

Περάσματα[®]

Ένα παιχνίδι ευαισθητοποίησης
για τη ζωή των προσφύγων



UNHCR
The UN Refugee Agency

Περάσματα[©]

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ
ΓΙΑ ΤΗ ΖΩΗ ΤΩΝ ΠΡΟΣΦΥΓΩΝ



Δημιουργήθηκε από τους Chantal Barthélémy-Ruiz, Benoît Carpier και Nadia Clément
(Argine consultants, Παρίσι) για την Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες, © 1995
Προσαρμογή κειμένου στα ελληνικά: Τομέας Ενημέρωσης του Γραφείου της Υ.Α. στην Ελλάδα
βάσει μετάφρασης από την Αλεξάνδρα Ανδρούσου
Επιμέλεια: Μαρίνα Τσαμουρά
Αθήνα, Απρίλιος 2013



Με την υποστήριξη της Γενικής Γραμματείας Νέας Γενιάς
στο πλαίσιο του προγράμματος
“Δράσεις ευαισθητοποίησης νέων στο θέμα των προσφύγων”

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ

Τα «Περάσματα» είναι ένα βιωματικό παιχνίδι της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες, το οποίο βασίζεται στη μέθοδο της προσομοίωσης. Μέσα από τη διαδικασία της δραματοποίησης και της αναπαράστασης της πραγματικότητας, επιτρέπει στους συμμετέχοντες να βιώσουν γεγονότα και καταστάσεις που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες στην προσπάθειά τους να βρουν ασφαλές καταφύγιο σε μια άλλη χώρα. Πρόκειται για ένα παιδαγωγικό εργαλείο που απευθύνεται κυρίως σε μαθητές και νέους και εφαρμόζεται ευρέως σχεδόν δύο δεκαετίες από εκπαιδευτικούς και οργανώσεις σε Ευρώπη και Αμερική.

Αφορμή για την παρούσα αναθεωρημένη έκδοση στα ελληνικά¹ υπήρξε το «Πρόγραμμα ευαισθητοποίησης νέων σε θέματα προσφύγων», που υλοποίησε το Γραφείο της Ύπατης Αρμοστείας στην Ελλάδα με την υποστήριξη της Γενικής Γραμματείας Νέας Γενιάς, από τον Απρίλιο του 2012 έως το Μάρτιο του 2013.

Σε μια περίοδο όπου ο ρατσιστικός και ξενοφοβικός λόγος κλιμακώνεται, καθιστώντας ακόμα πιο θολό το τοπίο της πληροφόρησης σε θέματα προστασίας των προσφύγων, η πρόταση μιας εναλλακτικής μορφής μάθησης, όπως είναι το εκπαιδευτικό παιχνίδι «Περάσματα», αποδείχθηκε επίκαιρη όσο ποτέ και άλλο τόσο χρήσιμη. Με την πολύτιμη αρωγή της Γενικής Γραμματείας Νέας Γενιάς που στηρίζει διαχρονικά πρωτοβουλίες βιωματικής μάθησης, κατέστη δυνατή η υλοποίηση του παιχνιδιού σε αρκετά σχολεία, ομάδες νέων και ενηλίκων καθώς και η παρούσα έκδοση. Στο τέλος του εγχειριδίου μπορείτε να βρείτε πρακτικές πληροφορίες για το πώς προσαρμόστηκε από την ομάδα των εμψυχωτών μας το παρόν εγχειρίδιο για τις ανάγκες του προγράμματος που υλοποιήθηκε κατά τη σχολική χρονιά 2012-2013.

Ένα σημαντικό κομμάτι του έργου της Ύπατης Αρμοστείας αφορά την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση της κοινής γνώμης γύρω από το προσφυγικό ζήτημα με στόχο τη δημιουργία κλίματος ανοχής και σεβασμού των δικαιωμάτων των προσφύγων. Το παιχνίδι «Περάσματα», ως τμήμα των ενημερωτικών και εκπαιδευτικών δράσεων του Γραφείου μας, έχει ακριβώς αυτό τον προσανατολισμό. Βασιζόμενο στις αρχές της μη-τυπικής μάθησης, που έχει εμφανιστεί δυναμικά τις τελευταίες δεκαετίες με σκοπό τη συμπλήρωση της τυπικής μάθησης, αποσκοπεί στην ενεργοποίηση των μηχανισμών ταύτισης, τη μάθηση στην πράξη, το βίωμα.

Ο Τομέας Ενημέρωσης του Γραφείου της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες στην Ελλάδα είναι πάντα στη διάθεση όλων των εκπαιδευτικών και ομάδων που επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν αυτό το εκπαιδευτικό εργαλείο, με συμβουλές ως προς την εφαρμογή του, υλικοτεχνική υποστήριξη και διάθεση υποστηρικτικού έντυπου και οπτικοακουστικού υλικού.

Καλή ανάγνωση!

Τομέας Ενημέρωσης
Ύπατη Αρμοστεία ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες
Γραφείο Ελλάδας

1. Η πρώτη μετάφραση-προσαρμογή του παιχνιδιού στα ελληνικά, ο παιδαγωγικός σχεδιασμός, και η εκπαίδευση των παιδαγωγών πραγματοποιήθηκε από την Αλεξάνδρα Ανδρούσου, τότε Λέκτορα και νυν Αναπληρώτρια Καθηγήτρια του Τμήματος Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία του Πανεπιστημίου Αθηνών. Οι πρώτες πιλοτικές εφαρμογές σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και σε φοιτητές/τριες παιδαγωγικών τμημάτων πραγματοποιήθηκαν το 1996 από ομάδα παιδαγωγών, με ειδίκευση στη διαπολιτισμική εκπαίδευση. Με βάση την επιστημονική επιμέλεια και αξιολόγηση των πιλοτικών εφαρμογών συντάχθηκε από την Α. Ανδρούσου και κατατέθηκε στην Ύπατη Αρμοστεία, η μετάφραση του παιχνιδιού μαζί με οδηγίες για τους εκπαιδευτικούς που θα εφαρμόζαν το παιχνίδι.

ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ

Αγαπητοί φίλοι,

Πάντα η επαφή με την εκπαιδευτική κοινότητα, είτε δια ζώσης είτε γραπτά, αποτελεί για μας μια καλή ευκαιρία για απόδοση φόρου τιμής στο σπουδαίο έργο που επιτελείτε καθημερινά στο σχολείο, μεταδίδοντας στους μαθητές σας όχι μόνο τις απαραίτητες γνώσεις αλλά και εμφυσώντας τους υγιείς αρχές που σμιλεύουν την προσωπικότητα των νέων ανθρώπων στην πορεία τους προς την ενηλικίωση και την κοινωνική τους ένταξη.

Το σχολείο, ως μικρογραφία της κοινωνίας, απέχει πολύ από την «παραδοσιακή» και επίπλαστη εικόνα της αέναα ειρηνικής κοινότητας. Η ενδοσχολική βία η οποία λαμβάνει σαν χαμαιλέοντας δεκάδες αποχρώσεις είναι μια υπαρκτή απειλή η οποία πρέπει να αντιμετωπιστεί με αποφασιστικότητα αλλά και φαντασία. Στη Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς, σε συνεργασία με το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων (αλλά και άλλους φορείς), ήδη εργαζόμαστε και έχουμε πραγματοποιήσει μια σειρά από δράσεις για την καταπολέμηση αυτού του θλιβερού και πολυσύνθετου φαινομένου.

Αλλά όχι μόνο! Η Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς συνεργάζεται εδώ και χρόνια με την Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες, επιχορηγώντας την για την υλοποίηση του « Πανελληνίου Διαγωνισμού Μαθητικής Δημιουργίας για τους Πρόσφυγες». Η συνεργασία αυτή επεκτάθηκε με την επιχορήγηση της Ύπατης Αρμοστείας και για το πρόγραμμα «Περάσματα», που εφαρμόστηκε πιλοτικά σε αρκετά σχολεία της Αττικής. Η εμπειρία παιδιών και εκπαιδευτικών, που έχουν ήδη πάρει μέρος, μας έχει πείσει ότι το βίωμα αποτελεί ένα άμεσο και αποτελεσματικό μέσο ευαισθητοποίησης και προβληματισμού. Έτσι, λοιπόν, με χαρά σας παραδίδουμε την έκδοση αυτή, η οποία φιλοδοξεί να είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο κατά του ρατσισμού που δρα με όχημα και τα σχολεία, μια προσπάθεια αντιμετώπισης του ρατσιστικού και ξενοφοβικού λόγου μέσα από την άτυπη εκπαίδευση.

