PERPETUUM MOBILE
Институт за развој младих и заједнице

ИГРАЈ ПРОТИВ НАСИЉА

Упутство и правила игре

Игра укратко

„Играј против насиља“ је „Човječe, не љути се“ у природној величини: играчи су сами фигуре и физички ходају по 20 поља од 60 × 60 цм, бацају велику спужвасту коцку и одговарају на питања о сигурности, насиљу и тражењу помоћи. Ко зна – брже напредује; ко не зна – научи одговор и игра даље.

Једно правило разликује ову игру од класичне: нико никога не избацује. Више играча може стајати на истом пољу. Насиље не побјеђује, ни у игри.

Циљ	Први стићи од поља СТАРТ до поља КРАЈ
Узраст	Препоручено 10–18 година
Играчи	2–6 фигура; фигура је једна особа или тим од 2–5 младих
Трајање	Око 20–30 минута за 4 фигуре
Улоге	Водитељ/ица (чита картице с питањима, провјерава одговоре, објашњава) и играчи
Опрема	Церада 6 × 4 м с одштампаном стазом од 22 поља (СТАРТ, 1–20, КРАЈ), 16 картица с питањима (А5), 1 спужваста коцка од 40 цм, ово упутство с кључем одговора

Тимска варијанта (за радионице и јавне догађаје с више од 6 учесника): сваки тим бира једну особу која је фигура и хода по стази, а цијели тим се договара око одговора. Фигура се мијења у сваком кругу, тако да свако бар једном буде на стази.

Стаза



Овако изгледа церада од 6 × 4 м. Играчи ходају по путу у облику змије: први ред слијева надесно, други здесна налијево и тако даље, пратећи жуте стрелице. У празном дијелу задњег реда је зона „Овдје баци коцку“, па сви бацају на истом мјесту и не сметају онима на стази.

Правила игре

Почетак

1. Све фигуре стоје на пољу СТАРТ.
2. Свако баца коцку једном; највећи број почиње, а игра иде у смјеру казаљке на сату (или редом како стоје тимови).
3. За излазак са СТАРТА не треба шестица – сваки бацај одмах помјера фигуру.

Ток једног потеза

1. **Баци коцку** у означену зону за бацање, поред стазе.
2. **Ходај** напријед онолико поља колико показује коцка, корак по корак, гласно бројећи.
3. **Водитељ чита картицу** с бројем поља на које си стао/ла. На питање одговараш у року од 30 секунди; у тимској варијанти тим се смије договорити.
4. **Тачан одговор:** иди напријед за број поља написан на пољу (нпр. +2).
5. **Нетачан одговор или „не знам“:** водитељ у једној-двије реченице објасни тачан одговор, а онда важи оно што пише на картици за тај случај: „остани на пољу“ – у сљедећем кругу бацаш нормално; „+1“ или „+2 након објашњења“ – идеш напријед за тај број поља, јер си научио/ла нешто ново.
6. Потез прелази на сљедећег играча.

Помјерање због награде не покреће ново поље

Ако те награда (+2, +3, +4) или акција доведе на ново поље, **само станеш на њега – не одговараш на његово питање и не извршаваш његову акцију.** Поље се активира само кад на њега стигнеш бацањем коцке. Тако се избјегавају ланчане реакције и игра остаје фер.

Врсте поља

Врста	Поља	Шта се дешава
Питање	1–6, 9–13, 15, 17–20	Одговори; тачно = напријед за награду с поља
Напријед	7 (+3), 16 (+2)	Одмах идеш напријед, без питања
Замјена	8	Замијени мјесто с играчем који ти је најближи (напријед или назад); ако су двојица једнако близу, бираш ти; ако стојиш на истом пољу с неким, нема замјене
СТОП	14	Прескочи сљедеће бацање; водитељ то означи (нпр. наруквицом или чуњем поред поља)

Крај игре

1. На КРАЈ не треба тачан број: ко достигне или пређе поље 20 бацањем или наградом, стигао/ла је на КРАЈ.
2. Први који стигне је побједник/ца, али **игра траје док сви не стигну** – нико не остаје на пола пута.
3. На крају водитељ с групом у 5 минута понови оно што сви треба да запамте: бројеве 122, 123, 124, Плави телефон (080 05 03 05) и коме се могу обратити за помоћ.

Поља и кључ одговора за водитеља

Питања су на А5 картицама које чита водитељ; на самом пољу су само број, врста поља и награда. Колона „Тачан одговор“ је само за водитеља и штампа се на полеђини картице.

