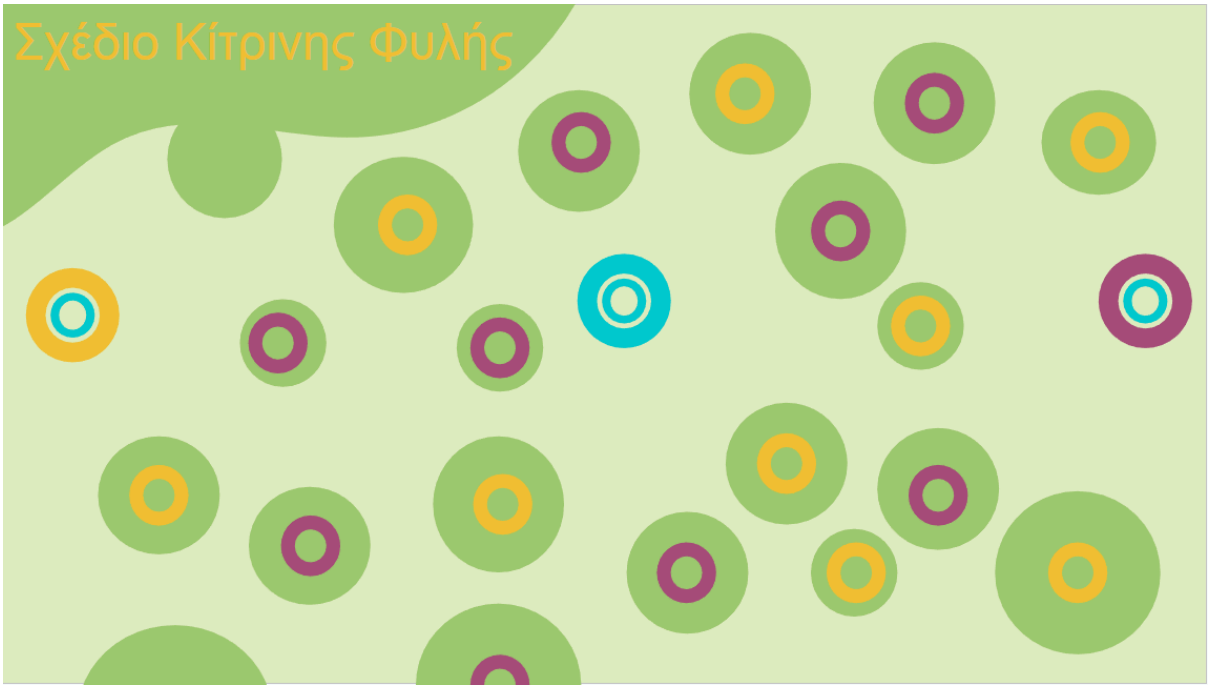
Σχήμα Φυλής	Κάθε φυλή θέλει να επεκτείνει την περιοχή της, χρησιμοποιώντας την δραση "Κατοχύρωση Δέντρου" με σκοπό να λάβει παραπάνω Πετσετάκια ακολουθώντας ένα συγκεκριμένο σχέδιο. (δες Γλωσσάρι) *Συντονιστής: Δεν υπάρχει τρόπος να καθορίσετε αν το κάνουν σωστά, ούτε τους δίνει παραπάνω πόντους, αλλά είναι σημαντικό για τους στόχους του παιχνιδιού.*
Σημαία Φυλής	Κάθε φυλή έχει έναν αριθμο από σημαίες ίση με τον αριθμό των παικτών στην βάση της. Χρησιμοποιώντας την δράση "Κατοχύρωση Δέντρου" μπορούν να επεκτείνουν την περιοχή τους με βάση το σχέδιο της φυλής.
Μόνο Ένα	Κάθε παίκτης μπορεί να κουβαλάει μόνο ένα "Πετσετάκι" ή μια "Σημαία Φυλής" κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
Ήχος Παγώματος	Όταν ο Συντονιστής χρησιμοποιεί την σφυρίχτρα, όλοι παγώνουν στην θέση που βρίσκονται, χωρίς να μιλάνε, να χειρονομούν ή να παίζουν τον ρόλο τους. Όταν ο ήχος την σφυρίχτρας ξανακουστεί, το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί κανονικά. *Συντονιστής: Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως τρόπος να αρχίσει και να ξεκινήσει ένα παιχνίδι ή σαν μέθοδος ασφαλείας (όπως το "ΣΤΟΠ"). Εξηγήστε πριν από το παιχνίδι κάθε χρήση για να προετοιμάσετε τους παίκτες.*
Εξοντωμένοι Παίκτες	Αν ένας παίκτης χτυπηθεί από μια "Επίθεση Νερού", εξοντώνεται απευθείας, βγάζοντας την μπαντάνα από το κεφάλι τους και ξεσκαρταροντας όποιο πετσετάκι χρησιμοποιήθηκε για να τους βγάλει εκτός παιχνιδιού ώστε να αφαιρεθεί από το παιχνίδι. Εφόσον το επιθυμούν, μπορουν να επιστρέψουν ως πνεύματα του δάσους που παρατηρούν τα πάντα μέσα από τις οθόνες των κινητών τους τηλεφώνων, και καταγράφοντας στιγμές του παιχνιδιού. Η φωτογραφίες και τα Βίντεο που καταγράφονται σε κινητές συσκευές από παίκτες (εξοντωμένους ή οχι) χρειάζονται την άδεια των υπολοίπων παικτών πριν να χρησιμοποιηθούν δημόσια (βάση GDPR).
Δράσεις	
Συλλογή Νερού	Ένας παίκτης μπορεί να βυθίσει ένα πετσετάκι στην "Πηγή Νερού", επιτρέποντας τους να χρησιμοποιήσουν την δράση "Επίθεση Νερού" και "Γέμισμα Δεξαμενής".

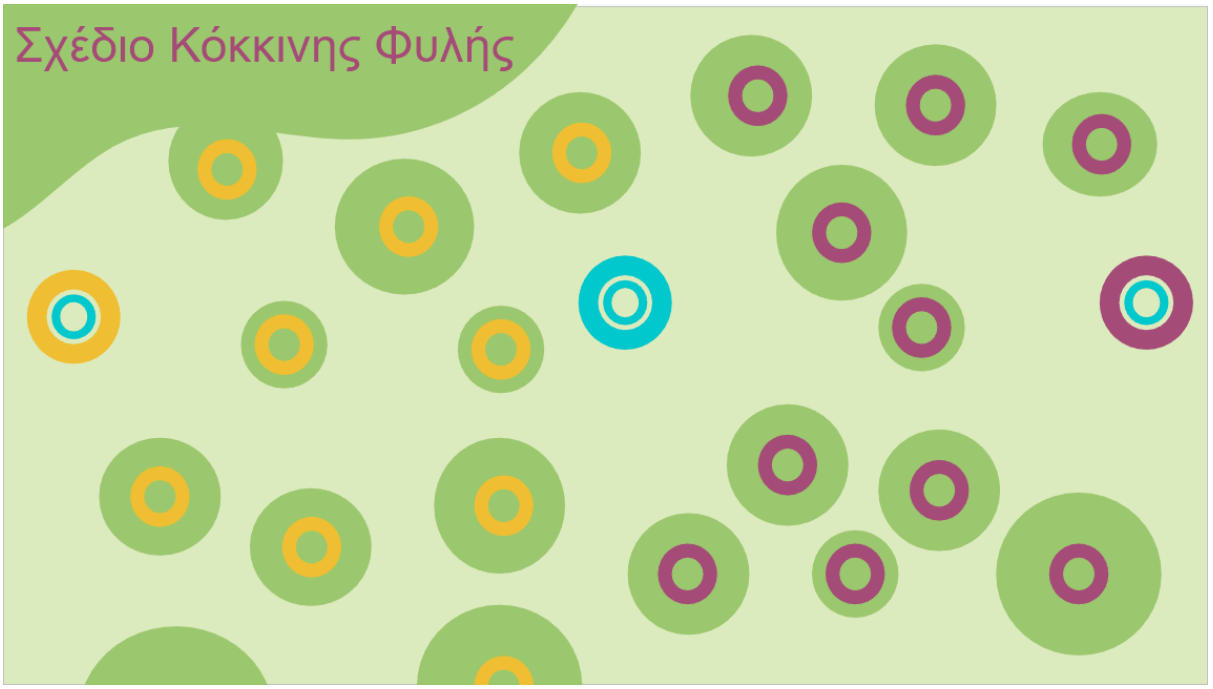
Επίθεση Νερού	Ένας παίκτης με βρεγμένο "Πετσετάκι" (μετά την δράση "Συλλογή Νερού") μπορεί να επιτεθεί σε έναν παίκτη από αντίπαλη φυλή με στόχο να τους εξουδετερώσει. Ένας παίκτης που θα χτυπηθεί από βρεγμένο "Πετσετάκι" εξουδετερώνεται απευθείας από το παιχνίδι, αφαιρώντας την μπαντάνα της φυλής τους και ότι "Πετσετάκι" χρησιμοποιήθηκε για να τους εξουδετερώσει και τα βγάζουν εκτός παιχνιδιού.
Γέμισμα Δεξαμενής	Ένας παίκτης με βρεγμένο "Πετσετάκι"(μετά την δράση "Συλλογή Νερού") μπορεί να αδειάσει το υδάτινο περιεχόμενο που έχει στην "Δεξαμενή Φυλής" αυξάνοντας τις πιθανότητες επιβίωσης της φυλής.
Κατάληψη Δέντρου	Ένας παίκτης μπορεί να τοποθετήσει μια "Σημαία Φυλής" σε ένα αφύλακτο δέντρο(δίχως παίκτες να χρησιμοποιούν την δράση "Προστασία Δέντρου" να είναι εγγύς αυτού) επιτρέποντας τους να κατοχυρώσουν το δέντρο και να καταλάβουν όποιο "Πετσετάκι" βρίσκεται πάνω του. Αν μια αντίπαλη "Σημαία Φυλής" βρίσκεται στο δέντρο, μπορούν να την αφαιρέσουν.
Προστασία Δέντρου	Ένας παίκτης μπορεί να προστατέψει ένα δέντρο με την "Σημαία Φυλής" του πάνω, με το να μένει εγγύς στο δέντρο και να το ακουμπάει με οποιοδήποτε μέλος του σώματος του. Με αυτό τον τρόπο κανείς δεν μπορεί να αφαιρέσει την "Σημαία Φυλής" του. Μπορούν παρά ταύτα να εξουδετερωθούν κανονικά με μια δράση "Επίθεσης Νερού".
Ασφάλεια	
ΣΤΟΠ	Αν οποιοσδήποτε από τους παίκτες ή συντονιστές φωνάξει “ΣΤΟΠ“ το παιχνίδι παγώνει απευθείας και όλοι οι παίκτες πρέπει να μείνουν παγωμένοι στις θέσεις τους ακριβώς όπως στον κανόνα “Ηχος Παγώματος“. *Συντονιστής: Εξηγήστε στους παίκτες ότι ο ήχος “ΣΤΟΠ“ είναι μια λέξη ασφαλείας σε περίπτωση που πληγωθούν σωματικά ή ψυχολογικά με οποιονδήποτε τρόπο.*

Στοιχεία Παιχνιδιού









Μαθησιακοί Στόχοι

Εφαρμόζοντας την Ταξονομία του Μπλούμ (Bloom) για τις δράσεις των παικτών:

1. Σχεδιάστε την διαχείριση του νερού σας για να επιβιώσετε στο παιχνίδι (Επίθεση Νερού - Γέμισμα Δοχείου).
2. Κατανοήστε πως δουλεύουν οι κανόνες του νερού.

