

SMASH THE BARRIER!

REGULILE JOCULUI

Este un joc în care participanții, împărțiți în două echipe („Tinerii” și „Instituțiile”), încearcă să colaboreze pentru a rezolva cărțile „Barieră”. Pentru a le rezolva, echipa „Tinerii” trebuie să identifice cartea „Propunere” potrivită, iar echipa „Instituțiile” trebuie să găsească cartea „Instrument” corespunzătoare.

Dificultatea de comunicare dintre cele două echipe constă în faptul că fiecare carte „Barieră” impune un mod diferit de exprimare, folosind fie „argoul tinerilor”, fie „limbajul birocratic”. De exemplu, într-o rundă, echipa „Tinerii” poate comunica doar prin mimă, în timp ce echipa „Instituțiile” trebuie să deseneze în loc să vorbească etc.

Acest joc își propune să îi ajute pe jucători să înțeleagă importanța comunicării. De aceea, recompensează echipele care reușesc să se înțeleagă, chiar dacă nu ajung la soluția corectă.

Rezolvarea cărților „Barieră” trebuie privită în primul rând ca un instrument informativ și educativ, menit să arate care sunt pașii corecți de urmat într-o anumită situație (barieră).

Dacă echipele nu reușesc să identifice cărțile corecte „Propunere” și „Instrument”, acest lucru se datorează complexității subiectelor abordate și provocării pe care o reprezintă jocul. Cel mai important este însă ca participanții să reflecteze asupra problemei și să depună efort pentru a-și comunica ideile în vederea găsirii unei soluții.

PREGĂTIRE

La început, jucătorii se împart în două echipe: echipa „Tineri” și echipa „Instituții”. Rolurile se vor inversa la sfârșitul fiecărei runde. Fiecare echipă ia apoi un „Jeton Înțelegere”.

Așezați în centrul mesei foaia care prezintă pictogramele limbajului „argou/limbaj birocratic”, precum și rezumatul desfășurării unei runde.

Echipa „Tineri” ia pachetul de cărți *Propuneri*, iar echipa „Instituții” ia pachetul de cărți *Instrumente*.

Apoi, echipa „Tineri” ia foaia care conține lista tuturor Instrumentelor și o așază pe partea sa a mesei, astfel încât să nu fie vizibilă pentru cealaltă echipă.

Echipa „Instituții” procedează la fel cu lista tuturor Propunerilor.

Pe parcursul jocului, „Jetoanele Înțelegere” sunt plasate pe aceste două liste pentru a indica o *Propunere* și un *Instrument* specifice.

Se pregătește apoi pachetul de cărți „Barieră” care vor fi rezolvate în această partidă. Jucătorii pot extrage cărțile la întâmplare sau pot alege cele zece cărți pe care le consideră cele mai relevante pentru ei ori cu care s-au confruntat personal.

CUM SE JOACĂ

PASUL 1 – EXTRAGEREA CĂRȚII „BARIERĂ”

La fiecare rundă se extrage o carte „Barieră” care trebuie rezolvată.

Pe fața cărții sunt indicate tipul barierei/obstacolului (de exemplu: „barieră socio-culturală”, „barieră economică” etc.) și provocarea de comunicare în „argou” sau „limbaj birocratic” care trebuie respectată.

Pe verso-ul cărții „Barieră”, păstrat ascuns la începutul runde, se află soluțiile, fiecare fiind formată din combinația unei cărți „Propunere” și a unei cărți „Instrument”. Fiecare carte „Barieră” are două soluții posibile, fiecare alcătuită dintr-o carte „Propunere” și o carte „Instrument” diferite.

(**Notă:** Provocările de comunicare în „argou” sau „limbaj birocratic” pot fi îndeplinite de un singur jucător, ales de echipa sa, sau de mai mulți membri, chiar de întreaga echipă)

PASUL 2 – TINERII: ALEGEREA CĂRȚII „PROPUNERE” ȘI COMUNICAREA ÎN ARGOU

În această etapă, echipa „Tinerii” consultă pachetul de cărți „Propunere”, având la dispoziție 3 minute, măsurate cu un cronometru.

După ce decide care este cartea „Propunere” potrivită pentru cartea „Barieră”, cronometrul se oprește.

Echipa așază apoi cartea „Propunere” aleasă pe masă, cu fața în jos, și încearcă să o comunice echipei „Instituțiile”, folosind modul de comunicare indicat de provocarea „argou” (de exemplu, prin mimă).