Παναγιώτης Κανελλόπουλος

Γενικός Γραμματέας Νέας Γενιάς

Περάσματα®

*Το νέο εκπαιδευτικό εργαλείο της Ύπατης Αρμοστείας
του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες.*

*Ένα παιχνίδι προσομοίωσης, σχεδιασμένο να συμβάλει
στην καλύτερη κατανόηση των προβλημάτων των προσφύγων.*

Η τραγωδία των προσφύγων

Όσο θα υπάρχουν πόλεμοι, διώξεις, διακρίσεις και μισαλλοδοξία, θα υπάρχουν και πρόσφυγες. Οι πρόσφυγες μπορεί να είναι οποιασδήποτε φυλής και θρησκείας και απαντώνται σε όλα τα μέρη του κόσμου. Έχοντας εξαναγκαστεί να τραπούν σε φυγή από φόβο για τη ζωή και την ελευθερία τους, έχουν πολύ συχνά εγκαταλείψει όλα τους τα υπάρχοντα, έχουν υποστεί τρομερές ταλαιπωρίες και έχουν αποχωριστεί τις οικογένειές τους. Βρίσκουν ασφάλεια σε καταυλισμούς προσφύγων, αλλά οι συνθήκες διαβίωσής τους εκεί είναι δύσκολες. Στη χώρα υποδοχής που τους παρέχει άσυλο, οι πρόσφυγες είναι συχνά θύματα ξενοφοβίας. Αν, μετά από χρόνια εξορίας, κατορθώσουν επιτέλους να επαναπατριστούν, βρίσκουν τη χώρα τους ερειπωμένη από τον πόλεμο.

Η Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες

Η Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες (Υ.Α.) είναι ένας μη πολιτικός, ανθρωπιστικός οργανισμός, με σκοπό την παροχή προστασίας και βοήθειας στους πρόσφυγες όλου του κόσμου. Αυτή τη στιγμή, η Υ.Α. βοηθά εκατομμύρια ανθρώπους που έχουν αναγκαστεί να εγκαταλείψουν τις εστίες τους λόγω διώξεων ή ενόπλων συρράξεων, ή προσπαθούν να επιστρέψουν στην πατρίδα τους. Η βασική προτεραιότητα της Υ.Α. είναι η προστασία αυτών των πληθυσμών. Σήμερα, οι ξενοφοβικές τάσεις απειλούν τη μακροβιή παράδοση παροχής ασύλου. Έτσι, η προστασία των προσφύγων προϋποθέτει να εξηγήσουμε στο κοινό ποιοι είναι ακριβώς οι πρόσφυγες και τι έχουν περάσει. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι οι πρόσφυγες δε συνιστούν απειλή για μας, αλλά ότι αυτοί οι ίδιοι απειλούνται.

Η ευαισθητοποίηση των νέων ανθρώπων

Ένα σημαντικό κομμάτι των προσπαθειών μας για την ευαισθητοποίηση του κοινού αφορά την ενημέρωση των νέων ανθρώπων σε προσφυγικά θέματα. Εδώ και χρόνια δουλεύουμε με δασκάλους και οργανώσεις νέων σε πολλές χώρες για την παραγωγή υλικού όπως αφίσες, παιδαγωγικά εγχειρίδια, φυλλάδια και βίντεο. Το υλικό αυτό έχει στόχο να συμβάλει στην ευρύτερη κατανόηση των δοκιμασιών που υφίστανται οι πρόσφυγες.

Γιατί ένα παιχνίδι;

Τα παιχνίδια είναι μια από τις καλύτερες μεθόδους προκειμένου να βοηθήσουμε τους ανθρώπους να κατανοήσουν φαινόμενα πολύπλοκα και ξένα προς την καθημερινότητά τους. Το παιχνίδι επιτρέπει στους συμμετέχοντες να βιώσουν συγκινήσεις με τρόπο πολύ προσωπικό και έντονο, αλλά σε μικρότερη κλίμακα απ' ό,τι στην πραγματική ζωή.

Γιατί ένα παιχνίδι προσομοίωσης;

Ένα παιχνίδι προσομοίωσης λειτουργεί μέσα από τη δημιουργία μιας απλουστευμένης αλλά δυναμικής κλίμακας της πραγματικότητας. Είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος που επιτρέπει στους ανθρώπους να βιώσουν και να νιώσουν μια μακρινή προς αυτούς κατάσταση. Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι σχεδιασμένο ώστε να συμβάλει στην πληροφόρηση, να προκαλέσει συναισθήματα και να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να ενεργοποιηθούν υπέρ των προσφύγων. Ένα παιχνίδι προσομοίωσης είναι προτιμότερο από μια πιστή, πλήρη αναπαράσταση που θα μπορούσε να αποδειχθεί εξαιρετικά σκληρή και τραυματική εμπειρία για κάποιους νέους, μερικοί από τους οποίους μπορεί να είναι και οι ίδιοι πρόσφυγες.

Τι περιλαμβάνουν τα «Περάσματα»;

Παίζοντας το παιχνίδι «Περάσματα», οι συμμετέχοντες:

- θα ανακαλύψουν τα συγκεκριμένα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες·
- θα νιώσουν την αγωνία που προκαλεί ο χωρισμός και η φυγή·
- θα δουν τι ωθεί τους ανθρώπους στην προσφυγιά καθώς και την αλληλουχία των γεγονότων που τους οδηγεί μέχρι τους καταυλισμούς προσφύγων και ακόμα πιο πέρα·
- θα σκεφθούν πιθανές λύσεις στα προβλήματα των προσφύγων, ειδικά σε ό,τι αφορά την ένταξή τους στη χώρα ασύλου ή τον επαναπατρισμό τους·
- θα υιοθετήσουν μια θετικότερη στάση απέναντι στους πρόσφυγες που ζουν στη δική τους χώρα·
- θα ενθαρρυνθούν ώστε να αναλάβουν ενεργό δράση υπέρ των προσφύγων.

Μπορείτε να παίξετε τα «Περάσματα» με πολλούς τρόπους:

- με νέους ανθρώπους διαφορετικής ηλικίας και εθνικής προέλευσης·
- με ομάδες διαφορετικού αριθμού συμμετεχόντων·
- με σχολικές ομάδες, οργανώσεις νεολαίας, κοινότητες κ.λπ.·
- σε εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους.

Ελπίζουμε ότι θα βρείτε στα «Περάσματα» ένα αποτελεσματικό παιδαγωγικό εργαλείο.

Περάσματα®

Ένα παιχνίδι ευαισθητοποίησης για τη ζωή των προσφύγων

Ι Πίνακας Περιεχομένων Ι

ΜΕΡΟΣ Α: ΦΑΚΕΛΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΜΨΥΧΩΤΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	11
Προετοιμασία του εμπυχωτή του παιχνιδιού	12
1. Προσωπική εμπειρία.....	12
2. Τεκμηρίωση.....	13
3. Επισκόπηση του παιχνιδιού	14
4. Οργάνωση της ομάδας.....	16
5. Οργάνωση του χώρου	16
6. Διάρκεια του παιχνιδιού	16
7. Πώς να γίνετε εμπυχωτής του παιχνιδιού.....	17
8. Έγγραφα που χρησιμοποιεί ο εμπυχωτής του παιχνιδιού	20
Απαραίτητα υλικά	21
Διάγραμμα του παιχνιδιού.....	23
Περίληψη των οικογενειών για τον εμπυχωτή του παιχνιδιού	27
ΜΕΡΟΣ Β: ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	29
ΕΝΟΤΗΤΑ 1: Οργάνωση οικογενειών	31
ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Φυγή και αποχωρισμός.....	34
ΕΝΟΤΗΤΑ 3: Δέμα με είδη έκτακτης ανάγκης.....	37
ΕΝΟΤΗΤΑ 4: Προσωρινό καταφύγιο	38
ΕΝΟΤΗΤΑ 5: Αποφασίζοντας να εγκαταλείψετε τη χώρα σας	42
ΕΝΟΤΗΤΑ 6: Περνώντας τα σύνορα.....	43
ΕΝΟΤΗΤΑ 7: Εγκατάσταση σε καταυλισμό	47
ΕΝΟΤΗΤΑ 8: Ο εκπρόσωπος της οικογένειας	49
Συνθηματικοί Κώδικες	51
ΕΝΟΤΗΤΑ 9: Επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό (πλήρης εκδοχή)	52
ΕΝΟΤΗΤΑ 10: Βιώσιμες λύσεις (πλήρης εκδοχή)	54
ΕΝΟΤΗΤΑ 11: Τελικός απολογισμός.....	56
ΕΝΟΤΗΤΑ 12: Το παιχνίδι του αποχαιρετισμού	58
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: ΕΓΓΡΑΦΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ	59
Φύλλο «Απολογισμού του παιχνιδιού»	61
Φύλλο «Οικογενειακής κατάστασης».....	63
Κάρτες «SOS»	75
Δέμα με είδη έκτακτης ανάγκης - Οδηγίες για τους παίκτες (Ενότητα 3)	76
Κάρτες «Γεγονότων» ■ (Ενότητα 3).....	77
Κάρτες «Γεγονότων» ● (Ενότητα 4)	79
Κάρτες «Γεγονότων» ◆ (Ενότητα 5).....	81
Κάρτες «Γεγονότων» ✂ (Ενότητα 6)	83
Έντυπο προσωπικών στοιχείων ✂ (Ενότητα 6).....	85
Κατάλογος διαθέσιμων προμηθειών (Ενότητα 7).....	86
Ο εκπρόσωπος της οικογένειας - Οδηγίες για τους παίκτες (Ενότητα 8).....	87
Κάρτες «Συνθηματικού κώδικα» ✂ (Ενότητα 8).....	88
Κάρτες «Αντικειμένων» ✂ (Ενότητα 10)	90
Πώς αισθάνεσαι τώρα; (Ενότητα 11).....	93
Τα «Περάσματα» κατά τη σχολική χρονιά 2012-2013	95

| ΜΕΡΟΣ Α |

ΦΑΚΕΛΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΜΨΥΧΩΤΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

| ΦΑΚΕΛΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΜΨΥΧΩΤΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ |

Σκοπός αυτού του παιχνιδιού είναι να ευαισθητοποιήσει τους παίκτες απέναντι στις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες, εγκαταλείποντας τα σπίτια και τις χώρες τους για ένα αβέβαιο μέλλον.