3. Βρείτε τον καλύτερο δυνατό φυσικό τρόπο να μεταφέρετε νερό με τα “Πετσετάκια” (από άποψη ταχύτητας και ελαχιστοποίησης απώλειας νερού)
4. Προστατεύστε τον εαυτό σας από την αντίπαλη φυλή (επιθέσεις και δέντρα)
5. Αναπτύξτε μια μέθοδο μη-λεκτικής επικοινωνίας με την φυλή σας και την αντίπαλη φυλή.
6. Προσαρμοστείτε στην έλλειψη λεκτικής επικοινωνίας.
7. Αναλύστε και εφαρμόστε το σχεδιό της φυλής σας.
8. Θυμηθείτε να εφαρμόσετε το σχέδιο της φυλής σας συνεργατικά.
9. Αναγνωρίστε και αντιμετωπίστε το σχέδιο της αντίπαλης φυλής κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
10. Εκτιμήστε τις συνθήκες νίκης και των δυο φυλών και την πιθανότητα συνεργασίας.
11. Εισηχθείτε στην μη-λεκτική επικοινωνία σε ένα παιχνίδι υψηλής ταχύτητας αντίδρασης.
12. Παίξτε τον ρόλο των επιζώντων, ακόμα και αν είναι η πρώτη σας φορά σε παιχνίδι ρόλου.
13. Επαναπροσδιορίστε την κατάσταση από την θέση κάποιου ανήμπορου.
14. Στοχαστείτε πως οι προκλήσεις του παιχνιδιού αντικατοπτρίζουν πραγματικά θέματα που σχετίζονται με την κλιματική αλλαγή και την λειψυδρία.
15. Συζητήστε και εκτιμήστε ποιές στρατηγικές χρησιμοποιήθηκαν στο παιχνίδι, εξερευνώντας εναλλακτικές προσεγγίσεις και πιθανές λύσεις για καλύτερη διαχείριση πόρων και εξομάλυνση συγκρούσεων.
16. Ενθαρρύνετε τους παίκτες να ερευνήσουν και να μάθουν για πρωτοβουλίες στην πραγματικότητα που αφορούν την λειψυδρία και την κλιματική αλλαγή, δίνοντας τους κίνητρο να γίνουν ενεργοί πυλώνες αλλαγής στις τοπικές τους κοινότητες.

Προσάρμοσε, Παράλλαξε, Αυτοσχεδίασε

Νιώστε ελεύθεροι να κάνετε ότι αλλαγές θέλετε στην δομή του παιχνιδιού. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο του παρόν οδηγού και να το αναδιαμορφώσετε κατά το όραμά σας. Το παιχνίδι είναι ανοικτού κώδικα, και συνεπώς δεν χρειάζεται να ζητήσετε άδεια για να κάνετε οποιαδήποτε παραλλαγή. Αντ’ αυτού, οι συγγραφείς θα χαιρόντουσαν να λάβουν εποικοδομητική κριτική από εσας! Παρακαλούμε να μας κρατήσετε ενήμερους για τις αλλαγές που κάνατε και πως αυτές λειτουργούν στην πράξη!

Με το να υιοθετήσουμε ένα προσαρμοστικό τρόπο σκέψης θα καταφέρουμε να μεταφράσουμε το παιχνίδι στις ανάγκες και τις προτιμήσεις του συγκεκριμένου κοινού που θα έχουμε μπροστά μας. Υπολογίστε παράγοντες όπως η ηλικία, το πολιτισμικό υπόβαθρο, και τα τοπικά οικολογικά προβλήματα και ρυθμίστε αναλόγως. Η ευλυγισία αυτή συνιστά μια πιο καθηλωτική και αποτελεσματική εμπειρία για τους παίκτες, ενώ μένει πιστή στην κύρια θεματική του παιχνιδιού και τους εκπαιδευτικούς στόχους που εξυπηρετεί.

Στην Διάρκεια του Παιχνιδιού

Εφαλτήρια Ενημέρωση

💧 **Εισαγωγή[15 mins]:** Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, θα πρέπει να εξηγήσετε το γενικό πλαίσιο του παιχνιδιού και τις δράσεις τις οποίες θα λαμ,βάνουν οι παίκτες. Περάστε τους από τα εξης βήμματα:

- Αφηγηθείτε την Ιστορία
- Εξηγήστε τους κανόνες παρακάτω (δίχως το κείμενο για Συντονιστές), αλλά μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τους κανόνες που βρίσκονται στην ενότητα κανόνων φυλών στο Σκονάκι Κανόνων.
- Περπατήστε γύρω από τον Χώρο Παιχνιδιού
- Παρουσιάστε τα Υλικά του Παιχνιδιού
- Ερωτήσεις - Επεξηγήσεις

💧 **Δέσιμο Φυλής - σύντομη και μακροσκελής έκδοση [10-20 λεπτά]:** Χωρίστε τους σε δύο φυλές, δώστε τους τα Σκονάκια Κανόνων που αντιστοιχούν στις φυλές τους και τις μπαντάνες φυλής, και αφήστε τους να δεθούν με την φυλή τους. Πείτε τους συγκεκριμένα ότι αφού περάσουν αυτά τα 10-20 λεπτά, δεν θα επιτρέπεται πλέον να κάνουν θορύβους στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Ακολουθεί υπόδειγμα κειμένου που μπορείτε να επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε:

Θα χωριστείτε σε φυλές, και θα περάσετε λίγο χρόνο να δημιουργήσετε μια αίσθηση ότι ανήκετε στην ίδια κοινότητα και αργότερα θα ξεκινήσετε το κυνήγι σας για νερό. Θα σας δοθούν περίπου 10-20 λεπτά να δεθείτε με την φυλή σας, και από εκεί και έπειτα δεν θα επιτρέπεται να παράξετε ήχους. Απορίες?



💧 Τα άτομα της φυλής μοιράζονται τις “Μπαντάνες Φυλής” μεταξύ τους, βοηθώντας το ένα το άλλο αν χρειάζεται.

💧 (Δομή Σύντομης και Μακροσκελούς Έκδοσης - 10 λεπτά) Σε κάθε φυλή, ζητήστε τους να λάβουν γύρο για να μοιραστούν τις εμπειρίες τους για την κλιματική αλλαγή, ένα όνειρο που έχουν για το μέλλον και μια σημαντική αξία που έχουν στην ζωή τους. Το παραπάνω αποτελεί ένα μικρό εργαστήριο, ώστε να μπορεί να δημιουργηθεί μια ενσυναίσθηση ανάμεσα στα άτομα και να δεθούν στα γρήγορα. Δώστε τους περίπου 3 λεπτά για κάθε ερώτηση (οι ερωτήσεις υπάρχουν στο Σκονάκι Κανόνων της Φυλής). Όλοι οφείλουν να μοιραστούν κάτι πηγαίνοντας ένας ένας με την φορά του ρολογιού.

- "Μοιραστείτε ένα όνειρο που έχετε για το μέλλον"
- "Μοιραστείτε έναν φόβο που έχετε στην ζωή σας"

- "Μοιραστείτε μια σημαντική αξία που έχετε στην ζωή σας"

💧 (Δομή μόνο Μακροσκελούς Έκδοσης - 10 λεπτά) Ακολουθήστε όλα τα βήματα της σύντομης έκδοσης και μετά προσθέστε τις παραπάνω δραστηριότητες, για να βοηθήσετε τους παίκτες να κατανοήσουν την κουλτούρα της φυλής τους και να δεθούν καλύτερα με τα υπόλοιπα μέλη.

- Τελετουργίες Εορτασμού
- Κοινοτική Εξερεύνηση
- Τελετουργίες Οδύνης

Σε κάθε φυλή, ρωτήστε τους σαν ομάδα(φυλή) να εξερευνήσουν την εσωτερική κουλτούρα της φυλής τους, πλοηγώντας τις εσωτερικές τους τελετουργίες και πρωτόκολλα.

- Οι παίκτες αποφασίζουν πως εκφράζουν συναισθήματα κοινοτικά, χαράς και ενθουσιασμού. Έχουν 3 λεπτά να αποφασίσουν πως η φυλή τους εκφράζει αυτά τα συναισθήματα με έναν τρόπο που τους βγάζει νόημα.
- Για τα επόμενα 3 λεπτά, οι παίκτες βλέπουν μέσα από τα μάτια ενός από τα μέλη της, σε μια προσπάθεια να δουν την οπτική της φυλής μέσα από το άτομο. Ένας ένας, οι παίκτες διασχίζουν τον χώρο παιχνιδιού, καθώς η φυλή τους ταξιδεύει μαζί τους, μιμούμενη τις κινήσεις τους. Ο πλοηγός αλλάζει κάθε τόσο, ώστε όλοι να έχουν χρόνο να γίνουν πλοηγοί. Χωρίστε τον χρόνο ανάλογα με τον αριθμό των παικτών ανάλογα, ώστε να φτάνουν τα 3 λεπτά για όλους.
- Τέλος, οι παίκτες αποφασίζουν πώς η φυλή τους εκφράζει οδύνη, θλίψη και πόνο. Έχουν 3 λεπτά να αποφασίσουν πως η φυλή τους εκφράζει αυτά τα συναισθήματα με έναν τρόπο που τους βγάζει νόημα.

💧 Αν επιλέξετε την σύντομη έκδοση, αφου περάσουν 10 λεπτά, συγκεντρώστε τους και πείτε τους να κλείσουν τα μάτια τους. Μετέπειτα, μεταβείτε στην ενότητα Παιχνίδι και ξεκινήστε με τις οδηγίες για τον “Πρώτο γύρο Παιχνιδιού”

💧 Αν επιλέξετε την Μακροσκελή έκδοση, αφού περάσουν τα 20 λεπτά, μαζέψτε τους και πείτε τους ότι θα κάνουν μια προθέρμανση.

💧 **Προθέρμανση - Δομή Μακροσκελούς Έκδοσης [10 λεπτά]:**
Προτείνουμε μια δραστηριότητα προθέρμανσης που δρά ως εισαγωγή στις δράσεις που οι παίκτες μπορούν να λάβουν στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Είναι μια φυσική δοκιμασία όλων των κανόνων που θα προετοιμάσει και θα ενθουσιάσει τους παίκτες για

την δράση. Επαναλάβετε την όσες φορές χρειάζεται για να σιγουρευτείτε ότι οι κανόνες είναι ξεκάθαροι για όλους, καθώς αφού ξεκινήσει το παιχνίδι δεν θα υπάρχει τρόπος να κάνουν ερωτήσεις, οπότε τώρα θα είναι η ώρα να κάνουν όλες τις ερωτήσεις που έχουν. Αφού τελειώσει η προθέρμανση, μεταφερθείτε στο κομμάτι Παιχνίδι και ξεκινήστε με τις οδηγίες για τον "Πρώτο Γύρο Παιχνιδιού"

Παιχνίδι

💧 **Πρώτος Γύρος Παιχνιδιού [15 λεπτά]:** Ο πρώτος γύρος του παιχνιδιού είναι έτοιμος να ξεκινήσει, στείλτε τους παίκτες στις βάσεις της φυλής τους και σφυρίξτε για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Διαβάστε το παρακάτω κείμενο ή παραλλάξτε το κατα τω δοκούν:

"Είστε οι τελευταίοι επιζήσαντες της φυλής σας, σε μια γη κατεστραμμένη από την λειψυδρία και τον λοιμό. Προσπαθείτε να επιβιώσετε, με το να αποκτήσετε το απαραίτητο νερό για να εξασφαλίσετε την υγεία της φυλής σας σε ένα από τα τελευταία καταφύγια που μπορείτε να πάτε. Οι δικοί σας βασίζονται πάνω σας, Καλή τύχη!"

💧Λήξτε το παιχνίδι μετά από 15 λεπτά (δώστε επιπλέον χρόνο αν μια από τις φυλές είναι κοντά στην νίκη ή ζούν ακόμα πολλοί παίκτες). Δείτε ποιοί επιβίωσαν και μετρήστε πόσοι παίκτες εξοντώθηκαν από κάθε φυλή. Το παιχνίδι λήγει απευθείας, αν μια φυλή αφανιστεί ολοσχερώς.

💧 **Αυτοστοχασμός Φυλών [10 λεπτά]**: Τοποθετήστε τους παίκτες σε έναν κύκλο, και δώστε τον γύρο σε έναν έναν να πουν μια πρόταση που τους έρχεται στο νου - ως προειδοποίηση για τις επόμενες γενιές των φυλών τους(Οι παίκτες μπορούν να χειροκροτούν αθόρυβα (κουνώντας τα χέρια τους στον αέρα) αν συμφωνούν). Χρησιμοποιήστε το παρακάτω κείμενο ή διαμορφώστε το κατά τω δοκούν:

"Αυτός ο κύκλος μοιράσματος είναι ένας τρόπος να αφήσετε ένα μήνυμα στους απογόνους σας. Παρακαλώ ξεκινήστε ένας ένας με την φορά του ρολογιού να μοιράζεστε μια λέξη ή φράση ως προειδοποίηση για την επόμενη γενιά. Ας ελπίσουμε ότι δεν θα επαναλάβει τα λάθη του παρελθόντος."