Empowering Voices of Youth for Participation, Action and Civic Transformation

EVY-PACT



Citizenship, Diversity, Empowerment, Youth

(**Notă:** În funcție de dificultatea provocării de comunicare în „argou” sau „limbaj birocratic”, jucătorii pot încerca să transmită întregul text al cărții, doar titlul acesteia sau chiar numai câteva cuvinte-cheie)

PASUL 3 – INSTITUȚIILE: ALEGEREA CĂRȚII „INSTRUMENT” ȘI COMUNICAREA ÎN LIMBAJ BIROCRATIC

Echipa „Instituțiile” încearcă să înțeleagă ce „Propunere” încearcă să transmită echipa „Tinerii”. După ce deduce care este „Propunerea”, echipa „Instituțiile” plasează „Jetonul Înțelegere” pe „Propunerea” corespunzătoare din lista pe care o are la dispoziție.

Apoi, având la dispoziție 3 minute, măsurate cu un cronometru, membrii echipei se consultă pentru a identifica cartea „Instrument” potrivită, care poate fi asociată cu cea „Propunere”.

(**Notă:** Fiecare carte „Instrument” poate fi asociată cu mai multe cărți „Propunere” și invers. Pentru a rezolva cartea „Barieră” din runda curentă, trebuie identificată combinația corectă)

După ce echipa „Instituțiile” consideră că a identificat cartea „Instrument” potrivită, o așază pe masă cu fața în jos (cronometrul se oprește) și încearcă să o comunice echipei „Tinerii” folosind modul de comunicare specific „limbajului birocratic” (de exemplu, prin desen).

Echipa „Tinerii” se consultă pentru a înțelege ce „Instrument” a ales echipa „Instituțiile”, apoi își plasează propriul „Jeton Înțelegere” pe „Instrumentul” corespunzător din lista pe care o are la dispoziție.

PASUL 4 – DEZVĂLUIREA CĂRȚII „BARIERĂ” (vezi dacă ați CÂȘTIGAT sau ați PIERDUT)

Se întorc cu fața în sus cărțile „Propunere”, „Instrument” și „Barieră”, pentru a dezvălui soluțiile corecte.

CÂȘTIGAT

Dacă „Propunerea” și „Instrumentul” corespund celor indicate de „Jetoanele Înțelegere” (adică cele două echipe s-au înțeles reciproc) și, ÎN PLUS, formează una dintre soluțiile de pe verso-ul cărții „Barieră”, atunci cartea „Barieră” este considerată **REZOLVATĂ**. Aceasta se pune deoparte în poziție verticală și va valora un punct la sfârșitul jocului. Dacă cele două echipe au reușit să se înțeleagă reciproc („Jetoanele Înțelegere” corespund cărților „Propunere” și „Instrument” alese), DAR nu au identificat niciuna dintre soluțiile corecte de pe cartea „Barieră”, aceasta este totuși considerată **REZOLVATĂ**. Cartea se așază însă în poziție orizontală și va valora doar jumătate de punct la sfârșitul jocului.

PIERDUT

Dacă echipele nu au reușit să se înțeleagă reciproc („Jetoanele Înțelegere” NU corespund cărților „Propunere” și „Instrument” alese), cartea „Barieră” este considerată **NEREZOLVATĂ** și se elimină din joc, chiar dacă cele două cărți alese ar fi reprezentat una dintre soluțiile corecte pentru rezolvarea ei.

PASUL 5 – SCHIMBAREA ROLURILOR ECHIPELOR ȘI ÎNCEPEREA UNEI NOI RUNDE

La finalul runde, echipele își schimbă rolurile: echipa care a fost „Tinerii” devine „Instituțiile”, iar cea care a fost „Instituțiile” devine „Tinerii”. Totodată, echipele își schimbă între ele pachetele de cărți „Propunere” și „Instrument”. Jocul continuă cu o nouă rundă, prin extragerea unei noi cărți „Barieră”.

SFÂRȘITUL JOCULUI

La sfârșitul jocului, după ce au fost rezolvate toate cărțile „Barieră”, se calculează punctajul obținut:

- 0 puncte – Tinerii și Instituțiile nu reușesc deloc să se înțeleagă. Mai încercați!
- 1 punct – Ați reușit să vă înțelegeți puțin, dar este încă departe de a fi suficient.
- 2 puncte – Comunicarea este încă dificilă, însă ați reușit să găsiți câteva puncte comune.
- 3 puncte – Încet, dar sigur, Tinerii și Instituțiile încep să se înțeleagă și să comunice mai eficient.
- 4 puncte – Lucrurile încep să se îmbunătățească în comunitate.
- 5 puncte – Încep să apară primele semne că lucrurile merg în direcția cea bună.
- 6 puncte – Comunicarea funcționează, dar există încă loc de îmbunătățire.
- 7 puncte – Problemele pot fi abordate împreună, iar comunitatea este mulțumită.
- 8 puncte – Între Instituții și Tineri există o colaborare excelentă.
- 9 puncte – Ați ajuns aproape să comunicați prin telepatie.
- 10 puncte sau mai mult – Utopia a fost atinsă!