Είναι σημαντικό εσείς, ως εμπυχωτής του παιχνιδιού, να έχετε προηγουμένως κάποια γνώση αυτών των δυσκολιών καθώς και των συναισθημάτων που προκαλούν. Έτσι, ως ένα πρώτο βήμα της προετοιμασίας σας, προτείνουμε να πραγματοποιήσετε ορισμένα μικρά πειράματα που θα σας δώσουν μια «προσωπική» εμπειρία. Ως δεύτερο βήμα, σας προτείνουμε να διαβάσετε κάποιο ενδεικτικό υλικό σχετικά με τους πρόσφυγες. Τέλος, θα σας δοθούν οδηγίες για τις διάφορες ενότητες του παιχνιδιού που περιλαμβάνουν το πώς να γίνετε εμπυχωτής του παιχνιδιού και πώς να προετοιμάσετε τα αναγκαία υλικά.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΕΜΨΥΧΩΤΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Προσωπική εμπειρία

Αυτή η διαδικασία θα πρέπει να έχει ολοκληρωθεί τουλάχιστον μία μέρα πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.

1.1. Η αίσθηση του χρόνου

- Καθίστε σε ένα μέρος όπου δε θα σας ενοχλήσει κανείς και δέστε τα μάτια σας με ένα μαντίλι.
- Παραμείνετε εκεί για 5 λεπτά· μη μετράτε και μη χρησιμοποιείτε κανένα τεχνητό τρόπο μέτρησης του χρόνου. Χρησιμοποιήστε την κρίση και τη διαίσθησή σας.
- Λύστε το μαντίλι και ελέγξτε το ρολόι σας.
- Σκεφτείτε πώς νιώσατε με τα μάτια σας δεμένα και γράψτε τις εντυπώσεις σας. Σκεφτείτε πώς νιώθει κανείς όταν κάθεται στο σκοτάδι, χωρίς να μπορεί να μετρήσει το χρόνο και μη έχοντας να κάνει τίποτ' άλλο από το να περιμένει.

☞ *Το νόημα αυτής της άσκησης: Ένας πρόσφυγας μπορεί να αναγκαστεί να περάσει αρκετές ώρες κρυμμένος στο σκοτάδι με το φόβο μήπως τον ανακαλύψουν και τον σκοτώσουν. Αντίθετα με σας που υποβλήθήκατε οικειοθελώς σ' αυτή τη δοκιμασία, εκείνος είναι τρομοκρατημένος από μια κατάσταση που του επιβλήθηκε.*

1.2. Εισπράττοντας διαταγές

- Φανταστείτε ότι έχετε στερηθεί την αυτονομία σας. Με άλλα λόγια, δε σας επιτρέπεται πια να αποφασίζετε για τον εαυτό σας. Το δικαίωμά σας να κινείστε ελεύθερα και να φροντίζετε για τις στοιχειώδεις ανάγκες σας έχει περιέλθει στην εξουσία κάποιου άλλου (το να σηκώνεστε, να περπατάτε, να πηγαίνετε στην τουαλέτα, να πίνετε, να τρώτε, να μιλάτε κ.λπ.).
- Προσπαθήστε να νιώσετε τι σημαίνει να περιορίζεται κανείς μ' αυτό τον τρόπο. Φανταστείτε πώς θα αντιδρούσατε. Όχι μόνο σας έχουν στερήσει την ελευθερία αλλά σας δίνουν συνεχώς διαταγές, σας αναγκάζουν να δουλεύετε, σας σπρώχνουν, σας διακόπτουν... και κανείς δε σας ακούει.

☞ *Το νόημα αυτής της άσκησης: Να σας βοηθήσει να κατανοήσετε την πίεση που δέχεται ένας πρόσφυγας κατά τη διάρκεια της φυγής του και να αντιληφθείτε την πίεση που μπορεί να προκαλέσουν οι ενέργειες και η συμπεριφορά σας στους παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.*

1.3. Δέσμιος

- Το να υπακούει κανείς διαρκώς σε διαταγές είναι σαν να είναι δέσμιος. Σας αναγκάζουν να κάνετε πράγματα χωρίς να γνωρίζετε το γιατί. Περπατήστε άσκοπα για δύο τρία λεπτά, κρατώντας το δεξί αυτί σας με το αριστερό σας χέρι και τον αριστερό σας αστράγαλο με το δεξί χέρι.
- Πώς νιώθει κανείς όταν καταναγκάζεται με τέτοιο τρόπο;

☞ *Το νόημα αυτής της άσκησης: Σκεφθείτε πώς νιώσατε αυτά τα λίγα λεπτά. Οι πρόσφυγες ζουν με τέτοιου είδους καταπίεση, για ώρες, μήνες, ακόμα και χρόνια.*

1.4. Απώλεια

- Βρείτε ένα ήσυχο και άνετο μέρος και καθίστε. Εφοδιαστείτε με στίλο και χαρτί.
 - Προσπαθήστε να θυμηθείτε μια κατάσταση κατά την οποία νιώσατε την αίσθηση της απώλειας. Ίσως ήταν ένα αγαπημένο αντικείμενο, ένα μέρος που σας άρεσε να επισκέπτεστε, ένα ζώακι ή ένας αγαπημένος άνθρωπος...
 - Αφήστε όλες τις αναμνήσεις και τα συναισθήματα που σχετίζονται με την απώλεια να σας κατακλύσουν ξανά. Γράψτε τα, ώστε αργότερα να μπορέσετε να ξαναδιαβάσετε τι νιώθατε και να αξιολογήσετε τη σημασία αυτών των προσωπικών εμπειριών.
 - Ξανασκεφτείτε την εμπειρία της δικής σας απώλειας και αναλογιστείτε πώς νιώθει κανείς όταν στερείται όλα εκείνα τα πράγματα ή τα πρόσωπα στα οποία αποδίδει μεγάλη σημασία.
- ☞ *Το νόημα αυτής της άσκησης: Πολλοί πρόσφυγες χάνουν κυριολεκτικά τα πάντα: τη χώρα τους, το σπίτι τους, τους φίλους τους, την οικογένειά τους. Προσπαθήστε να καταλάβετε τι πόνο νιώθουν.*

2. Τεκμηρίωση

Προτείνουμε να συμβουλευτείτε εκδόσεις τις οποίες διαθέτει η Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες, καθώς κι ενημερωτικό υλικό που υπάρχει στις ιστοσελίδες www.unhcr.org και www.unhcr.gr. Μπορείτε, επίσης, να προσπαθήσετε να βρείτε μερικές βιογραφίες προσφύγων. Επικοινωνήστε με τοπικές οργανώσεις οι οποίες προσφέρουν υλική και νομική στήριξη σε πρόσφυγες. Ακούγοντας πρόσφυγες ή ανθρώπους που δουλεύουν μαζί τους, θα έχετε μια πιο ξεκάθαρη αντίληψη για το πόσο διαφορετική μπορεί να είναι η κατάσταση των προσφύγων και τα όσα έχουν αναγκαστεί να αντιμετωπίσουν. Κατόπιν, προσπαθήστε να δώσετε απάντηση στις παρακάτω ερωτήσεις:

Ποιες είναι οι εντυπώσεις σας από τα αλληπάλληλα γεγονότα που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες;

Ποια συναισθήματα νομίζετε ότι είναι τα πλέον κοινά μεταξύ των προσφύγων στα διαφορετικά στάδια της εμπειρίας τους;

Προσπαθήστε να ορίσετε, με λίγα λόγια, τα διαφορετικά στάδια που διανύουν (το καθοριστικό γεγονός, την απόφαση της φυγής κ.λπ.).

Ορίζοντας τα διαφορετικά στάδια της εμπειρίας των προσφύγων, θα έχετε κάνει ένα σημαντικό βήμα προς την κατεύθυνση της κατανόησης αυτού του παιχνιδιού προσομοίωσης. Το παιχνίδι αυτό ολοκληρώνεται μέσα από στάδια ταυτόσημα με τις διαδοχικές καταστάσεις που αντιμετωπίζουν οι πραγματικοί πρόσφυγες. Κάθε στάδιο αντιστοιχεί σε μια ενότητα του παιχνιδιού που θα περιγραφεί παρακάτω.

3. Επισκόπηση του

ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάποιο φοβερό γεγονός ή κατάσταση (πόλεμος, εμφύλιος πόλεμος, διαγωγμός, λιμός...) ανάγκασε άντρες, γυναίκες και παιδιά να εγκαταλείψουν τα σπίτια και τα χωριά τους. Οι παίκτες σ' αυτό το παιχνίδι θα ακολουθήσουν τη διαδρομή των ανθρώπων αυτών, υιοθετώντας τους ρόλους τους και βιώνοντας όλες τις αντιξοότητες τις οποίες αντιμετωπίζουν από την πρώτη στιγμή που «δραπετεύουν» μέχρι τη στιγμή που επιστρέφουν στα σπίτια τους.



ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΩΝ

(20-25 λεπτά)

Οι παίκτες χωρίζονται πρώτα σε «οικογένειες» και πρέπει να εξοικειωθούν με τους φανταστικούς ρόλους τους και το ιστορικό της οικογένειάς τους.



ΦΥΓΗ ΚΑΙ ΑΠΟΧΩΡΙΣΜΟΣ

(15-20 λεπτά)

Στη συνέχεια, διασκορπίζονται στο χώρο και βιώνουν την εμπειρία της φυγής και του αποχωρισμού από το σπίτι, τους φίλους και ίσως και την οικογένειά τους. Το παιχνίδι αναπαριστά μια κατάσταση, όπου οι άνθρωποι τρέχουν για να σωθούν, εξαιτίας ενός βομβαρδισμού.



ΔΕΜΑ ΜΕ ΕΙΔΗ ΕΚΤΑΚΤΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ

(5-7 λεπτά)

Προτού εγκαταλείψουν το σπίτι τους, οι περισσότεροι πρόσφυγες πρέπει να αποφασίσουν τι θα πάρουν μαζί τους. Συνήθως έχουν μόνο μερικά λεπτά για να αποφασίσουν ποιο πράγμα τους είναι -ή θα τους είναι- πιο απαραίτητο. Η Ενότητα 3 («Δέμα με είδη έκτακτης ανάγκης») έχει στόχο να δείξει στους παίκτες πόσο δύσκολη μπορεί να είναι μια τέτοια επιλογή.



ΠΡΟΣΩΡΙΝΟ ΚΑΤΑΦΥΓΙΟ

(15 λεπτά)

Η πορεία προς τη χώρα όπου θα ζητήσουν άσυλο σπάνια διαρκεί μια μέρα και συνήθως περιλαμβάνει διάφορα στάδια. Καθ' οδόν, οι πρόσφυγες αναγκάζονται συχνά να περάσουν αρκετές νύχτες κάτω από εξαιρετικά δύσκολες συνθήκες, με κύρια χαρακτηριστικά την εξάντληση και το συνωστισμό. Την κατάσταση αυτή παρουσιάζει η Ενότητα 4 («Προσωρινό καταφύγιο»).



ΑΠΟΦΑΣΙΖΟΝΤΑΣ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΤΕ ΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ

(15 λεπτά)

Οι πρόσφυγες εγκαταλείπουν τη χώρα τους επειδή είναι αναγκασμένοι. Παρ' όλα αυτά η απόφαση να εκπατριστούν είναι δύσκολη, φορτισμένη από αμφιβολίες και αμφισβητήσεις. Οι πρόσφυγες σκέπτονται τι θα αφήσουν πίσω και αναρωτιούνται τι τους περιμένει από την άλλη πλευρά των συνόρων. Αυτού του τύπου τις ερωτήσεις θα θέσουν στον εαυτό τους οι παίκτες στην Ενότητα 5 («Αποφασίζοντας να εγκαταλείψετε τη χώρα σας»).



ΠΕΡΝΩΝΤΑΣ ΤΑ ΣΥΝΟΡΑ

(10-20 λεπτά)

Στις μέρες μας, οι περισσότεροι πρόσφυγες εγκαταλείπουν τα σπίτια τους στο πλαίσιο μιας μαζικής εξόδου από τη χώρα τους. Για παράδειγμα, το ένα τρίτο του συνολικού αριθμού των προσφύγων σήμερα βρίσκεται στην Αφρική, έχοντας διασχίσει κατά χιλιάδες τα σύνορα γειτονικών χωρών. Αυτή η περίπτωση αφορά τους περισσότερους πρόσφυγες που κατάφεραν να βρουν άσυλο σε γειτονική χώρα, έστω κι αν κατά την είσοδό τους δεν ήταν δυνατόν οι αρχές να τους πάρουν ατομικά συνεντεύξεις.

Αυτή καθαυτή η έξοδος, δηλαδή η προσπάθεια να διασχίσουν τα σύνορα, μπορεί να απαιτεί μεγάλη φυσική αντοχή. Η Ενότητα 6 («Περνώντας τα σύνορα») περιλαμβάνει, επομένως, και έναν βαθμό σωματικής δυσκολίας για τους παίκτες. Επίσης, τους βοηθά να καταλάβουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες όταν τους ζητείται να συμπληρώσουν έντυπα με τα προσωπικά τους στοιχεία σε μια γλώσσα που δε γνωρίζουν (με την προϋπόθεση, φυσικά, ότι γνωρίζουν γραφή και ανάγνωση).

παιχνιδιού

Διαβάστε το παρόν κεφάλαιο προσεκτικά. Θα σας βοηθήσει να κατανοήσετε τη δομή του παιχνιδιού και να προετοιμαστείτε για τον «Τελικό απολογισμό» και για τις ερωτήσεις που θα σας θέσουν οι παίκτες.

Η σύντομη εκδοχή χρειάζεται περίπου 2 ώρες για να ολοκληρωθεί, ενώ για την πλήρη εκδοχή μπορείτε να προσθέσετε τα βήματα 9 και 10.



ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ ΚΑΤΑΥΛΙΣΜΟ

(15-20 λεπτά)

Αφού περάσουν τα σύνορα, πολλοί πρόσφυγες αναγκάζονται να εγκατασταθούν και να ζήσουν σε καταυλισμούς. Η ανθρωπιστική βοήθεια που τους παρέχεται, περιλαμβάνει νερό, τροφή, στέγη και πρώτες βοήθειες. Όμως η ζωή στους καταυλισμούς αυτούς είναι σκληρή. Η Ενότητα 7 βοηθάει τους παίκτες να κατανοήσουν την απογοήτευση και το άγχος που νιώθουν οι πρόσφυγες που ζουν σε έναν καταυλισμό.



Ο ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ

(25-30 λεπτά)

Αυτές οι δύο τελευταίες ενότητες δείχνουν την πορεία ενός μεγάλου αριθμού προσφύγων... το ότι δηλαδή αναγκάζονται να διασχίσουν τη χώρα τους για να βρουν καταφύγιο μόλις περάσουν τα σύνορα. Είναι, επίσης, σημαντικό να αναγνωρίσουν οι παίκτες τα ιδιαίτερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν όσοι ζητούν άσυλο σε χώρες με αυστηρές διαδικασίες εισόδου στο έδαφός τους, όπως συμβαίνει στις περισσότερες βιομηχανικά ανεπτυγμένες χώρες. Οι πρόσφυγες που βρίσκονται σ' αυτή την κατάσταση πρέπει να υποβληθούν σε μια σειρά συνεντεύξεων από τις αρχές της χώρας υποδοχής.

Κι αυτές οι συνεντεύξεις μπορεί να αποδειχτούν πολύ δύσκολες δοκιμασίες. Οι πρόσφυγες πρέπει να εξηγήσουν γιατί ζητούν άσυλο, συχνά χωρίς να γνωρίζουν ποια είναι τα κριτήρια του παραδεκτού της αίτησής τους. Στην Ενότητα 8 («Ο εκπρόσωπος της οικογένειας»), οι παίκτες πρέπει να σκεφτούν τι είδους στάση πρέπει να υιοθετήσουν, ώστε να πείσουν τις αρχές να τους επιτρέψουν την είσοδο στη χώρα, έστω και προσωρινά.

ΠΛΗΡΗΣ ΕΚΔΟΧΗ



ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟΝ ΝΤΟΠΙΟ ΠΛΗΘΥΣΜΟ

(10 λεπτά)

Οι αιτούντες άσυλο στους οποίους έχει αναγνωριστεί η ιδιότητα του πρόσφυγα και οι ως εκ τούτου το δικαίωμα παραμονής στη χώρα υποδοχής έχουν ακόμα περισσότερα εμπόδια να υπερπηδήσουν. Συχνά δε γνωρίζουν την τοπική γλώσσα, με αποτέλεσμα να αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην επικοινωνία τους με τον ντόπιο πληθυσμό και την ένταξή τους σ' αυτόν. Η Ενότητα 9 («Επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό») στοχεύει στην ευαισθητοποίηση πάνω σ' αυτά τα προβλήματα.



ΒΙΩΣΙΜΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

(5-10 λεπτά)

Τρεις είναι οι βιώσιμες λύσεις στο προσφυγικό πρόβλημα και είναι έργο της Υπατης Αρμοστείας να εφαρμόσει την πλέον κατάλληλη για κάθε περίπτωση: εθελοντικός επαναπατρισμός των προσφύγων στη χώρα τους, ένταξη στην πρώτη χώρα ασύλου ή μετεγκατάσταση των προσφύγων σε τρίτη χώρα. Στην πλειονότητά τους οι πρόσφυγες θέλουν να επιστρέψουν στη χώρα τους μια μέρα, ακόμα κι όταν οι συνθήκες διαβίωσης που τους περιμένουν εκεί είναι εξαιρετικά δύσκολες. Η Ενότητα 10 παρουσιάζει μερικά από τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες όταν επιστρέφουν στη χώρα τους και ιδιαίτερα το πρόβλημα με τις νάρκες που ίσως βρίσκονται ακόμα διάσπαρτες στην ύπαιθρο.