💧Καθώς ο αυτοστοχασμός των φυλών λαμβάνει χώρα, χρησιμοποιήστε ένα συντονιστή για να ετοιμάσει τον χώρο για δεύτερο γύρο..

- Αδειάστε τις "Δεξαμενές Φυλών" και γεμίστε την "Πηγή Νερού"

- Αλλάξτε τις βάσεις φυλών μεταξύ τους (συμβουλή: μπορείτε να αλλάξετε την μπαντάνα που μαρκάρει την δεξαμενή αντί να μετακινήσετε τον κουβά)
- Κατεβάστε ότι “Σημαίες Φυλών” έχουν μείνει και γυρίστε τες στις βάσης της εκάστοτε φυλής.
- Επανατοποθετήστε τα “Πετσετάκια” σε διαφορετικές τοποθεσίες από ότι βρίσκονταν στον πρώτο γύρο.
- Επιθεωρήστε τον χώρο παιχνιδιού για πιθανά επικίνδυνα στοιχεία που μπορεί να κάνουν ζημιά στους παίκτες (μπορεί κάτι να άλλαξε κατά την διάρκεια του πρώτου γύρου)

💧 **Δεύτερος Γύρος Παιχνιδιού [15 λεπτά]:** Ο δεύτερος γύρος παιχνιδιού είναι έτοιμος να ξεκινήσει, στείλτε τους παίκτες στις βάσεις των φυλών τους και σφυρίξτε την έναρξη του παιχνιδιού. Διαβάστε το παρακάτω κείμενο ή διαμορφώστε το κατά τω δοκούν:

Έχετε υποστεί προκλήσεις και δυσκολίες, προσπαθώντας στο μέγιστο να ζήσετε ευτυχισμένα με την φυλή σας. Στο χέρι σας βρίσκεται η επέκταση και η εξασφάλιση του μέλλοντος της φυλής σας. Αυτή είναι η τελευταία σας ευκαιρία - αδράξτε την!"



Κατακλείδα

💧**Απένδυση Ρόλου [5 λεπτά]:** Ζητήστε από τους παίκτες να μαζευτούν σε έναν κύκλο και να ξεκινήσουν να τινάζονται για να φύγει από πάνω τους ο φυλετικός χαρακτήρας τους, το άγχος τους για επιβίωση και τα συναισθήματα τους για την αντίπαλη φυλή. Τιναχτείτε μέχρι να φύγουν όλα σαν στεγνή άμμος από πάνω σας. Ως εναλλακτική, οι παίκτες μπορούν απλά να κλείσουν τα μάτια τους, να αναπνεύσουν και να χωνέψουν όσα έγιναν - και μετά να αφήσουν πίσω τους τον χαρακτήρα και να επιστρέψουν στον εαυτό τους, καθώς το παιχνίδι έχει φτάσει πλέον στην λήξη του.

💧**Αυτοστοχασμός Ομάδας [15-35 λεπτά]:** Ρωτήστε τους τις παρακάτω ερωτήσεις μόλις λήξει ο δεύτερος γύρος:

- Πώς νιώσατε για την φυλή σας;
- Πώς νιώσατε για την άλλη φυλή;
- Πώς νιώσατε για τον χώρο που κατακτήσατε;
- Πώς ένιωσαν οι παίκτες που εξοντώθηκαν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού όσο έβλεπαν τους άλλους να παίζουν;
- Πώς ένιωσαν οι παίκτες που δεν εξοντώθηκαν για τους παίκτες που εξοντώθηκαν; Θυσιάστηκαν για το ευρύτερο καλό, ή ήταν δίχως νόημα η εξόντωσή τους;
- Θα αλλάζατε τίποτα, αν μπορούσατε;
- Για ποιό θέμα θεωρείται ότι μιλάει το παιχνίδι;

💧 Μετά από αυτές τις ερωτήσεις, μοιραστείτε μαζί τους το κύριο κόνσεπτ του παιχνιδιού και αφήστε τους να αυτοστοχαστούν πάνω του: “Μια αναμέτρηση που τοποθετεί τον άνθρωπο ενάντια στην φύση δεν μπορεί να έχει χαρούμενο τέλος. Κάθε είδος νίκης θα είναι εξ ορισμού Πύρρειος.”

💧Περαιτέρω ερωτήσεις για έμπνευση μπορείτε να βρείτε σε λίστα παρακάτω. Μπορείτε επιπροσθέτως να δημιουργήσετε τις δικές σας ερωτήσεις ώστε να κατευθύνετε την προσοχή των παικτών σε άλλα κομμάτια του παιχνιδιού.

- Βλέπετε κάποια σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο και την δική σας πραγματικότητα;
- Τι θα αλλάζατε με βάση αυτό το παιχνίδι στον πραγματικό κόσμο και στην δική σας πραγματικότητα;
- (Αν αποφασίζατε να παίξετε το ίδιο παιχνίδι ξανά με την ίδια ομάδα, τι θα κάνατε διαφορετικά;)
- (Αν μπορούσατε να κάνετε μια αλλαγή στον πραγματικό κόσμο, τι θα ήταν αυτή;)

- Πώς βίωσαν οι παίκτες την ενσυναίσθηση για την κλιματική αλλαγή και την λειψυδρία κατά την διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πώς τους οδήγησε η ανάγκη για άνεση σε αναμέτρηση εντός του παιχνιδιού και πως μεταφράζεται αυτό στον πραγματικό κόσμο στα οικολογικά ζητήματα;
- Τι είδους συμβιβασμό έπρεπε να κάνετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και πως θα μπορούσε ο συμβιβασμός αυτός να μεταφραστεί σε πραγματικές λύσεις για την λειψυδρία και την κλιματική αλλαγή;
- Πώς αναφέρθηκε το παιχνίδι στις προτροπές για ριζοσπαστικοποίηση;

💧 Αν παίξατε την μακροσκελή εκδοχή ή αν είχατε αρκετό χρόνο, μπορείτε να εισάγεται τους παίκτες σε μία ή παραπάνω από τις Δραστηριότητες Επέκτασης που περιγράφονται στην επόμενη ενότητα του οδηγού.



Μετά το Παιχνίδι

Πρώτον, θέλουμε να σας ευχαριστήσουμε για την αφοσίωση και την προσπάθεια σας να οργανώσετε και να συντονίσετε αυτό το παιχνίδι!

Θα εκτιμούσαμε ιδιαίτερα οποιαδήποτε ανατροφοδότηση έχετε να δώσετε, καθώς είμαστε ταγμένοι να προσπαθούμε συνεχώς να αναπτύσσουμε και να βελτιώνουμε το παιχνίδι μας. Οι εμπειρίες σας και οι σκέψεις σας, μας είναι πολύτιμες, οπότε μην διστάσετε να τις μοιραστείτε.

Αν έχετε απαθανατήσει αξέχαστες στιγμές μέσω φωτογραφιών, σας προτρέπουμε να τις μοιραστείτε μέσω Facebook. Αναφέρετε την σελίδα Larp for Climate fanpage η χρησιμοποιήστε την ετικέτα *#LarpForClimate* για να βοηθήσετε στην διάδοση του παιχνιδιού ή να εμπνεύσετε άλλους..

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι όσο θέλετε και να το μοιραστείτε και με τους παίκτες σας. Μπορεί οι ίδιοι να είναι διατεθειμένοι να διοργανώσουν το παιχνίδι μόνοι τους ή να το τοποθετήσουν στο δικό τους μαθησιακό πρόγραμμα ή κοινοτικό πλαίσιο. Μπορείτε επίσης να εξερευνήσετε πιθανές ευκαιρίες για επιχορήγηση από τοπικούς δήμους ή συνεργασία με οργανισμούς για να υποστηρίξετε επόμενα παιχνίδια.

Όλα τα ανανεωμένα υλικά, όπως και τα σενάρια του προγράμματος "LARP για το Κλίμα" είναι πάντα διαθέσιμα δωρεάν σε μορφή ανοικτού κώδικα στην ιστοσελίδα μας:https://nausika.eu/larpforclimate/

Με την αναδιατύπωση και επέκταση του παιχνιδιού μας, ελπίζουμε να καλλιεργήσουμε ανώτερη κατανόηση για την κλιματική αλλαγή και το αποτύπωμα της, όπως και να ενθαρρύνουμε μελλοντικές συνεργασίες και δημιουργικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων για ένα πιο βιώσιμο μέλλον.



Δραστηριότητες Επέκτασης

Οι παρακάτω δραστηριότητες επέκτασης μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αυτοστοχαστούν στις εμπειρίες που απέκτησαν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και να εμβαθύνουν στην κατανόηση των προβλημάτων του πραγματικού κόσμου που αυτά αντικατοπτρίζουν, ενθαρρύνοντας τους να ασχοληθούν με αυτά τα ζητήματα με πιο ουσιώδεις τρόπους.

💧**Αναστοχαστική Δημοσιογραφία:** Βάλτε τους μαθητές να γράψουν ένα αναστοχαστικό δημοσιογραφικό απόσπασμα από την εμπειρία τους στο παιχνίδι. Ενθαρρύνετε τους να σκεφτούν τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν, τις αποφάσεις που έπρεπε να πάρουν και την συνεργασία τους με τα υπόλοιπα άτομα της φυλής τους. Ωθήστε τους να συνδέσουν τις εμπειρίες τους στο παιχνίδι με τα ζητήματα του πραγματικού κόσμου που συνδέονται με την κλιματική αλλαγή, την λειψυδρία και την επίλυση διενέξεων.

💧**Ζωγραφίστε την Ιδανική Λύση:** Ζητήστε από τους μαθητές σας να ζωγραφίσουν μια εικόνα ή να δημιουργήσουν μια οπτική αναπαράσταση της ιδεατής τους λύσης για την αντιμετώπιση της λειψυδρίας και της κλιματικής αλλαγής. Ενθαρρύνεται τους να σκεφτούν δημιουργικά και να σκεφτούν τις ανάγκες που έχουν διαφορετικές κοινότητες και οικοσυστήματα.

💧**Φυσική Δραστηριότητα:** "Σκυταλοδρομία Πόρων": Δημιουργήστε έναν αγώνα σκυταλοδρομίας όπου οι μαθητές πρέπει να μεταφέρουν “πόρους” (όπως μικρά αντικείμενα που αναπαριστούν το νερό ή το φαγητό) από μια μεριά σε μια άλλα μέσω από διάφορα εμπόδια. Αυτό μπορεί να τους βοηθήσει να ενισχύσουν την σημασία της

ομαδικότητας, της διαχείρισης πόρων όπως και να αποτελέσει αρχή για συζητήσεις πάνω στα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι κοινότητες σε μέρη με έλλειψη νερού.

💧**Θεματική Συζήτηση:** Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες και δώστε τους θέματα συζήτησης σχετικά με το παιχνίδι όπως:

- Πώς θα ήταν αν έπρεπε να χωρίσετε το νερό σε μερίδες στην πραγματικότητα σας; Πώς θα βάζατε προτεραιότητες για την χρήση του;
- Τι μάθατε για την σημασία της επικοινωνίας και της συνεργασίας σε συνδυασμό με την αντιμετώπιση της έλλειψης πόρων;
- Πώς μπορούν οι εμπειρίες σας από το παιχνίδι να συσχετιστούν με πραγματικές καταστάσεις που αντιμετωπίζουν οι κοινότητες που επηρεάζονται από την λειψυδρία και την κλιματική αλλαγή;
- Υπάρχουν πραγματικές λύσεις για τα προβλήματα που αντιμετωπίσατε στο παιχνίδι; Αν ναι, ποιές και πως μπορούν να υλοποιηθούν στον πραγματικό κόσμο;

💧**Ερευνητική Εργασία**: Διαχωρίστε μαθητές σε ερευνητικές εργασίες, όπου διερευνούν πραγματικά παραδείγματα λειψυδρίας ή κλιματικής αλλαγής και τα αποτελέσματα τους στην συγκεκριμένη περιοχή ή κοινότητα. Ζητήστε τους να σας παρουσιάσουν τα ευρήματα τους και να προτείνουν πιθανές λύσεις ή προσαρμογές.