Поље	Питање на картици	Тачан одговор (за водитеља)	Тачно	Не зна
СТАРТ	Крени!	–	–	–
1	Који је број полиције?	122	+2	остани на пољу
2	Наведи двије особе или мјеста којима се млада особа може обратити за помоћ.	Било која два: родитељ или старатељ, наставник/ца, педагошко-психолошка служба у школи, Плави телефон, центар за социјални рад, љекар/ка, полиција, особа од повјерења	+2	остани на пољу
3	Ко је крив за насиље – жртва или особа која га врши?	Особа која врши насиље. Жртва никада није крива, без обзира на то шта је рекла, обукла или урадила	+2	+1
4	Који телефон бираш када ти требају разговор, савјет или подршка? А) црвени Б) жути Ц) плави	Ц) плави – Плави телефон	+4	остани на пољу
5	Који је број хитне помоћи?	124	+2	остани на пољу
6	Може ли насиље бити само физичко?	Не. Насиље може бити и психичко (емоционално), вербално, сексуално, економско и дигитално	+2	остани на пољу

Поље	Питање на картици	Тачан одговор (за водитеља)	Тачно	Не зна
7	+3 поља напријед!	–	+3	–
8	Замијени мјесто с играчем који ти је најближи!	–	замјена	–
9	Тачно или нетачно? „Ако нема физичког контакта, не може бити насиље.“	Нетачно – вријеђање, пријетње, уцјена и узнемиравање преко интернета су насиље	+2	остани на пољу
10	Које боје мајице носимо на Дан борбе против вршњачког насиља? А) зелене Б) розе Ц) бијеле	Б) розе – Дан ружичастих мајица, посљедња сриједа у фебруару	+2	остани на пољу
11	Објасни шта је сајбер насиље (cyberbullying).	Дигитално насиље: понављано вријеђање, понижавање, пријетње, ширење туђих слика или искључивање преко интернета, друштвених мрежа, порука или игрица	+2	+1
12	Који је број ватрогасаца?	123	+2	остани на пољу
13	Чему служи Плави телефон?	Бесплатна и анонимна линија за дјецу и младе у БиХ (080 05 03 05): разговор, савјет и подршка психолога и савјетника; може се пријавити и насиље. Постоји и цхат на plavitelefon.ba	+4	+2 након објашњења
14	СТОП! Прескочи једно бацање.	–	–	–
15	Који од ових података је лични податак? А) омиљена боја Б) адреса становања Ц) омиљени филм	Б) адреса становања	+2	остани на пољу
16	+2 поља напријед!	–	+2	–
17	Која боја обиљежава борбу против насиља над женама и дјевојчицама? А) плава Б) наранџаста Ц) сива	Б) наранџаста – боја УН кампање 16 дана активизма (од 25. новембра)	+2	+1
18	Наведи 3 начина како се можеш носити са стресом.	Било која три: дубоко дисање, шетња или спорт, разговор с неким коме вјерујеш, музика, сан, пауза од екрана, писање, хоби	+3	+1 кад ти група помогне
19	Шта можеш урадити ако видиш да неког вршњака малтретирају?	Било шта од овога: не придружити се и не смијати се, стати уз особу коју малтретирају, рећи одраслој особи од повјерења, позвати помоћ, код дигиталног насиља сачувати доказе и пријавити профил	+2	+1

Поље	Питање на картици	Тачан одговор (за водитеља)	Тачно	Не зна
20	Истина или лаж? Ментално здравље је једнако важно као физичко.	Истина – бринемо о оба једнако	+1	остани на пољу
КРАЈ	–	–	–	–

Улога водитеља и сигуран простор

Водитељ/ица не испитује него објашњава: сваки нетачан одговор је прилика да цијела група научи нешто корисно за стварни живот.

Прије игре (5 минута)

- Распростри цераду, залијепи ивице траком за под и сложи картице по бројевима поља.
- Договори с групом три правила: не смијемо се туђем одговору, слушамо док неко прича, свако смије рећи „не знам“.
- Најави да ће на крају сви поновити важне бројеве.

Током игре

- Читај питање гласно и полако; понуди га још једном ако треба.
- Код отворених питања (2, 3, 6, 11, 13, 18, 19) прихвати сваки одговор који показује разумијевање, не само ријечи из кључа.
- Објашњење нека буде кратко – једна-двије реченице – да игра не изгуби ритам.
- Држи темпо: ако потез траје дуже од минуте, помози групи да иде даље.

Ако неко подијели лично искуство насиља

Питања о насиљу могу код некога отворити стварну ситуацију. Тада:

1. Мирно захвали и не тражи детаље пред групом.
2. Настави игру, а с том особом насамо разговарај одмах након игре.
3. Не обећавај тајност коју не можеш одржати; реци коме ћеш се обратити да јој помогне.
4. Поступи по процедури организације или школе (педагошко-психолошка служба, центар за социјални рад), а у хитном случају позови 122.
5. Дај број Плавог телефона (080 05 03 05) за разговор и подршку.