ΤΕΛΙΚΟΣ ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

(30 λεπτά περίπου)

Ο «Τελικός απολογισμός» επιτρέπει στους συμμετέχοντες να εκφράσουν τα συναισθήματα που ένιωσαν σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και σε σας δίνει την ευκαιρία να συνδέσετε αυτό που ένιωσαν οι παίκτες με τις πραγματικές εμπειρίες των προσφύγων. Αυτό το στάδιο προσφέρεται για ερωτήσεις και συζήτηση.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΥ

Τέλος, «Το παιχνίδι του αποχαιρετισμού» βοηθάει να ξαναδημιουργηθεί ένα κλίμα ενότητας και σύμπνοιας στην ομάδα. Σκοπός του είναι να ξαναφέρει το χαμόγελο στα πρόσωπα όλων των παικτών και να τους βοηθήσει να αφήσουν το ρόλο τους ως πρόσφυγες.

Προσοχή

Έχοντας βιώσει ορισμένες από τις διαφορετικές καταστάσεις του παιχνιδιού και έχοντας διαβάσει τις μαρτυρίες των προσφύγων, πρέπει να έχετε αντιληφθεί τη φύση και την ένταση των συναισθημάτων που νιώθει συχνά ένας πρόσφυγας (όπως θυμό, φόβο, αγωνία, εγκατάλειψη, ντροπή, προδοσία, ήττα, εναλλασσόμενες περιόδους ελπίδας και απελπισίας). Αν κατά τύχη έχετε κάποιους πρόσφυγες στην ομάδα σας, πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί μαζί τους. Δε σας συνιστούμε να ενθαρρύνετε τη συμμετοχή τους σε καταστάσεις προσομοίωσης που πιθανόν να τους προκαλέσουν ψυχολογική αναστάτωση.

Βεβαίως, αν αντιληφθείτε ότι κάποιος παίκτης αρνείται να συμμετάσχει σε μια συγκεκριμένη ενότητα ή ότι έχει επιφυλάξεις σε σχέση με ορισμένες πλευρές του παιχνιδιού, μη διστάσετε να τον παροτρύνετε να περιμένει μέχρι το επόμενο στάδιο, εφόσον το επιθυμεί.

Επίσης, πριν αρχίσετε το παιχνίδι, βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες γνωρίζουν ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις κάρτες «SOS» οποιαδήποτε στιγμή νιώσουν ότι δεν είναι σε θέση να συνεχίσουν (βλ. Ενότητα 1, «Οικογενειακή κατάσταση»).

4. Οργάνωση της ομάδας

Το παιχνίδι είναι οργανωμένο σε χωριστές ενότητες, ώστε να επιδέχεται αλλαγές που εξυπηρετούν διαφορετικές ανάγκες. Ο ιδεώδης αριθμός παικτών είναι από 15 ως 67. Ο εμπυχωτής του παιχνιδιού θα επιλέξει τον αριθμό και τον τύπο των ομάδων-οικογενειών που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν, ανάλογα με τον αριθμό των παικτών, επιλέγοντας ανάμεσα σε 11 διαφορετικά φύλλα «Οικογενειακής κατάστασης».

4.1. Για ομάδα με λιγότερους από 15 παίκτες

Επιλέξτε τις οικογένειες «B», «Γ», «M» και «T» από τα φύλλα «Οικογενειακής κατάστασης». Αυτές οι τέσσερις οικογένειες έχουν πολύ διαφορετικό πλαίσιο και οι ιστορίες τους θυμίζουν τις πλέον «τυπικές» καταστάσεις των προσφύγων. Χρησιμοποιώντας τις, θα συμβάλετε στη δημιουργία ενός πιο δυναμικού παιχνιδιού.

4.2. Για ομάδα με 15 ως 67 παίκτες

Οι εμπυχωτές του παιχνιδιού αποφασίζουν την επιλογή των οικογενειών (βεβαιωθείτε ότι έχετε συμπεριλάβει τις οικογένειες «B», «Γ», «M» και «T». Βλ. 4.1.). Βεβαιωθείτε ότι μπορείτε να δημιουργήσετε οικογένειες 5, 6, 7 ή 8 ατόμων, σύμφωνα με τον ακριβή αριθμό των παικτών.

- ✦ *Σημείωση: Αν έχετε περισσότερους από 67 παίκτες, σας συμβουλεύουμε να διπλασιάσετε ορισμένες οικογένειες ή, ακόμα καλύτερα, να μοιράσετε την ομάδα σε δύο υποομάδες, οι οποίες θα παίξουν το παιχνίδι ξεχωριστά.*

5. Οργάνωση του χώρου

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί είτε σε εσωτερικό είτε σε εξωτερικό χώρο, χρειάζεστε όμως έναν χώρο τουλάχιστον τόσο μεγάλο όσο ένα γυμναστήριο. Αν υπάρχει δυνατότητα, καλύτερα θα ήταν να το παίξετε στο ύπαιθρο (σε γήπεδο ή σε πάρκο).

6. Διάρκεια του παιχνιδιού

Το παιχνίδι διαρκεί περίπου μισή μέρα, 3 με 3½ ώρες παίξιμο και μισή ακόμα ώρα για τον τελικό απολογισμό. Αν είναι δυνατόν, μετά τη λήξη του παιχνιδιού και πριν από τον απολογισμό να παρεμβληθεί ένα σύντομο διάλειμμα. Το τρίωρο παιχνίδι έχει σκοπό να επιτρέψει στους συμμετέχοντες να αντιληφθούν τα διαφορετικά στάδια της εμπειρίας των προσφύγων και τα συναισθήματα που νιώθουν οι πραγματικοί πρόσφυγες, χωρίς να

δημιουργεί αρνητικές αντιδράσεις. Παρ' όλα αυτά, αν δεν έχετε αρκετό χρόνο ώστε να παίξετε ολόκληρο το παιχνίδι, προτείνουμε ένα δίωρο παιχνίδι και 15 ως 20 λεπτά για τον τελικό απολογισμό.

Για τη συντομευμένη εκδοχή, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο διαφορετικές ενότητες, ανάλογα με το αν επιθυμείτε να δώσετε έμφαση στην κατάσταση της μαζικής εξόδου και τη ζωή σε καταυλισμό προσφύγων (την κατάσταση πολλών προσφύγων ανά τον κόσμο) ή στα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες που ζητούν άσυλο σε χώρες όπου υπάρχει μακροχρόνια και δύσκολη διαδικασία αναγνώρισης της ιδιότητας του πρόσφυγα, όπως συμβαίνει στα περισσότερα βιομηχανικά αναπτυγμένα κράτη. Μπορείτε να ακολουθήσετε έναν από τους παρακάτω τρόπους, χωρίς αυτό να επηρεάσει τη δυνατότητα κατανόησης του παιχνιδιού και την αποτελεσματικότητά του:

	Οργάνωση οικογενειών	
	Φυγή και αποχωρισμός	
	Προσωρινό καταφύγιο	
Περνώντας τα σύνορα	ή	Ο εκπρόσωπος της οικογένειας
Εγκατάσταση σε καταυλισμό	ή	Επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό
	Τελικός απολογισμός	

Στην πλήρη εκδοχή, μπορείτε να παίξετε όλες τις ενότητες του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του τελικού απολογισμού θα πρέπει να εξηγήσετε ότι δεν υπάρχει άμεση σχέση ανάμεσα στην κατάσταση που επικρατεί στον καταυλισμό και στη δοκιμασία του εκπροσώπου της οικογένειας. Ορισμένοι πρόσφυγες δεν υποβάλλονται ποτέ στη διαδικασία των προσωπικών συνεντεύξεων και περιμένουν χρόνια στον ίδιο καταυλισμό, προτού μπορέσουν να επιστρέψουν στη χώρα τους. Άλλοι δε μένουν ποτέ σε καταυλισμό προσφύγων και φτάνουν κατευθείαν σε μια χώρα, όπου υποχρεώνονται να περάσουν διάφορων ειδών διαδικασίες καθώς και συνεντεύξεις με τις τοπικές αρχές για να καταφέρουν να πάρουν άσυλο.

7. Πώς να γίνετε εμπυχωτής του παιχνιδιού

Ανάλογα με τον αριθμό των διαθέσιμων εμπυχωτών για το παιχνίδι και ανάλογα με τις ικανότητές τους, μπορείτε να καθοδηγήσετε το παιχνίδι με δύο διαφορετικούς τρόπους.