Αυτο-στοχασμός Συντονιστή

Με το να σκεφτείτε τις παραπάνω ερωτήσεις, οι συντονιστές και εκπαιδευτές μπορούν να σκεφτούν βελτιώσεις και να αναπτύξουν στρατηγικές για να εξομαλύνουν την εμπειρία του LARP για μελλοντικούς παίκτες, εξασφαλίζοντας ότι θα παραμείνει αποτελεσματική, εκπαιδευτική και διασκεδαστική.

- Ήταν οι μηχανικές του παιχνιδιού ξεκάθαρες και ευνόητες για τους παίκτες; Ποιές μηχανικές λειτούργησαν καλά και ποιές ήταν λιγότερο αποτελεσματικές και μπορούν να βελτιωθούν;
- Παιδεύτηκαν οι παίκτες με οποιοδήποτε κομμάτι του παιχνιδιού, όπως η επικοινωνία ή η λήψη αποφάσεων; Τι παραλλαγές θα κάνατε για να αντιμετωπίσετε αυτές τις προκλήσεις και να βελτιώσετε την εμπειρία;
- Ποιές ιδέες και στρατηγικές προέκυψαν από τους παίκτες μέσα στο παιχνίδι; Θα μπορούσαν αυτές να προβληθούν σε μελλοντικές δράσεις του LARP;

- Πόσο καλά εξυπηρέτησε το παιχνίδι τους εκπαιδευτικούς του στόχους; Ποιοί μαθησιακοί στόχοι πέτυχαν και σε ποιους θα μπορούσε να έχει δοθεί έμφαση ή να έχουν επιτευχθεί με την χρήση επιπλέον δραστηριοτήτων ή παραλλαγών του παιχνιδιού;
- Πώς αποκρίθηκαν οι παίκτες στην θεματική του παιχνιδιού, όπως η κλιματική αλλαγή και η λειψυδρία; Υπήρχαν αναπάντεχες αντιδράσεις ή βλέψεις από τους παίκτες που μπορούν να ωφελήσουν μελλοντικές δράσεις του LARP;
- Ποιά στοιχεία του παιχνιδιού ήταν πιο αξιομνημόνευτα ή διασκεδαστικά για τους παίκτες σας; Πως μπορούν αυτά τα στοιχεία να αναπτυχθούν περισσότερο, ώστε να αυξήσουν την διασκέδαση και την συμμετοχή των παικτών;
- Συνολικά, πόσο αποτελεσματική βρήκατε την μεθοδολογία του LARP στον συντονισμό ουσιωδών εκπαιδευτικών δράσεων και αυτοστοχασμών των παικτών; Τι αλλαγές και διανθίσεις θα κάνατε στο παιχνίδι για να ενισχύσετε την εκπαιδευτική του δράση;

Στοιχεία Επικοινωνίας

💧larpifiers@gmail.com

💧larpifiers.com

💧https://www.facebook.com/larpifiers/

💧https://www.instagram.com/larpifiers

Παραλλαγές και Άλλα

Αφού τρέξαμε πολλές φορές το παιχνίδι και ανασκοπήσαμε την ανατροφοδότηση που λάβαμε από έμπειρους σχεδιαστές LARP με ευρύ υπόβαθρό και σχολεία, αποφασίσαμε να συμπεριλάβουμε εναλλακτικές μορφές του παιχνιδιού.

Εναλλακτική παρασκευή υλικών παιχνιδιού και προετοιμασία χώρου παιχνιδιού:

- Αδιάβροχα Σκονάκια και για τις δύο φυλές και τους συντονιστές για ευκολία χρήσης σε διάφορα περιβάλλοντα.
- Σκεφτείτε διαφορετικά υλικά και εργαλεία για να δημιουργήσετε τα props που χρειάζεστε για το παιχνίδι.

- Σκεφτείτε πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα μετα αποκαλυπτικό σκηνικό για ένα εσωτερικού χώρου παιχνίδι, όπου χρησιμοποιείται καρέκλες για να αναπαραστήσετε νεκρούς κορμούς δέντρων στην περίπτωση που δεν μπορείτε να πάτε σε κάποιο πάρκο ή δάσος.

Εναλλακτικό περιγραφικό λεξιλόγιο από συντονιστές:

- "Το κλειδί βρίσκεται στην συνεργασία." (Δώστε έμφαση στο ότι η συνεργασία ανάμεσα στις δύο φυλές μπορεί να δώσει καλύτερα αποτελέσματα για όλους.)
- Αναφέρετε την σημασία της κοινοτικής επιβίωσης και συνεργασίας παρα της έννοιας της νίκης ή ήττας όσο εξηγείτε τους κανόνες.
- Εξηγήστε ότι οι τιμές χρειάζονται τουλάχιστον ένα επίπεδο 1, 2 ή 3 (ανάλογα με το μέγεθος της φυλής) στην δεξαμενή τους για να επιβιώσουν και ότι η απόκτηση περισσότερων βαθμίδων νερού βελτιώνει την κατάσταση αλλά δεν εγγυάται την νίκη.

Εναλλακτικοί Κανόνες

- Αν χτυπηθούν δύο παίκτες ταυτόχρονα, παίξτε πέτρα, ψαλίδι, χαρτί για να ορίσετε τον νικητή.
- Μετρήστε μερικά δευτερόλεπτα πριν κατοχυρώσετε ένα δέντρο για να δώσετε χώρο σε κάποιον να παρέμβει στην διαδικασία κατοχύρωσης.
- Αν η Κύρια Πηγή πέσει κάτω από την Βαθμίδα 1, στεγνώνει και όλοι χάνουν. Η πληροφορία μπορεί να δοθεί κατά την ενημέρωση ή μετά τον πρώτο γύρο ως έκπληξη.

Εναλλακτική Προθέρμανση

- Εμπλουτίστε το δέσιμο των φυλών με την δημιουργία φυλετικών τραγουδιών, χωρών ή τελετουργιών.
- Εισάγετε ένα καθοδηγούμενο εργαστήρι για συμβολική γλώσσα, όπως π.χ. για τις εκφράσεις 1) Έλα εδώ, 2) Επιτυχία, 3) Θάνατος/Οδύνη, 4) Ανοιχτό σε εσάς
- Η οδύνη μπορεί να είναι μια κοινή έκφραση και για τις δύο φυλές ή να λαμβάνει την μορφή τριών δευτερολέπτων σιγής στο παιχνίδι.

Εναλλακτικοί Ρόλοι για εξοντωμένους Παίκτες

- Οι εξοντωμένοι παίκτες επιστρέφουν ως “πνεύματα φρουροί“ αφού βγάλουν τις μπαντάνες τους, παρατηρώντας και

μαθαίνοντας από τις δράσεις της φυλής τους και αργότερα μοιράζοντας τις παρατηρήσεις τους αυτές στην κατακλείδα.
- Οι εξοντωμένοι παίκτες επιστρέφουν ως “εκδικητικά πνεύματα” αφού βγάλουν την μπαντάνα τους, περπατούν τριγύρω κλέβοντας σημαίες και νερό από τις άλλες φυλές και επιστρέφοντας το στην Κύρια Πηγή. Οι παίκτες δεν μπορούν να τους αγγίξουν και αυτοί δεν μπορούν να αγγίξουν τους παίκτες.
- Μετά από 5 λεπτά, οι εξοντωμένοι παίκτες δημιουργούν μια τρίτη “βαρβαρική φυλή” αφού βγάλουν την μπαντάνα τους με μοναδικό στόχο να εξοντώσουν όσο περισσότερους παίκτες μπορούν από τις άλλες δύο φυλές.

Εναλλακτική Κατακλείδα

- Ζευγαρώστε παίκτες από δύο διαφορετικές φυλές για να συντονίσετε μια διαφυλετική κατανόηση και επικοινωνία
- Κατακλείδα σε μικρές ομάδες με διαφυλετικό πληθυσμό, ώστε να προωθηθεί η συζήτηση σε συνεργατικές συνεργασίες και σε μεικτές εμπειρίες.
- Κοινοτική συζήτηση σε έναν κύκλο, με κάθε συμμετέχοντα να μοιράζεται ένα μάθημα ή κάτι που πήρε από το παιχνίδι, επικεντρώνοντας στο μαθησιακό υπόβαθρο του παιχνιδιού.

Γλωσσάρι - Εκτυπώσιμα Υλικά

Σκονάκι Κανόνων Συντονιστή

Κανόνες	
Συμβολική Γλώσσα	Οι παίκτες δεν μπορούν να επικοινωνήσουν λεκτικά στην διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορούν μόνο να χρησιμοποιηθούν σύμβολα και χειρονομίες που δεν παράγουν ήχο.
Γύρος Παιχνιδιού	Ο γύρος ενός παιχνιδιού διαρκεί 15 λεπτά και τελειώνει με σφύριγμα από τον συντονιστή. *Συντονιστής: Ο γύρος του παιχνιδιού μπορεί να διαρκέσει 10-15 λεπτά εξαρτώμενος από τις συνθήκες. Μπορείτε να κρύψετε ότι θα υπάρχουν πολλαπλοί γύροι στο παιχνίδι.*
Λειψυδρία	Ο στόχος της φυλής είναι να φτάσουν το επίπεδο νερού που τους ανατέθηκε από τον συντονιστή (περισσότερα στην ¨Δεξαμενή Φυλής") μέχρι το τέλος του γύρου. Αν δεν καταφέρουν να το κάνουν, η φυλή τους δεν θα επιβιώσει για το καλοκαίρι.
Πηγή Νερού	Κάθε παίκτης μπορεί να πάρει νερό από την Πηγή Νερού (Κουβάς) λαμβάνοντας την δράση "Συλλογή Νερού". Οι Πηγές νερού δεν μπορούν να μετακινηθούν από τους παίκτες και βρίσκονται στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού. *Συντονιστής: Αν για οποιονδήποτε λόγο αδειάσει η Πηγή Νερού, μπορείτε να ειδοποιήσετε τους παίκτες ότι έχασαν όλοι. Αν συμβεί από αμέλεια, μπορείτε να επιλέξετε να την ξαναγεμίσετε και να συνεχίσετε το παιχνίδι.*
Δεξαμενές Φυλής	Κάθε φυλή χρειάζεται να γεμίσει την Δεξαμενή της μέχρι ένα συγκεκριμένο επίπεδο (με βάση την επιλογή του Συντονιστή) με την δράση "Γέμισμα Δεξαμενής", με στόχο να επιβιώσει. Αποτυχία να γεμίσει η Δεξαμενή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού σημαίνει ότι χάνουν το παιχνίδι. Οι "Δεξαμενές Φυλής" δεν μπορούν να μετακινηθούν από τους παίκτες και πρέπει να μείνουν στις βάσεις τους. Η αντίπαλη φυλή δεν μπορεί να κλέψει το νερό του ή να αλληλεπιδράσει με αυτό