Прије сваког извођења водитељ треба знати име и контакт особе из школе или организације којој пријављује овакве ситуације.

Спецификација за израду

Цијела стаза је одштампана на једној церади од 6 × 4 м: 22 поља, пут, кратка правила, зона за бацање коцке и логотипи Perpetuum Mobile и Града Бања Лука. Уз њу иду 16 картица с питањима и 1 коцка. За постављање треба простор од око 7 × 5 м, да играчи и публика имају мјеста око цераде.

Елемент	Количина	Димензије	Материјал	Напомена
Церада са стазом	1	600 × 400 цм (+5 цм поруб са сваке стране)	Мат подна фолија или антиклизни PVC банер	Обична сјајна церада клизи; тражити материјал за ходање, UV штампа

Елемент	Количина	Димензије	Материјал	Напомена
Трака за под	1 ролна	ширина 5 цм	Љепљива трака за под (gaffer)	Ивице цераде се лијепе за под, да се не подижу и не набирају
Торба за транспорт	1	за цераду смотану у ролну	Платно или церада	Цераду мотати, не пресавијати, да штампа не пуца на прегибима
Картице с питањима	16 (+ резервни сет)	A5	Картон 350 г, пластифициран	Предња страна: број поља и питање; полеђина: тачан одговор и правило „не зна“
Коцка	1 (+1 резервна)	40 × 40 × 40 цм	Густа спужва у пресвлаци од винила или цераде	Лакша за бацање и од млађе дјеце; тачке од филца или штампане; пресвлака се пере

Шта је на церади: 22 поља од 60 × 60 цм с бројем, врстом поља и наградом (нпр. „+2 ако знаш“), тамни пут са стрелицама смјера, правила у 5 корака, поруке „Ти ниси сам/а.“ и „Реци некоме.“, зона „Овдје баци коцку“ (140 × 60 цм) и логотипи. Поља заузимају највећи дио цераде, а правила су сажета у уски лијеви панел. Питања нису на церади него на картицама, па иста церада може ићи с више сетова питања (за млађе, за старије, за родитеље).

Фајл за штампарију: PDF је припремљен у размјери 1:10 (60 × 40 цм), векторски. Штампарија га увећава 10 пута на 600 × 400 цм.

Распоред на церади: три реда по 6 поља и четврти ред с 4 поља, у облику змије, размак између поља 20 цм, између редова око 43 цм. Један корак – једно поље.

Зашто једна коцка, а не двије: с двије коцке (збир 2–12) играч у просјеку иде 7 поља по потезу и стаза од 20 поља се пређе у 2–3 бацања, па већина питања остане непрочитана. Друга коцка је резерва или за другу стазу која се игра паралелно.

Измјене у односу на идеатон

Прије штампе унесено је осам измјена, да игра буде фер, тематски досљедна и лакша за извођење.

Шта	Измјена и разлог
„Бацај поново“	Замијењено са „остани на пољу“. Одмах ново бацање би играчу који не зна дало у просјеку 3,5 поља, више од награде за тачан одговор (+2).
Поље 10	Питање о мјесецу (октобар је пракса у САД) замијењено питањем о Дану ружичастих мајица, који школе обиљежавају у нашој регији.
Поље 20	Тврдња преформулисана у „Ментално здравље је једнако важно као физичко“, да не буде двосмислена.
Поља 3 и 19	Питања о розе траци и урологу замијењена питањима о кривици за насиље и о томе шта урадити кад видиш насиље.
Поља 4, 9 и 18	Додато правило за нетачан одговор: 4 и 9 „остани на пољу“, 18 „+1 кад ти група помогне“.
Питања на картицама	Поље носи само број, врсту и награду; питања су на A5 картицама, па се поља могу користити с више сетова питања.

Шта	Измјена и разлог
Коцка	Смањена са 50 на 40 цм: лакше се баца и јефтинија је. Прије наруџбе испробати величину с циљном групом.
Церада умјесто форех поља	Цијела стаза је на једној церади од 6 × 4 м: брже се поставља, ништа се не губи и изгледа као једна велика игра. Заузврат се поља не могу слагати у другачији распоред.

Извори

- Текст поља и скица поља и коцке: материјали са идеатона пројекта „Играј против насиља“.
- Плави телефон – званична страница: https://plavitelefon.ba/ (број 080 05 03 05 и цхат).
- UNICEF БиХ – интервју са координатором Плавог телефона (Удружење Нова генерација, Бања Лука).