7.1. «Εξωτερική» καθοδήγηση του παιχνιδιού

Αν έχετε μόνον έναν ή δύο εμπυχωτές για το παιχνίδι, σας συμβουλεύουμε να μοιράσετε τα καθήκοντα ως εξής: ο ένας «καθοδηγεί», δηλαδή διαβάζει τα «Κείμενα» και δίνει εντολές, ενώ ο άλλος «βοηθάει», μοιράζει, δηλαδή, τα έντυπα, ελέγχει την προετοιμασία των διαφορετικών χώρων, έχει το νου του στο χρόνο όσο διαρκούν τα παιχνίδια, βοηθάει τους παίκτες σε ορισμένα παιχνίδια (στο πρώτο παιχνίδι, για παράδειγμα, οι εμπυχωτές μπορούν να επισκεφτούν τις ομάδες και να τις βοηθήσουν να διαλέξουν τα ονόματα, τους ρόλους τους κ.λπ.). Παρ' όλα αυτά, για ομάδες με περισσότερα από 15 άτομα μπορεί να χρειαστούν παραπάνω εμπυχωτές.

Αριθμός εμπυχωτών του παιχνιδιού...

Για ομάδα με λιγότερους από 15 παίκτες: 2

Για ομάδα με 15 ως 30 παίκτες: 3 είναι ό,τι καλύτερο, αν και είναι δυνατό και με 2

Για ομάδα με 30 ως 67 παίκτες: 4 ή 5

Ύφος...

Ο ρόλος σας ως εμπυχωτή στο παιχνίδι αυτό είναι ουσιώδης, αν και ασυνήθιστος. Για να είναι επιτυχημένος, πρέπει να υιοθετήσετε μια ψυχρή και απόμακρη αντιμετώπιση των παικτών χρησιμοποιώντας ένα πολύ αυστηρό ηγετικό ύφος. Φυσικά, πρέπει να εξηγήσετε τους κανόνες του παιχνιδιού στους συμμετέχοντες, πρέπει όμως ταυτόχρονα να δημιουργήσετε ένα κλίμα έντασης, και –κατά διαστήματα– ακόμα και καταπίεσης. Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όταν καθορίζετε τις θέσεις των οικογενειών όπου πρέπει να σταθούν για να συμπληρώσουν το έντυπο της «Οικογενειακής κατάστασης» πρέπει να επιμεινέτε οι παίκτες να μην απομακρυνθούν από το σημείο αυτό. Χρησιμοποιείτε τακτικά μια σφυρίχτρα όταν δίνετε εντολές: αυτό θα συμβάλει στη δημιουργία ενός ενοχλητικού και άβολου κλίματος, ανάλογου μ' αυτό στο οποίο ζουν οι πρόσφυγες. Κατά τον ίδιο τρόπο, αν ένας παίκτης αφήσει την οικογένειά του για να πάει σε άλλη, υπενθυμίστε του αποφασιστικά ότι οφείλει να επιστρέψει στην ομάδα που του είχε υποδειχθεί εξ αρχής.

Για να σας δείξουμε την ανάγκη χρησιμοποίησης ενός «σκληρού και αυστηρού» αρχηγικού ύφους, σας δίνουμε ένα ακόμη παράδειγμα: κατά τη διάρκεια των διαστημάτων αναμονής, οι παίκτες θα σας ρωτήσουν γιατί πρέπει να περιμένουν και θα σας πουν ότι αρχίζουν να εκνευρίζονται και να βαριούνται. Το παιχνίδι είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε να προκαλέσει αυτή ακριβώς την αντίδραση. Δεν πρέπει να τους δώσετε καμιά εξήγηση. Αντίθετα είναι προτιμότερο να απαντήσετε: **«Θα μάθετε αργότερα! Περιμένετε τη σειρά σας! Δεν είστε μόνοι σας εδώ πέρα! Εγώ αποφασίζω εδώ!»**

Μιλάτε με κοφτές, σαφείς προτάσεις. Μη δίνετε ποτέ εξηγήσεις, εκτός από τις απολύτως απαραίτητες για την κατανόηση των κανόνων του παιχνιδιού. Όταν δίνετε οδηγίες, μην τις επαναλαμβάνετε, εφόσον έχετε βεβαιωθεί ότι τουλάχιστον κάποιοι από τους παίκτες τις έχουν ακούσει και τις έχουν κατανοήσει.

Θα διαπιστώσετε ότι στην πράξη δεν είναι καθόλου εύκολο να υιοθετήσετε μια τέτοιου είδους στάση, ιδιαίτερα στο περιβάλλον ενός παιχνιδιού. Αλλά, όσο περισσότερο χρησιμοποιήσετε αυτό το αυταρχικό ύφος, τόσο πιο διδακτικό θα είναι το παιχνίδι και τόσο πλησιέστερα θα βρεθείτε στην εκπλήρωση των στόχων του.

Παιχνίδι...

Σ' αυτό το παιχνίδι ρόλων, οι συμμετέχοντες θα «βιώσουν» μια κατάσταση προσφυγιάς. Πρέπει να περιμένουν (προσωρινά καταφύγια), να μετακινηθούν χωρίς να γνωρίζουν πού πηγαίνουν (φυγή), να συμπληρώσουν έντυπα (φύλλα παιχνιδιού, φύλλα τελικού απολογισμού, φύλλα διαμονής στον καταυλισμό), να περπατήσουν (διάβαση των συνόρων)... Εσείς θα τους καθοδηγείτε μέσα από τα διάφορα στάδια, τα οποία αναπαριστούν όσα βιώνουν συνήθως οι πρόσφυγες. Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει πρώτα να διαβάσετε προσεκτικά πώς προχωράει κάθε παιχνίδι ή ενότητα και πρέπει να ακολουθείτε τους κανόνες και τις οδηγίες με την ακριβή τους σειρά. Έχετε, επίσης, τις κάρτες «Γεγονότων», τις οποίες θα διαλέξουν οι παίκτες σε καθορισμένες στιγμές (πάντοτε μια κάρτα ανά οικογένεια). Αυτές είτε θα βοηθήσουν την κάθε οικογένεια, αποσαφηνίζοντας την κατάστασή της, είτε θα δυσχεράνουν ακόμα περισσότερο τις συνθήκες του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, μια κάρτα μπορεί να γράφει: **«Κατά τη διάρκεια της φυγής σας, ο αρχηγός της οικογένειάς σας πυροβολήθηκε στο πόδι και δεν μπορεί πια να περπατήσει χωρίς βοήθεια»**. Βεβαιωθείτε ότι όλες οι πληροφορίες που δίνονται στις κάρτες ενσωματώνονται στο παιχνίδι: στην περίπτωση που μόλις αναφέραμε, ο παίκτης που του έχει ανατεθεί ο ρόλος του αρχηγού της οικογένειας πρέπει να προσποιηθεί ότι κουτσαίνει!

7.2. «Συμμετοχική» καθοδήγηση του παιχνιδιού

Τα συναισθήματα που βιώνουν οι συμμετέχοντες μπορεί να είναι ακόμα πιο έντονα αν οι εμπυχωτές του παιχνιδιού παίζουν πράγματι έναν ρόλο (ή περισσότερους) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, χρειάζεστε τουλάχιστον τέσσερις εμπυχωτές για

το παιχνίδι ακόμα και για μια μικρή ομάδα παικτών. Αφού διαβάσουν προσεκτικά τα φύλλα του παιχνιδιού, οι εμπυχωτές μπορούν να επινοήσουν και να μοιράσουν ρόλους όπως ο «στρατιώτης», ο «πρόσφυγας», ο «συνοριοφύλακας», ο «νοσηλευτής», ο «διερμηνέας»... Σ' αυτή την εκδοχή του παιχνιδιού, εκτός από το πρώτο μέρος, δεν υπάρχει «εμπυχωτής» έτσι όπως τον εννοούμε στην προηγούμενη εκδοχή.

Φυσικά, εξαρτάται από σας να αποφασίσετε τους ρόλους και το περιεχόμενό τους, ανάλογα με το χρόνο που έχετε στη διάθεσή σας, τις ενότητες του παιχνιδιού που έχετε επιλέξει να ακολουθήσετε και τον αριθμό των διαθέσιμων εμπυχωτών. Αυτό που ακολουθεί αμέσως μετά δεν είναι παρά ένα παράδειγμα για το πώς μπορείτε να καθορίσετε ρόλους (σε ένα παιχνίδι που αποτελείται από τις «ενότητες» 1, 2, 4, 6 και 7).

Ενότητα 1 και 2: Δεν υπάρχουν συγκεκριμένοι ρόλοι. Ένας εμπυχωτής παρουσιάζει το παιχνίδι και δίνει τις εντολές. Οι υπόλοιποι βοηθούν τους συμμετέχοντες να επιλέξουν τους ρόλους τους και να δέσουν, στη συνέχεια, τα μάτια τους.