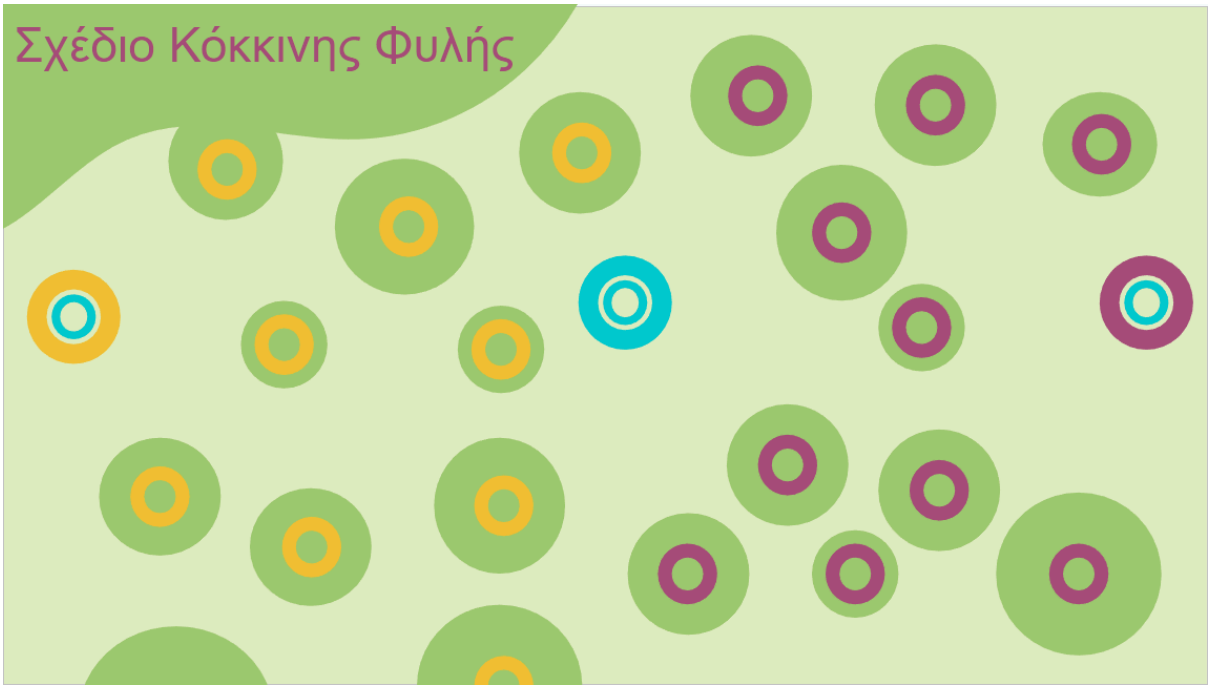
	με κάποιον τρόπο.
Πετσετάκια	Το νερό μπορεί μόνο να μεταφερθεί με πετσετάκια. Αυτά μπορούν να βρεθούν σε περιορισμένη προμήθεια στην αρχή του παιχνιδιού στην βάση κάθε φυλής ή στα τριγύρω δέντρα που μπορούν να κατοχυρώσουν οι παίκτες. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τις δράσεις Συλλογή Νερού, Επίθεση Νερού και Γέμισμα Δεξαμενής. *Συντονιστής: Προτείνουμε να έχετε έναν έξτρα κουβά ή δοχείο για να μαζεύετε τα πετσετάκια όταν χρησιμοποιηθούν για Επίθεση Νερού, καθώς τείνουν να βρομίζουν όταν οι παίκτες τα σκορπίζουν τυχαία στον χώρο.*
Σχήμα Φυλής	Κάθε φυλή θέλει να επεκτείνει την περιοχή της, χρησιμοποιώντας την δραση "Κατοχύρωση Δέντρου" με σκοπό να λάβει παραπάνω Πετσετάκια ακολουθώντας ένα συγκεκριμένο σχέδιο. (δες Γλωσσάρι) *Συντονιστής: Δεν υπάρχει τρόπος να καθορίσετε αν το κάνουν σωστά, ούτε τους δίνει παραπάνω πόντους, αλλά είναι σημαντικό για τους στόχους του παιχνιδιού.*
Σημαία Φυλής	Κάθε φυλή έχει έναν αριθμο από σημαίες ίση με τον αριθμό των παικτών στην βάση της. Χρησιμοποιώντας την δράση "Κατοχύρωση Δέντρου" μπορούν να επεκτείνουν την περιοχή τους με βάση το σχέδιο της φυλής.
Μόνο Ένα	Κάθε παίκτης μπορεί να κουβαλάει μόνο ένα "Πετσετάκι" ή μια "Σημαία Φυλής" κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
Ήχος Παγώματος	Όταν ο Συντονιστής χρησιμοποιεί την σφυρίχτρα, όλοι παγώνουν στην θέση που βρίσκονται, χωρίς να μιλάνε, να χειρονομούν ή να παίζουν τον ρόλο τους. Όταν ο ήχος την σφυρίχτρας ξανακουστεί, το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί κανονικά. *Συντονιστής: Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως τρόπος να αρχίσει και να ξεκινήσει ένα παιχνίδι ή σαν μέθοδος ασφαλείας (όπως το "ΣΤΟΠ"). Εξηγήστε πριν από το παιχνίδι κάθε χρήση για να προετοιμάσετε τους παίκτες.*
Εξοντωμένοι Παίκτες	Αν ένας παίκτης χτυπηθεί από μια "Επίθεση Νερού", εξοντώνεται απευθείας, βγάζοντας την μπαντάνα από το κεφάλι τους και ξεσκαρταροντας όποιο πετσετάκι χρησιμοποιήθηκε για να τους βγάλει εκτός παιχνιδιού ώστε

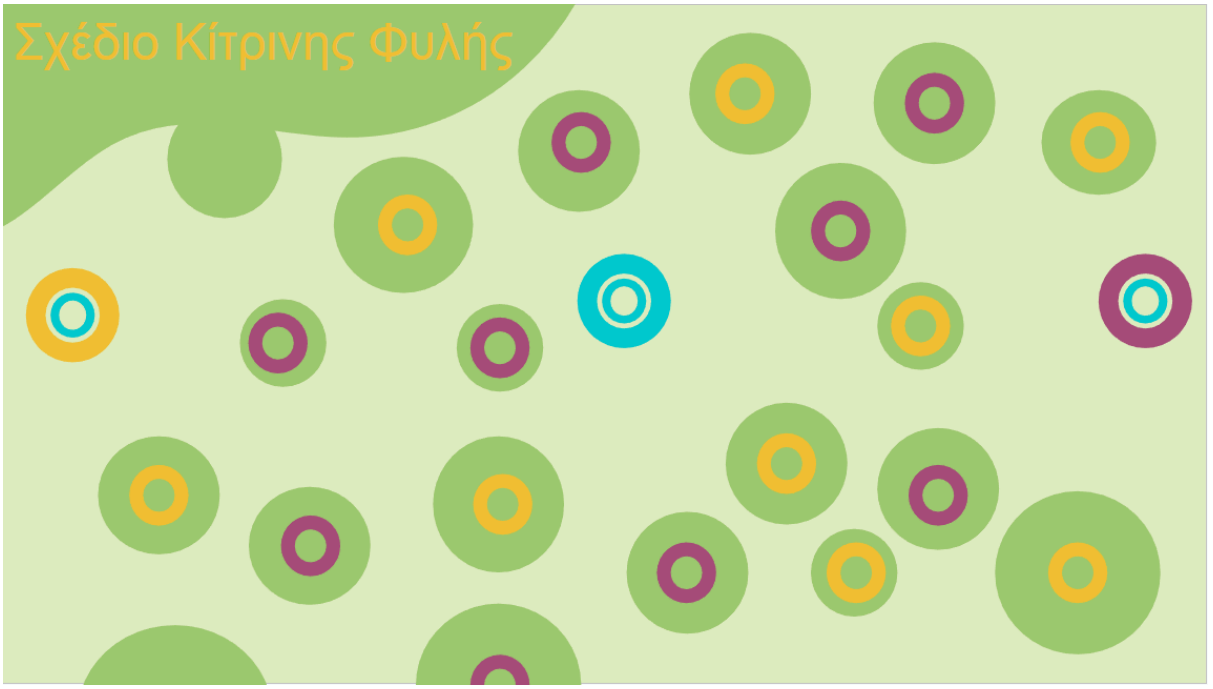
	να αφαιρεθεί από το παιχνίδι. Εφόσον το επιθυμούν, μπορουν να επιστρέψουν ως πνεύματα του δάσους που παρατηρούν τα πάντα μέσα από τις οθόνες των κινητών τους τηλεφώνων, και καταγράφοντας στιγμές του παιχνιδιού. Η φωτογραφίες και τα Βίντεο που καταγράφονται σε κινητές συσκευές από παίκτες (εξοντωμένους ή οχι) χρειάζονται την άδεια των υπολοίπων παικτών πριν να χρησιμοποιηθούν δημόσια (βάση GDPR).
Δράσεις	
Συλλογή Νερού	Ένας παίκτης μπορεί να βυθίσει ένα πετσετάκι στην "Πηγή Νερού", επιτρέποντας τους να χρησιμοποιήσουν την δράση "Επίθεση Νερού" και "Γέμισμα Δεξαμενής".
Επίθεση Νερού	Ένας παίκτης με βρεγμένο "Πετσετάκι" (μετά την δράση "Συλλογή Νερού") μπορεί να επιτεθεί σε έναν παίκτη από αντίπαλη φυλή με στόχο να τους εξουδετερώσει. Ένας παίκτης που θα χτυπηθεί από βρεγμένο "Πετσετάκι" εξουδετερώνεται απευθείας από το παιχνίδι, αφαιρώντας την μπαντάνα της φυλής τους και ότι "Πετσετάκι" χρησιμοποιήθηκε για να τους εξουδετερώσει και τα βγάζουν εκτός παιχνιδιού.
Γέμισμα Δεξαμενής	Ένας παίκτης με βρεγμένο "Πετσετάκι"(μετά την δράση "Συλλογή Νερού") μπορεί να αδειάσει το υδάτινο περιεχόμενο που έχει στην "Δεξαμενή Φυλής" αυξάνοντας τις πιθανότητες επιβίωσης της φυλής.
Κατάληψη Δέντρου	Ένας παίκτης μπορεί να τοποθετήσει μια "Σημαία Φυλής" σε ένα αφύλακτο δέντρο(δίχως παίκτες να χρησιμοποιούν την δράση "Προστασία Δέντρου" να είναι εγγύς αυτού) επιτρέποντας τους να κατοχυρώσουν το δέντρο και να καταλάβουν όποιο "Πετσετάκι" βρίσκεται πάνω του. Αν μια αντίπαλη "Σημαία Φυλής" βρίσκεται στο δέντρο, μπορούν να την αφαιρέσουν.
Προστασία Δέντρου	Ένας παίκτης μπορεί να προστατέψει ένα δέντρο με την "Σημαία Φυλής" του πάνω, με το να μένει εγγύς στο δέντρο και να το ακουμπάει με οποιοδήποτε μέλος του σώματος του. Με αυτό τον τρόπο κανείς δεν μπορεί να αφαιρέσει την "Σημαία Φυλής" του. Μπορούν παρά ταύτα να εξουδετερωθούν κανονικά με μια δράση "Επίθεσης Νερού".
Ασφάλεια	

ΣΤΟΠ	Αν οποιοσδήποτε από τους παίκτες ή συντονιστές φωνάξει “ΣΤΟΠ” το παιχνίδι παγώνει απευθείας και όλοι οι παίκτες πρέπει να μείνουν παγωμένοι στις θέσεις τους ακριβώς όπως στον κανόνα “Ηχος Παγώματος”. *Συντονιστής: Εξηγήστε στους παίκτες ότι ο ήχος “ΣΤΟΠ” είναι μια λέξη ασφαλείας σε περίπτωση που πληγωθούν σωματικά ή ψυχολογικά με οποιονδήποτε τρόπο.*

Χρήσιμες Διαλευκάνσεις:

- Θυμηθείτε - συγκεντρωθείτε στους στόχους της ομάδας και όχι στον ανταγωνισμό.
- Κάθε παίκτης μπορεί να κρατάει μόνο ένα αντικείμενο την φορά.
- Αν χτυπηθούν ταυτόχρονα δύο παίκτες, εξουδετερώνονται και οι δύο (δεν θέλουμε να προσβληθεί η ιστορία και μας συμφέρει να εξοντώνονται πολλοί παίκτες)
- Χωρίστε τους φίλους σε διαφορετικές φυλές





Ιστορία - Υπόβαθρο

Είστε τα τελευταία εναπομείναντα άτομα της φυλής σας, αναγκασμένα να μεταναστεύσετε σε μια νέα γη μετά τις καταστροφικές συνέπειες της κλιματικής αλλαγής. Σε αυτή την νέα γη βέβαια, το νερό είναι σπάνιο, και η επιβίωση σας, βασίζεται στην απόκτηση πρόσβασης σε φρέσκο νερό. Παρά ταύτα, υπάρχουν και άλλες ομάδες που επίσης χρειάζονται νερό για να επιβιώσουν και η

σύγκρουση είναι αναπόφευκτη. Επιπρόσθετα της λειψυδρίας, η γη κατοικείται από άγνωστους θηρευτές και εχθρικές φυλές που παρουσιάζουν κίνδυνο για την επιβίωσή σας. Θα πρέπει να παραμείνετε γενναίοι και να δουλέψετε μαζί για να προστατεύσετε την φυλή σας από τον κίνδυνο, όσο συλλέγετε το νερό που χρειάζεστε για να επιβιώσετε.

Εφαλτήρια Ενημέρωση

💧 **Εισαγωγή [15 mins]:** Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, θα πρέπει να εξηγήσετε το γενικό πλαίσιο του παιχνιδιού και τις δράσεις τις οποίες θα λαμ,βάνουν οι παίκτες. Περάστε τους από τα εξης βήμματα:

- Αφηγηθείτε την Ιστορία
- Εξηγήστε τους κανόνες παρακάτω (δίχως το κείμενο για Συντονιστές), αλλά μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τους κανόνες που βρίσκονται στην ενότητα κανόνων φυλών στο Σκονάκι Κανόνων.
- Περπατήστε γύρω από τον Χώρο Παιχνιδιού
- Παρουσιάστε τα Υλικά του Παιχνιδιού
- Ερωτήσεις - Επεξηγήσεις

💧 **Δέσιμο Φυλής - σύντομη και μακροσκελής έκδοση [10-20 λεπτά]:** Χωρίστε τους σε δύο φυλές, δώστε τους τα Σκονάκια Κανόνων που αντιστοιχούν στις φυλές τους και τις μπαντάνες φυλής, και αφήστε τους να δεθούν με την φυλή τους. Πείτε τους συγκεκριμένα ότι αφού περάσουν αυτά τα 10-20 λεπτά, δεν θα επιτρέπεται πλέον να κάνουν θορύβους στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Ακολουθεί υπόδειγμα κειμένου που μπορείτε να επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε:

Θα χωριστείτε σε φυλές, και θα περάσετε λίγο χρόνο να δημιουργήσετε μια αίσθηση ότι ανήκετε στην ίδια κοινότητα και αργότερα θα ξεκινήσετε το κυνήγι σας για νερό. Θα σας δοθούν περίπου 10-20 λεπτά να δεθείτε με την φυλή σας, και από εκεί και έπειτα δεν θα επιτρέπεται να παράξετε ήχους. Απορίες?

💧 Τα άτομα της φυλής μοιράζονται τις “Μπαντάνες Φυλής” μεταξύ τους, βοηθώντας το ένα το άλλο αν χρειάζεται.

💧 (Δομή Σύντομης και Μακροσκελούς Έκδοσης - 10 λεπτά) Σε κάθε φυλή, ζητήστε τους να λάβουν γύρο για να μοιραστούν τις εμπειρίες τους για την κλιματική αλλαγή, ένα όνειρο που έχουν για το μέλλον και μια σημαντική αξία που έχουν στην ζωή τους. Το παραπάνω αποτελεί ένα μικρό εργαστήριο, ώστε να μπορεί να δημιουργηθεί μια ενσυναίσθηση ανάμεσα στα άτομα και να δεθούν στα γρήγορα. Δώστε τους περίπου 3 λεπτά για κάθε ερώτηση (οι ερωτήσεις υπάρχουν στο Σκονάκι Κανόνων της Φυλής). Όλοι οφείλουν να μοιραστούν κάτι πηγαίνοντας ένας ένας με την φορά του ρολογιού.

- "Μοιραστείτε ένα όνειρο που έχετε για το μέλλον"
- "Μοιραστείτε έναν φόβο που έχετε στην ζωή σας"
- "Μοιραστείτε μια σημαντική αξία που έχετε στην ζωή σας"

💧 (Δομή μόνο Μακροσκελούς Έκδοσης - 10 λεπτά) Ακολουθήστε όλα τα βήματα της σύντομης έκδοσης και μετά προσθέστε τις παραπάνω δραστηριότητες, για να βοηθήσετε τους παίκτες να κατανοήσουν την κουλτούρα της φυλής τους και να δεθούν καλύτερα με τα υπόλοιπα μέλη.

- Τελετουργίες Εορτασμού
- Κοινοτική Εξερεύνηση
- Τελετουργίες Οδύνης

Σε κάθε φυλή, ρωτήστε τους σαν ομάδα(φυλή) να εξερευνήσουν την εσωτερική κουλτούρα της φυλής τους, πλοηγώντας τις εσωτερικές τους τελετουργίες και πρωτόκολλα.

- Οι παίκτες αποφασίζουν πως εκφράζουν συναισθήματα κοινοτικά, χαράς και ενθουσιασμού. Έχουν 3 λεπτά να αποφασίσουν πως η φυλή τους εκφράζει αυτά τα συναισθήματα με έναν τρόπο που τους βγάζει νόημα.
- Για τα επόμενα 3 λεπτά, οι παίκτες βλέπουν μέσα από τα μάτια ενός από τα μέλη της, σε μια προσπάθεια να δουν την οπτική της φυλής μέσα από το άτομο. Ένας ένας, οι παίκτες διασχίζουν τον χώρο παιχνιδιού, καθώς η φυλή τους ταξιδεύει μαζί τους, μιμούμενη τις κινήσεις τους. Ο πλοηγός αλλάζει κάθε τόσο, ώστε όλοι να έχουν χρόνο να γίνουν πλοηγοί. Χωρίστε τον χρόνο ανάλογα με τον αριθμό των παικτών ανάλογα, ώστε να φτάνουν τα 3 λεπτά για όλους.
- Τέλος, οι παίκτες αποφασίζουν πώς η φυλή τους εκφράζει οδύνη, θλίψη και πόνο. Έχουν 3 λεπτά να αποφασίσουν πως η φυλή τους εκφράζει αυτά τα συναισθήματα με έναν τρόπο που τους βγάζει νόημα.

💧 Αν επιλέξετε την σύντομη έκδοση, αφου περάσουν 10 λεπτά, συγκεντρώστε τους και πείτε τους να κλείσουν τα μάτια τους. Μετέπειτα, μεταβείτε στην ενότητα Παιχνίδι και ξεκινήστε με τις οδηγίες για τον "Πρώτο γύρο Παιχνιδιού"

💧 **Προθέρμανση - Δομή Μακροσκελούς Έκδοσης [10 λεπτά]:** Προτείνουμε μια δραστηριότητα προθέρμανσης που δρά ως εισαγωγή στις δράσεις που οι παίκτες μπορούν να λάβουν στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Είναι μια φυσική δοκιμασία όλων των κανόνων που θα προετοιμάσει και θα ενθουσιάσει τους παίκτες για την δράση. Επαναλάβετε την όσες φορές χρειάζεται για να σιγουρευτείτε ότι οι κανόνες είναι ξεκάθαροι για όλους, καθώς αφού ξεκινήσει το παιχνίδι δεν θα υπάρχει τρόπος να κάνουν ερωτήσεις, οπότε τώρα θα είναι η ώρα να κάνουν όλες τις ερωτήσεις που έχουν. Αφού τελειώσει η προθέρμανση, μεταφερθείτε στο κομμάτι Παιχνίδι και ξεκινήστε με τις οδηγίες για τον "Πρώτο Γύρο Παιχνιδιού"

Παιχνίδι

💧 **Πρώτος Γύρος Παιχνιδιού [15 λεπτά]:** Ο πρώτος γύρος του παιχνιδιού είναι έτοιμος να ξεκινήσει, στείλτε τους παίκτες στις βάσεις της φυλής τους και σφυρίξτε για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Διαβάστε το παρακάτω κείμενο ή παραλλάξτε το κατα τω δοκούν:

"Είστε οι τελευταίοι επιζήσαντες της φυλής σας, σε μια γη κατεστραμμένη από την λειψυδρία και τον λοιμό. Προσπαθείτε να επιβιώσετε, με το να αποκτήσετε το απαραίτητο νερό για να εξασφαλίσετε την υγεία της φυλής σας σε ένα από τα τελευταία καταφύγια που μπορείτε να πάτε. Οι δικοί σας βασίζονται πάνω σας, Καλή τύχη!"

💧Λήξτε το παιχνίδι μετά από 15 λεπτά (δώστε επιπλέον χρόνο αν μια από τις φυλές είναι κοντά στην νίκη ή ζούν ακόμα πολλοί παίκτες). Δείτε ποιοί επιβίωσαν και μετρήστε πόσοι παίκτες εξοντώθηκαν από κάθε φυλή. Το παιχνίδι λήγει απευθείας, αν μια φυλή αφανιστεί ολοσχερώς.

💧 **Αυτοστοχασμός Φυλών [10 λεπτά]**: Τοποθετήστε τους παίκτες σε έναν κύκλο, και δώστε τον γύρο σε έναν έναν να πουν μια πρόταση που τους έρχεται στο νου - ως προειδοποίηση για τις επόμενες γενιές των φυλών τους(Οι παίκτες μπορούν να χειροκροτούν αθόρυβα (κουνώντας τα χέρια τους στον αέρα) αν συμφωνούν). Χρησιμοποιήστε το παρακάτω κείμενο ή διαμορφώστε το κατά τω δοκούν:

"Αυτός ο κύκλος μοιράσματος είναι ένας τρόπος να αφήσετε ένα μήνυμα στους απογόνους σας. Παρακαλώ ξεκινήστε ένας ένας με την φορά του ρολογιού να μοιράζεστε μια λέξη ή φράση ως προειδοποίηση για την επόμενη γενιά. Ας ελπίσουμε ότι δεν θα επαναλάβει τα λάθη του παρελθόντος."

💧Καθώς ο αυτοστοχασμός των φυλών λαμβάνει χώρα, χρησιμοποιήστε ένα συντονιστή για να ετοιμάσει τον χώρο για δεύτερο γύρο..

- Αδειάστε τις "Δεξαμενές Φυλών" και γεμίστε την "Πηγή Νερού"
- Αλλάξτε τις βάσεις φυλών μεταξύ τους (συμβουλή: μπορείτε να αλλάξετε την μπαντάνα που μαρκάρει την δεξαμενή αντί να μετακινήσετε τον κουβά)
- Κατεβάστε ότι "Σημαίες Φυλών" έχουν μείνει και γυρίστε τες στις βάσης της εκάστοτε φυλής.
- Επανατοποθετήστε τα "Πετσετάκια" σε διαφορετικές τοποθεσίες από ότι βρίσκονταν στον πρώτο γύρο.
- Επιθεωρήστε τον χώρο παιχνιδιού για πιθανά επικίνδυνα στοιχεία που μπορεί να κάνουν ζημιά στους παίκτες (μπορεί κάτι να άλλαξε κατά την διάρκεια του πρώτου γύρου)

💧 **Δεύτερος Γύρος Παιχνιδιού [15 λεπτά]:** Ο δεύτερος γύρος παιχνιδιού είναι έτοιμος να ξεκινήσει, στείλτε τους παίκτες στις βάσεις των φυλών τους και σφυρίξτε την έναρξη του παιχνιδιού. Διαβάστε το παρακάτω κείμενο ή διαμορφώστε το κατά τω δοκούν:

"Έχετε υποστεί προκλήσεις και δυσκολίες, προσπαθώντας στο μέγιστο να ζήσετε ευτυχισμένα με την φυλή σας. Στο χέρι σας βρίσκεται η επέκταση και η εξασφάλιση του μέλλοντος της φυλής σας. Αυτή είναι η τελευταία σας ευκαιρία - αδράξτε την!"

Κατακλείδα

💧**Απένδυση Ρόλου [5 λεπτά]:** Ζητήστε από τους παίκτες να μαζευτούν σε έναν κύκλο και να ξεκινήσουν να τινάζονται για να φύγει από πάνω τους ο φυλετικός χαρακτήρας τους, το άγχος τους για επιβίωση και τα συναισθήματα τους για την αντίπαλη φυλή. Τιναχτείτε μέχρι να φύγουν όλα σαν στεγνή άμμος από πάνω σας. Ως εναλλακτική, οι παίκτες μπορούν απλά να κλείσουν τα μάτια τους, να αναπνεύσουν και να χωνέψουν όσα έγιναν - και μετά να αφήσουν πίσω τους τον χαρακτήρα και να επιστρέψουν στον εαυτό τους, καθώς το παιχνίδι έχει φτάσει πλέον στην λήξη του.

💧**Αυτοστοχασμός Ομάδας [15-35 λεπτά]:** Ρωτήστε τους τις παρακάτω ερωτήσεις μόλις λήξει ο δεύτερος γύρος:

- Πώς νιώσατε για την φυλή σας;
- Πώς νιώσατε για την άλλη φυλή;
- Πώς νιώσατε για τον χώρο που κατακτήσατε;
- Πώς ένιωσαν οι παίκτες που εξοντώθηκαν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού όσο έβλεπαν τους άλλους να παίζουν;
- Πώς ένιωσαν οι παίκτες που δεν εξοντώθηκαν για τους παίκτες που εξοντώθηκαν; Θυσιάστηκαν για το ευρύτερο καλό, ή ήταν δίχως νόημα η εξόντωσή τους;
- Θα αλλάζατε τίποτα, αν μπορούσατε;
- Για ποιό θέμα θεωρείται ότι μιλάει το παιχνίδι;

💧 Μετά από αυτές τις ερωτήσεις, μοιραστείτε μαζί τους το κύριο κόνσεπτ του παιχνιδιού και αφήστε τους να αυτοστοχαστούν πάνω του: “Μια αναμέτρηση που τοποθετεί τον άνθρωπο ενάντια στην φύση δεν μπορεί να έχει χαρούμενο τέλος. Κάθε είδος νίκης θα είναι εξ ορισμού Πύρρειος.”

💧Περαιτέρω ερωτήσεις για έμπνευση μπορείτε να βρείτε σε λίστα παρακάτω. Μπορείτε επιπροσθέτως να δημιουργήσετε τις δικές σας ερωτήσεις ώστε να κατευθύνετε την προσοχή των παικτών σε άλλα κομμάτια του παιχνιδιού.

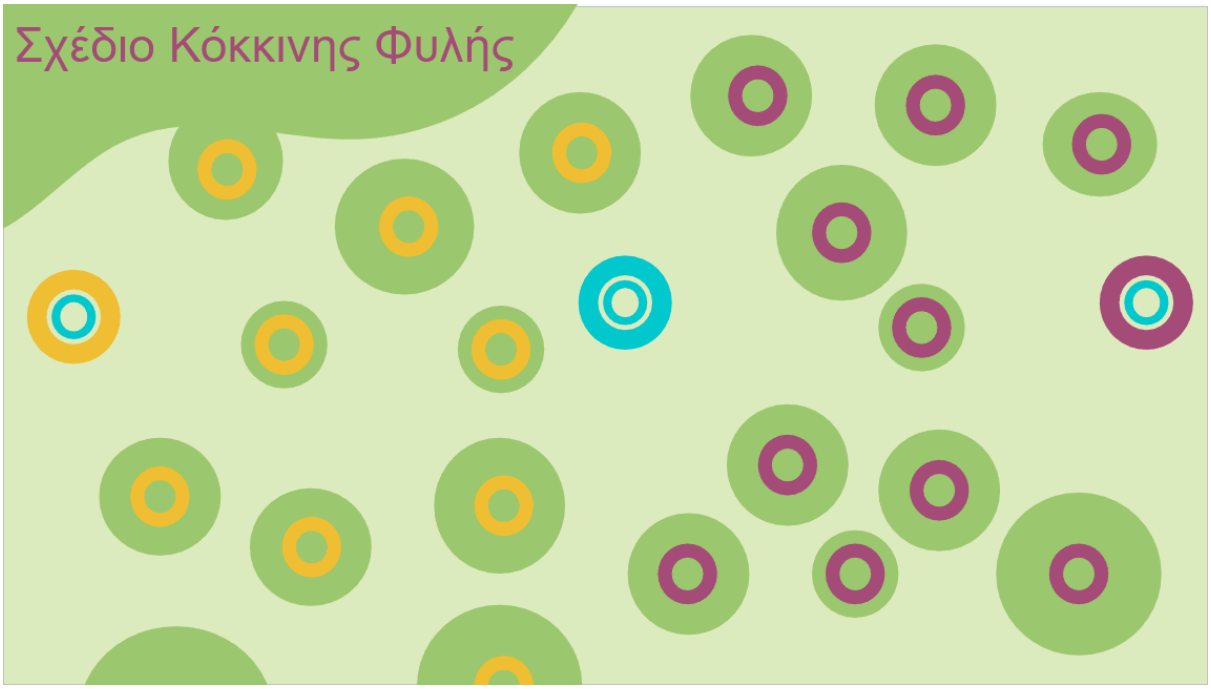
- Βλέπετε κάποια σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο και την δική σας πραγματικότητα;
- Τι θα αλλάζατε με βάση αυτό το παιχνίδι στον πραγματικό κόσμο και στην δική σας πραγματικότητα;
- (Αν αποφασίζατε να παίξετε το ίδιο παιχνίδι ξανά με την ίδια ομάδα, τι θα κάνατε διαφορετικά;)
- (Αν μπορούσατε να κάνετε μια αλλαγή στον πραγματικό κόσμο, τι θα ήταν αυτή;)
- Πώς βίωσαν οι παίκτες την ενσυναίσθηση για την κλιματική αλλαγή και την λειψυδρία κατά την διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πώς τους οδήγησε η ανάγκη για άνεση σε αναμέτρηση εντός του παιχνιδιού και πως μεταφράζεται αυτό στον πραγματικό κόσμο στα οικολογικά ζητήματα;
- Τι είδους συμβιβασμό έπρεπε να κάνετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και πως θα μπορούσε ο συμβιβασμός αυτός να μεταφραστεί σε πραγματικές λύσεις για την λειψυδρία και την κλιματική αλλαγή;
- Πώς αναφέρθηκε το παιχνίδι στις προτροπές για ριζοσπαστικοποίηση;

Σκονάκι Κανόνων Κόκκινης Φυλής

Κανόνες	
Συμβολική Γλώσσα	Οι παίκτες δεν μπορούν να επικοινωνήσουν λεκτικά στην διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορούν μόνο να χρησιμοποιηθούν σύμβολα και χειρονομίες που δεν παράγουν ήχο.
Γύρος Παιχνιδιού	Ο γύρος ενός παιχνιδιού διαρκεί 15 λεπτά και τελειώνει με σφύριγμα από τον συντονιστή.
Λειψυδρία	Ο στόχος της φυλής είναι να φτάσουν το επίπεδο νερού που τους ανατέθηκε από τον συντονιστή (περισσότερα στην ¨Δεξαμενή Φυλής") μέχρι το τέλος του γύρου. Αν δεν καταφέρουν να το κάνουν, η φυλή τους δεν θα επιβιώσει για το καλοκαίρι.
Πηγή Νερού	Κάθε παίκτης μπορεί να πάρει νερό από την Πηγή Νερού (Κουβάς) λαμβάνοντας την δράση "Συλλογή Νερού". Οι Πηγές νερού δεν μπορούν να μετακινηθούν από τους παίκτες και βρίσκονται στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού.
Δεξαμενές Φυλής	Κάθε φυλή χρειάζεται να γεμίσει την Δεξαμενή της μέχρι ένα συγκεκριμένο επίπεδο (με βάση την επιλογή του Συντονιστή) με την δράση "Γέμισμα Δεξαμενής", με στόχο να επιβιώσει. Αποτυχία να γεμίσει η Δεξαμενή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού σημαίνει ότι χάνουν το παιχνίδι. Οι "Δεξαμενές Φυλής" δεν μπορούν να μετακινηθούν από τους παίκτες και πρέπει να μείνουν στις βάσεις τους. Η αντίπαλη φυλή δεν μπορεί να κλέψει το νερό του ή να αλληλεπιδράσει με αυτό με κάποιον τρόπο.
Πετσετάκια	Το νερό μπορεί μόνο να μεταφερθεί με πετσετάκια. Αυτά μπορούν να βρεθούν σε περιορισμένη προμήθεια στην αρχή του παιχνιδιού στην βάση κάθε φυλής ή στα τριγύρω δέντρα που μπορούν να κατοχυρώσουν οι παίκτες. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τις δράσεις Συλλογή Νερού, Επίθεση Νερού και Γέμισμα Δεξαμενής.
Σχήμα Φυλής	Κάθε φυλή θέλει να επεκτείνει την περιοχή της, χρησιμοποιώντας την δραση "Κατοχύρωση Δέντρου" με σκοπό να λάβει παραπάνω Πετσετάκια ακολουθώντας ένα

	συγκεκριμένο σχέδιο. (δες Γλωσσάρι)
Σημαία Φυλής	Κάθε φυλή έχει έναν αριθμο από σημαίες ίση με τον αριθμό των παικτών στην βάση της. Χρησιμοποιώντας την δράση "Κατοχύρωση Δέντρου" μπορούν να επεκτείνουν την περιοχή τους με βάση το σχέδιο της φυλής.
Μόνο Ένα	Κάθε παίκτης μπορεί να κουβαλάει μόνο ένα "Πετσετάκι" ή μια "Σημαία Φυλής" κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
Ήχος Παγώματος	Όταν ο Συντονιστής χρησιμοποιεί την σφυρίχτρα, όλοι παγώνουν στην θέση που βρίσκονται, χωρίς να μιλάνε, να χειρονομούν ή να παίζουν τον ρόλο τους. Όταν ο ήχος την σφυρίχτρας ξανακουστεί, το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί κανονικά.
Εξοντωμένοι Παίκτες	Αν ένας παίκτης χτυπηθεί από μια "Επίθεση Νερού", εξοντώνεται απευθείας, βγάζοντας την μπαντάνα από το κεφάλι τους και ξεσκαρταροντας όποιο πετσετάκι χρησιμοποιήθηκε για να τους βγάλει εκτός παιχνιδιού ώστε να αφαιρεθεί από το παιχνίδι. Εφόσον το επιθυμούν, μπορουν να επιστρέψουν ως πνεύματα του δάσους που παρατηρούν τα πάντα μέσα από τις οθόνες των κινητών τους τηλεφώνων, και καταγράφοντας στιγμές του παιχνιδιού. Η φωτογραφίες και τα Βίντεο που καταγράφονται σε κινητές συσκευές από παίκτες (εξοντωμένους ή οχι) χρειάζονται την άδεια των υπολοίπων παικτών πριν να χρησιμοποιηθούν δημόσια (βάση GDPR).
Δράσεις	
Συλλογή Νερού	Ένας παίκτης μπορεί να βυθίσει ένα πετσετάκι στην "Πηγή Νερού", επιτρέποντας τους να χρησιμοποιήσουν την δράση "Επίθεση Νερού" και "Γέμισμα Δεξαμενής".
Επίθεση Νερού	Ένας παίκτης με βρεγμένο "Πετσετάκι" (μετά την δράση "Συλλογή Νερού") μπορεί να επιτεθεί σε έναν παίκτη από αντίπαλη φυλή με στόχο να τους εξουδετερώσει. Ένας παίκτης που θα χτυπηθεί από βρεγμένο "Πετσετάκι" εξουδετερώνεται απευθείας από το παιχνίδι, αφαιρώντας την μπαντάνα της φυλής τους και ότι "Πετσετάκι" χρησιμοποιήθηκε για να τους εξουδετερώσει και τα βγάζουν εκτός παιχνιδιού.

Γέμισμα Δεξαμενής	Ένας παίκτης με βρεγμένο "Πετσετάκι"(μετά την δράση "Συλλογή Νερού") μπορεί να αδειάσει το υδάτινο περιεχόμενο που έχει στην "Δεξαμενή Φυλής" αυξάνοντας τις πιθανότητες επιβίωσης της φυλής.
Κατάληψη Δέντρου	Ένας παίκτης μπορεί να τοποθετήσει μια "Σημαία Φυλής" σε ένα αφύλακτο δέντρο(δίχως παίκτες να χρησιμοποιούν την δράση "Προστασία Δέντρου" να είναι εγγύς αυτού) επιτρέποντας τους να κατοχυρώσουν το δέντρο και να καταλάβουν όποιο "Πετσετάκι" βρίσκεται πάνω του. Αν μια αντίπαλη "Σημαία Φυλής" βρίσκεται στο δέντρο, μπορούν να την αφαιρέσουν.
Προστασία Δέντρου	Ένας παίκτης μπορεί να προστατέψει ένα δέντρο με την "Σημαία Φυλής" του πάνω, με το να μένει εγγύς στο δέντρο και να το ακουμπάει με οποιοδήποτε μέλος του σώματος του. Με αυτό τον τρόπο κανείς δεν μπορεί να αφαιρέσει την "Σημαία Φυλής" του. Μπορούν παρά ταύτα να εξουδετερωθούν κανονικά με μια δράση "Επίθεσης Νερού".
Ασφάλεια	
ΣΤΟΠ	Αν οποιοσδήποτε από τους παίκτες ή συντονιστές φωνάξει “ΣΤΟΠ” το παιχνίδι παγώνει απευθείας και όλοι οι παίκτες πρέπει να μείνουν παγωμένοι στις θέσεις τους ακριβώς όπως στον κανόνα “Ηχος Παγώματος”.



Δέσιμο Φυλής - σχεδιότυπος σύντομης έκδοσης:

- "Ποιό είναι ένα όνειρο που έχετε για το μέλλον;"
- "Ποιός είναι ένας άμεσος φόβος που έχετε για την ζωή;"
- "Ποιά αξία σας είναι ιδιαίτερα σημαντική στην ζωή σας;"

Δέσιμο Φυλής - σχεδιότυπος μακροσκελούς έκδοσης:

- Τελετές Εορτασμού
- Διερεύνηση Κοινότητας
- Τελετές Οδύνης

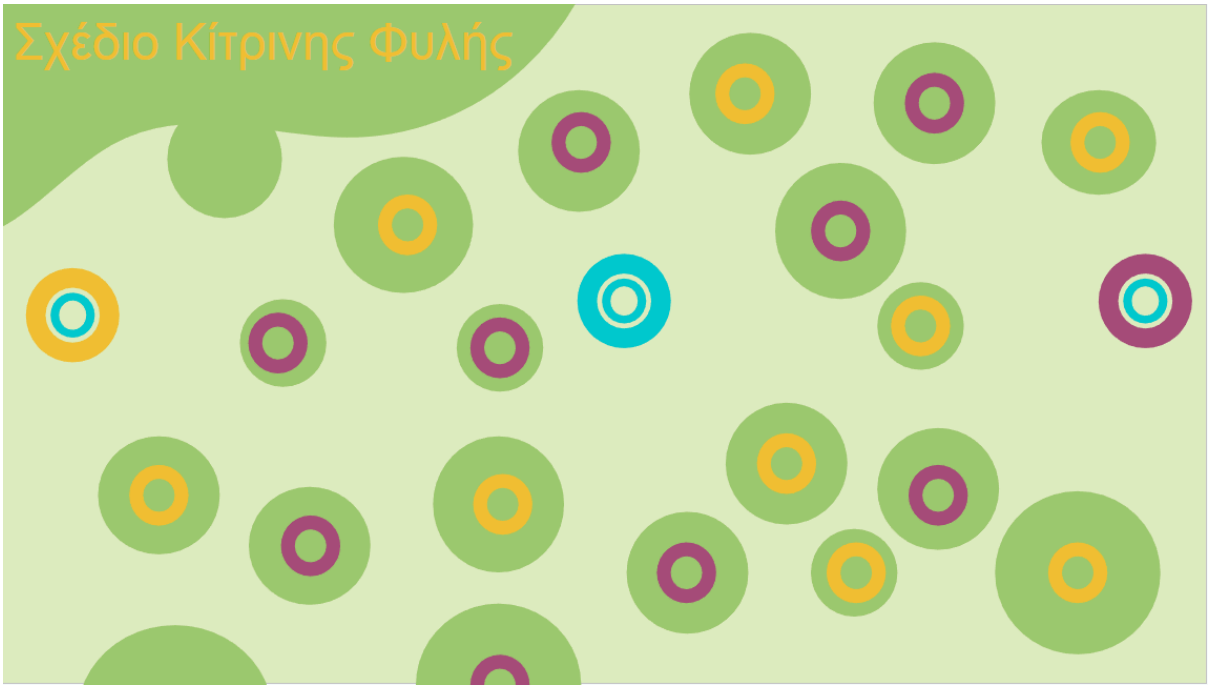
Σκονάκι Κανόνων Κίτρινης Φυλής

Κανόνες	
Συμβολική Γλώσσα	Οι παίκτες δεν μπορούν να επικοινωνήσουν λεκτικά στην διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορούν μόνο να χρησιμοποιηθούν

	σύμβολα και χειρονομίες που δεν παράγουν ήχο.
Γύρος Παιχνιδιού	Ο γύρος ενός παιχνιδιού διαρκεί 15 λεπτά και τελειώνει με σφύριγμα από τον συντονιστή.
Λειψυδρία	Ο στόχος της φυλής είναι να φτάσουν το επίπεδο νερού που τους ανατέθηκε από τον συντονιστή (περισσότερα στην ¨Δεξαμενή Φυλής") μέχρι το τέλος του γύρου. Αν δεν καταφέρουν να το κάνουν, η φυλή τους δεν θα επιβιώσει για το καλοκαίρι.
Πηγή Νερού	Κάθε παίκτης μπορεί να πάρει νερό από την Πηγή Νερού (Κουβάς) λαμβάνοντας την δράση "Συλλογή Νερού". Οι Πηγές νερού δεν μπορούν να μετακινηθούν από τους παίκτες και βρίσκονται στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού.
Δεξαμενές Φυλής	Κάθε φυλή χρειάζεται να γεμίσει την Δεξαμενή της μέχρι ένα συγκεκριμένο επίπεδο (με βάση την επιλογή του Συντονιστή) με την δράση "Γέμισμα Δεξαμενής", με στόχο να επιβιώσει. Αποτυχία να γεμίσει η Δεξαμενή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού σημαίνει ότι χάνουν το παιχνίδι. Οι "Δεξαμενές Φυλής" δεν μπορούν να μετακινηθούν από τους παίκτες και πρέπει να μείνουν στις βάσεις τους. Η αντίπαλη φυλή δεν μπορεί να κλέψει το νερό του ή να αλληλεπιδράσει με αυτό με κάποιον τρόπο.
Πετσετάκια	Το νερό μπορεί μόνο να μεταφερθεί με πετσετάκια. Αυτά μπορούν να βρεθούν σε περιορισμένη προμήθεια στην αρχή του παιχνιδιού στην βάση κάθε φυλής ή στα τριγύρω δέντρα που μπορούν να κατοχυρώσουν οι παίκτες. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τις δράσεις Συλλογή Νερού, Επίθεση Νερού και Γέμισμα Δεξαμενής.
Σχήμα Φυλής	Κάθε φυλή θέλει να επεκτείνει την περιοχή της, χρησιμοποιώντας την δραση "Κατοχύρωση Δέντρου" με σκοπό να λάβει παραπάνω Πετσετάκια ακολουθώντας ένα συγκεκριμένο σχέδιο. (δες Γλωσσάρι)
Σημαία Φυλής	Κάθε φυλή έχει έναν αριθμο από σημαίες ίση με τον αριθμό των παικτών στην βάση της. Χρησιμοποιώντας την δράση "Κατοχύρωση Δέντρου" μπορούν να επεκτείνουν την περιοχή τους με βάση το σχέδιο της φυλής.
Μόνο Ένα	Κάθε παίκτης μπορεί να κουβαλάει μόνο ένα "Πετσετάκι" ή

	μια "Σημαία Φυλής" κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
Ήχος Παγώματος	Όταν ο Συντονιστής χρησιμοποιεί την σφυρίχτρα, όλοι παγώνουν στην θέση που βρίσκονται, χωρίς να μιλάνε, να χειρονομούν ή να παίζουν τον ρόλο τους. Όταν ο ήχος την σφυρίχτρας ξανακουστεί, το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί κανονικά.
Εξοντωμένοι Παίκτες	Αν ένας παίκτης χτυπηθεί από μια "Επίθεση Νερού", εξοντώνεται απευθείας, βγάζοντας την μπαντάνα από το κεφάλι τους και ξεσκαρταροντας όποιο πετσετάκι χρησιμοποιήθηκε για να τους βγάλει εκτός παιχνιδιού ώστε να αφαιρεθεί από το παιχνίδι. Εφόσον το επιθυμούν, μπορουν να επιστρέψουν ως πνεύματα του δάσους που παρατηρούν τα πάντα μέσα από τις οθόνες των κινητών τους τηλεφώνων, και καταγράφοντας στιγμές του παιχνιδιού. Η φωτογραφίες και τα Βίντεο που καταγράφονται σε κινητές συσκευές από παίκτες (εξοντωμένους ή οχι) χρειάζονται την άδεια των υπολοίπων παικτών πριν να χρησιμοποιηθούν δημόσια (βάση GDPR).
Δράσεις	
Συλλογή Νερού	Ένας παίκτης μπορεί να βυθίσει ένα πετσετάκι στην "Πηγή Νερού", επιτρέποντας τους να χρησιμοποιήσουν την δράση "Επίθεση Νερού" και "Γέμισμα Δεξαμενής".
Επίθεση Νερού	Ένας παίκτης με βρεγμένο "Πετσετάκι" (μετά την δράση "Συλλογή Νερού") μπορεί να επιτεθεί σε έναν παίκτη από αντίπαλη φυλή με στόχο να τους εξουδετερώσει. Ένας παίκτης που θα χτυπηθεί από βρεγμένο "Πετσετάκι" εξουδετερώνεται απευθείας από το παιχνίδι, αφαιρώντας την μπαντάνα της φυλής τους και ότι "Πετσετάκι" χρησιμοποιήθηκε για να τους εξουδετερώσει και τα βγάζουν εκτός παιχνιδιού.
Γέμισμα Δεξαμενής	Ένας παίκτης με βρεγμένο "Πετσετάκι"(μετά την δράση "Συλλογή Νερού") μπορεί να αδειάσει το υδάτινο περιεχόμενο που έχει στην "Δεξαμενή Φυλής" αυξάνοντας τις πιθανότητες επιβίωσης της φυλής.
Κατάληψη Δέντρου	Ένας παίκτης μπορεί να τοποθετήσει μια "Σημαία Φυλής" σε ένα αφύλακτο δέντρο(δίχως παίκτες να χρησιμοποιούν την δράση "Προστασία Δέντρου" να είναι εγγύς αυτού) επιτρέποντας τους να κατοχυρώσουν το δέντρο και να καταλάβουν όποιο "Πετσετάκι" βρίσκεται πάνω του. Αν μια

	αντίπαλη "Σημαία Φυλής" βρίσκεται στο δέντρο, μπορούν να την αφαιρέσουν.
Προστασία Δέντρου	Ένας παίκτης μπορεί να προστατέψει ένα δέντρο με την "Σημαία Φυλής" του πάνω, με το να μένει εγγύς στο δέντρο και να το ακουμπάει με οποιοδήποτε μέλος του σώματος του. Με αυτό τον τρόπο κανείς δεν μπορεί να αφαιρέσει την "Σημαία Φυλής" του. Μπορούν παρά ταύτα να εξουδετερωθούν κανονικά με μια δράση "Επίθεσης Νερού".
Ασφάλεια	
ΣΤΟΠ	Αν οποιοσδήποτε από τους παίκτες ή συντονιστές φωνάξει "ΣΤΟΠ" το παιχνίδι παγώνει απευθείας και όλοι οι παίκτες πρέπει να μείνουν παγωμένοι στις θέσεις τους ακριβώς όπως στον κανόνα "Ηχος Παγώματος".



Δέσιμο Φυλής - σχεδιότυπος σύντομης έκδοσης:

- "Ποιό είναι ένα όνειρο που έχετε για το μέλλον;"
- "Ποιός είναι ένας άμεσος φόβος που έχετε για την ζωή;"
- "Ποιά αξία σας είναι ιδιαίτερα σημαντική στην ζωή σας;"

Δέσιμο Φυλής - σχεδιότυπος μακροσκελούς έκδοσης:

- Τελετές Εορτασμού
- Διερεύνηση Κοινότητας

- Τελετές Οδύνης



Co-funded by the European Union