Ενότητα 4: Ενώ οι παίκτες βγάζουν το μαντίλι από τα μάτια τους, εμφανίζεται ένας άλλος «πρόσφυγας» (ο εμπυχωτής που παίζει αυτόν το ρόλο μπορεί να ντυθεί με παλιά ρούχα ή να τυλιχτεί με κουρέλια). Εξηγεί στους παίκτες ότι βρίσκονται σε κίνδυνο, ότι πρέπει να εγκαταλείψουν αυτό το μέρος, ότι οι βομβαρδισμοί μπορεί να ξαναρχίσουν ανά πάσα στιγμή. Τους συμβουλεύει να τον ακολουθήσουν στο προσωρινό καταφύγιο. Καθ' οδόν προς το καταφύγιο, μπορεί να επιτείνει την ένταση και το συναίσθημα του φόβου φωνάζοντας: «**Κι άλλο αεροπλάνο! Καλυφθείτε!**» ή βάζοντας τους παίκτες να σέρνονται στο έδαφος, να τρέχουν, να σταματούν και να ξαναρχίζουν το τρέξιμο. Στο καταφύγιο, ο «πρόσφυγας» περιμένει με τους παίκτες. Ένας «στρατιώτης» περπατάει έξω από το καταφύγιο. Οι παίκτες δεν ξέρουν αν είναι φίλος ή εχθρός. Ύστερα από λίγο (τουλάχιστον 8 λεπτά αργότερα) ο «στρατιώτης» φεύγει. Ο «πρόσφυγας» ενθαρρύνει τους παίκτες να εγκαταλείψουν το καταφύγιο και να προσπαθήσουν να διασχίσουν τα σύνορα.

Ενότητα 6: Καθ' οδόν προς τα σύνορα, ο «πρόσφυγας» τραυματίζεται. Οι παίκτες οφείλουν να τον βοηθήσουν να περάσει απέναντι. Ο «πρόσφυγας» τους εφιστά την προσοχή στους κινδύνους (οι παίκτες δεν πρέπει να αγγίζουν το συρματοπλέγμα, οι τενεκέδες που κρέμονται μπορεί να είναι νάρκες κ.λπ.). Στα σύνορα στέκεται ένας «συνοριοφύλακας», ο οποίος μιλάει μια άγνωστη γλώσσα. Τους διατάζει να συγκεντρωθούν κατά οικογένειες και να καθίσουν εδώ ή εκεί, και τους μοιράζει έντυπα προσωπικών στοιχείων χωρίς να δίνει καμιά εξήγηση εκτός από όσα λέει στην παράξενη γλώσσα του και με χειρονομίες. Καταφθάνει ένας «νοσηλευτής» και μοιράζει επιδέσμους στους τραυματίες. Ούτε αυτός μιλάει τη γλώσσα των προσφύγων. Αφού συμπληρωθούν τα έντυπα προσωπικών στοιχείων, ο «συνοριοφύλακας» φωνάζει το «διερμηνέα».

Ενότητα 7: Ο «διερμηνέας» εξηγεί ότι οι οικογένειες πρέπει να καταρτίσουν μια λίστα με τις ανάγκες τους, λαμβάνοντας υπόψη τους τις διαθέσιμες προμήθειες που αναγράφονται ήδη στην κατάσταση που έχουν στα χέρια τους. Ο «συνοριοφύλακας» και ένας «τοπικός αξιωματούχος» πηγαίνουν από τη μια οικογένεια στην άλλη, εξακολουθώντας να μιλάνε στην άγνωστη γλώσσα τους. Μαζεύουν τις λίστες, πηγαίνουν σε μια «αποθήκη» να πάρουν τις προμήθειες που αναγράφονται σ' αυτές και επιστρέφουν με τη νέα (περικομμένη) κατάσταση προμηθειών. Έπειτα, πηγαίνουν ξανά στην «αποθήκη» και επιστρέφουν εξηγώντας ότι κλάπηκαν τα πάντα. Ο μόνος που δίνει εξηγήσεις στη γλώσσα των προσφύγων είναι ο «διερμηνέας».

Μπορείτε, φυσικά, να επινοήσετε και άλλους ρόλους, οι οποίοι αντιστοιχούν στις υπόλοιπες ενότητες του παιχνιδιού. Το πιο σημαντικό είναι οι εμπυχωτές του παιχνιδιού να παίζουν τους ρόλους τους πειστικά και ζωντανά. Κάποιοι εμπυχωτές θα πρέπει να αναλάβουν πάνω από έναν ρόλο ο καθένας. Τα ρούχα που θα φορούν θα πρέπει να διαφέρουν αρκετά, ώστε να αποφευχθεί πιθανή σύγχυση στους συμμετέχοντες.

Φυσικά, σ' αυτή την εκδοχή του παιχνιδιού συνιστάται να μη ζητηθεί από τους συμμετέχοντες

να συμπληρώσουν τα φύλλα «Απολογισμού του παιχνιδιού» κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα φύλλα αυτά μπορεί να διανεμηθούν στο τέλος και να συμπληρωθούν από τις «οικογένειες» ως πρώτο μέρος του τελικού απολογισμού. Αυτό βοηθάει τους συμμετέχοντες να παραμείνουν στο κλίμα του ρόλου τους σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θα πρέπει, επίσης, να προσαρμόσετε τις παρεμβάσεις σας (για παράδειγμα, τα «Κείμενα» που διαβάζονται δυνατά) σ' αυτή τη μορφή της καθοδήγησης του παιχνιδιού.

Το «συμμετοχικό» ύφος καθοδήγησης του παιχνιδιού απαιτεί μεγαλύτερη προετοιμασία και μεγαλύτερη δέσμευση από τους εμπυχωτές του παιχνιδιού, αλλά επιτρέπει στους συμμετέχοντες να ταυτιστούν περισσότερο με τους ρόλους τους. Αν επιλέξετε αυτό τον τρόπο καθοδήγησης του παιχνιδιού, μη διστάσετε να ζητήσετε τη συμβουλή ηθοποιών. Αν οι εμπυχωτές του παιχνιδιού δεν παίζουν πειστικά τους ρόλους τους, θα είναι δύσκολο να απαιτήσουν από τους συμμετέχοντες να είναι κι αυτοί συνεπείς απέναντι στο ρόλο τους σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

8. Έγγραφα που χρησιμοποιεί ο εμπυχωτής του παιχνιδιού

- Τα φύλλα «Περίληψη των οικογενειών» και «Διάγραμμα του παιχνιδιού».
- Το φύλλο «Κατάλογος των απαραίτητων υλικών».

Προτού αρχίσει το παιχνίδι, πρέπει να κάνετε αντίγραφα όλων των εγγράφων και των καρτών που πρόκειται να χρειαστείτε και επίσης να προετοιμάσετε ορισμένα πρόσθετα υλικά. Επομένως, εκτός από το σχεδιασμό του παιχνιδιού, βεβαιωθείτε ότι έχετε υπολογίσει επιπλέον χρόνο γι' αυτή την προετοιμασία. Επίσης, αν δεν γνωρίζετε από πριν το χώρο όπου πρόκειται να παίξετε το παιχνίδι, υπολογίστε κάποιο χρόνο για να τον ελέγξετε και να αποφασίσετε ακριβώς πώς θα στήσετε το παιχνίδι σ' αυτόν (προσωρινό καταφύγιο και σημείο ελέγχου συνόρων).

- Τα φύλλα «Ενότητα του παιχνιδιού» (αριθμημένα από το 1 ως το 10), το φύλλο «Τελικός απολογισμός» και το φύλλο «Παιχνίδι του αποχαιρετισμού». Τα φύλλα αυτά μπορεί να έχουν και συνοδευτικά έγγραφα, που θα δοθούν στους παίκτες την κατάλληλη στιγμή, αλλά ακολουθούν όλα τον παρακάτω τύπο:
 - ονομασία και αριθμός της ενότητας
 - στόχος: αναλύεται ο σκοπός της συγκεκριμένης ενότητας
 - προετοιμασία: τι χρειάζεται να γίνει πριν από την έναρξη του παιχνιδιού
 - οργάνωση χρόνου: το χρονικό πλαίσιο κάθε ενότητας έχει επιλεγεί έτσι ώστε να δημιουργεί μια συγκεκριμένη ατμόσφαιρα
 - καθοδήγηση του παιχνιδιού: αναλύεται βήμα βήμα η προσέγγιση που πρέπει να ακολουθήσει ο εμπυχωτής, ώστε να πετύχει τους στόχους που περιγράφονται στην αρχή
 - κείμενα: διαβάζονται δυνατά προς τους παίκτες σύμφωνα με τις οδηγίες
 - απολογισμός: πώς οργανώνεται και ποιες οδηγίες πρέπει να δοθούν στους παίκτες.
- Κάρτες «Γεγονότων» (να κοπούν): συνοδεύουν ορισμένες ενότητες και αναφέρονται σε συγκεκριμένα γεγονότα που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Κάρτες «SOS», «Αντικείμενο» και «Συνθηματικοί κώδικες» (να κοπούν), οι οποίες συνοδεύουν ορισμένες ενότητες.
- Φύλλα «Οικογενειακής κατάστασης» (11 διαφορετικά φύλλα, όπου το καθένα περιγράφει συνοπτικά το ιστορικό της οικογένειας) τα οποία επιλέγει και μοιράζει ο εμπυχωτής, ένα ανά οικογένεια.
- Φύλλο «Απολογισμού του παιχνιδιού» (3 σελίδες), που θα το κρατήσει κάθε οικογένεια σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, και το οποίο θα συμπληρώνεται σταδιακά κατά τη διάρκεια των ενδιάμεσων απολογισμών.

ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΥΛΙΚΑ

Για να παίξετε το παιχνίδι, θα χρειαστείτε:

- όλα τα φύλλα και τις κάρτες των ενοτήτων του παιχνιδιού
- το φύλλο «Περίληψη των οικογενειών» και το «Διάγραμμα του παιχνιδιού»
- μια σφυρίχτρα
- ένα χρονόμετρο ή ένα ρολόι χειρός
- έναν τηλεβόα (ηλεκτρονικό ή μη)
- ένα ψαλίδι
- ένα στιλό
- ένα ντοσιέ για να έχετε βολικά και σε τάξη όλα τα έγγραφα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Επίσης, ετοιμάστε τα ακόλουθα υλικά:

- Οργάνωση οικογενειών
 - ένα κουβάρι σπάγκο και χρωματιστούς μαρκαδόρους. Ετοιμάστε τα υλικά σύμφωνα με τις οδηγίες στο φύλλο «Ενότητα 1»
 - κάρτες «SOS» (1 ανά παίκτη)
 - αντίγραφα των φύλλων «Οικογενειακής κατάστασης» (σημειωμένα με το χρώμα κάθε οικογένειας) καθώς και των φύλλων «Απολογισμού του παιχνιδιού» σύμφωνα με τον αριθμό των συμμετεχόντων και των οικογενειών που έχετε επιλέξει. Κάθε οικογένεια χρειάζεται μόνο ένα φύλλο «Οικογενειακής κατάστασης» και ένα «Απολογισμού»
 - ένα χαρτόνι και ένα μανταλάκι για κάθε οικογένεια, που θα τα χρησιμοποιήσουν για να φτιάξουν ένα ντοσιέ για τα έγγρατά τους
 - δύο μολύβια ή στιλό ανά οικογένεια
 - μακρόστενα σκουρόχρωμα κομμάτια υφάσματος, που θα χρησιμοποιηθούν σαν φουλάρια και μαντίλια για τα μάτια, ένα ανά άτομο και στο χαρακτηριστικό χρώμα κάθε οικογένειας
- Φυγή και αποχωρισμός
 - μαντίλια για τα μάτια (που έχετε ήδη μοιράσει)
 - μια σφυρίχτρα
 - έναν τηλεβόα
- Οικογενειακό δέμα με είδη έκτακτης ανάγκης
 - ένα φύλλο «Οδηγίες προς τους παίκτες» ανά οικογένεια
- Προσωρινό καταφύγιο
 - τις αντίστοιχες κάρτες «Γεγονότων»
 - κάτι για να ορίσετε την επιθυμητή περιοχή (όπως πασάλους και σκοινί, αν είστε στο υπαίθρο, ή καρέκλες, τραπέζια και κολλητική ταινία, αν είστε σε εσωτερικό χώρο)
- Αποφασίζοντας να εγκαταλείψετε τη χώρα σας
 - τις αντίστοιχες κάρτες «Γεγονότων»
- Περνώντας τα σύνορα
 - ένα σχεδιάγραμμα/χάρτη για το πώς θα στηθούν τα σύνορα

- εφόδια για να στήσετε τα σύνορα (6 μικροί πάσσαλοι, ένα σφυρί, 15 ως 20 μέτρα σκοινί και οτιδήποτε μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κάνει πολύ θόρυβο, όπως για παράδειγμα άδεια κονσερβοκούτια)
 - τις αντίστοιχες κάρτες **«Γεγονότων»**
 - φωτοτυπίες των αντίστοιχων εντύπων για τη συμπλήρωση των στοιχείων ταυτότητας (ένα έντυπο ανά παίκτη)
- Εγκατάσταση σε καταυλισμό
 - δύο λευκές κόλλες χαρτί ανά οικογένεια
 - φωτοτυπίες των 3 αντίστοιχων καταστάσεων προμηθειών για τους πρόσφυγες
 - ρολόι χειρός ή χρονόμετρο
- Ο εκπρόσωπος της οικογένειας
 - τις κάρτες **«Συνθηματικοί κώδικες»**
 - ένα χαρτί με οδηγίες ανά οικογένεια
 - μια λαστιχένια σφραγίδα και μελάνι
- Επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό
 - μικρά χαρτονάκια, όπου θα γράψετε τα μηνύματα που θα πρέπει να επικοινωνήσουν οι παίκτες μεταξύ τους
- Βιώσιμες λύσεις
 - φωτοτυπίες των αντίστοιχων καρτών **«Αντικείμενο»**
 - αν είναι εφικτό, κολλήστε τις κάρτες του παιχνιδιού πάνω σε μικρά χαρτόνια ή σε παλιά τραπουλόχαρτα
- Τελικός απολογισμός
 - φωτοτυπίες του φύλλου **«Πώς αισθάνεσαι τώρα;»** (μία ανά παίκτη)
 - ένα «κουτί» για τις προτάσεις και λευκές κόλλες χαρτί
 - αν είναι εφικτό, έναν μεγάλο πίνακα ανακοινώσεων.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΜΨΥΧΩΤΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ)

Κάντε μια πολύ σύντομη εισαγωγή στο παιχνίδι. Έπειτα χρησιμοποιήστε το ακόλουθο διάγραμμα σαν οδηγό.

1. Οργάνωση οικογενειών (20-25 λεπτά)

- Διαβάστε δυνατά το κείμενο της ενότητας (κρατώντας τους σπάγκους στο χέρι σας)
- οι παίκτες θα πρέπει να χωριστούν σε ομάδες (5 λεπτά)
- οι ομάδες να διαβάσουν και να συμπληρώσουν τα φύλλα «Οικογενειακής κατάστασης» (15-20 λεπτά)
- μοιράστε το φύλλο «Απολογισμός του παιχνιδιού», τις κάρτες «SOS», στιλό, ντοσιέ και μαντίλια (που θα χρησιμοποιηθούν για να κλείσουν τα μάτια τους).

2. Φυγή και αποχωρισμός (15-20 λεπτά)

- οι παίκτες πρέπει να δέσουν τα μάτια τους με τα μαντίλια
- διασκορπίστε τους παίκτες στο χώρο του παιχνιδιού
- ενημερώστε τους παίκτες για τους κανόνες ασφαλείας αυτής της ενότητας
- διαβάστε δυνατά το κείμενο της ενότητας
- ξεκινήστε το παιχνίδι
- απολογισμός της Ενότητας 2 (5 λεπτά).

3. Δέμα με είδη έκτακτης ανάγκης (5-7 λεπτά)

- μοιράστε τα φύλλα με τον κανονισμό
- τοποθετήστε τα δέματα με τα είδη έκτακτης ανάγκης μαζί
- μοιράστε τις αντίστοιχες κάρτες «Γεγονότων».

4. Προσωρινό καταφύγιο (15 λεπτά)

- διασκορπίστε τις οικογένειες
- μοιράστε τις αντίστοιχες κάρτες «Γεγονότων»
- διαβάστε δυνατά το κείμενο της ενότητας
- οδηγήστε τις οικογένειες στα καταφύγια
- αφήστε τις οικογένειες μέσα στα καταφύγια για 10-15 λεπτά χωρίς εξηγήσεις
- απολογισμός της Ενότητας 4 (7-10 λεπτά).

5. Αποφασίζοντας να εγκαταλείψετε τη χώρα σας (15 λεπτά)

- μοιράστε τις αντίστοιχες κάρτες «Γεγονότων»
- διαβάστε δυνατά το κείμενο της ενότητας
- αφήστε τις οικογένειες να συζητήσουν την απόφασή τους και να συμπληρώσουν το αντίστοιχο τμήμα στο φύλλο «Απολογισμού του παιχνιδιού».

6. Περνώντας τα σύνορα (10-20 λεπτά)

- διαβάστε δυνατά το κείμενο της ενότητας
- οι παίκτες πρέπει να συμπληρώσουν τα έντυπα προσωπικών στοιχείων
- υποχρεώστε τους πρόσφυγες να διασχίσουν τα σύνορα κι ελέγξτε τα έντυπά τους
- αν γίνουν λάθη, τους βάζετε να αρχίσουν τη διαδικασία από την αρχή
- μοιράστε τις αντίστοιχες κάρτες «Γεγονότων».

7. Εγκατάσταση σε καταυλισμό (15-20 λεπτά)

- οι ομάδες σχηματίζονται πάλι σε οικογένειες
- διαβάστε δυνατά το κείμενο της ενότητας
- μοιράστε στους παίκτες τα υλικά και αντίγραφα της πρώτης λίστας προμηθειών
- 5 λεπτά αργότερα δώστε στους παίκτες τη δεύτερη λίστα προμηθειών
- 4 λεπτά αργότερα μοιράστε την τρίτη λίστα προμηθειών
- 2 λεπτά πριν τελειώσει ο χρόνος των παικτών ανακοινώστε ότι πρέπει να παραδώσουν τις καταστάσεις τους
- απολογισμός της Ενότητας 7 (10 λεπτά).

8. Ο εκπρόσωπος της οικογένειας (25-30 λεπτά)

- μοιράστε τα έγγραφα του κανονισμού
- δώστε στις οικογένειες 10-15 λεπτά για να προετοιμαστούν για τη συνέντευξη
- περάστε από συνέντευξη τον εκπρόσωπο κάθε οικογένειας (2 λεπτά)
- δώστε μια κάρτα «Συνθηματικού κώδικα», αν είναι αναγκαίο
- δώστε 5-10 λεπτά στις οικογένειες για να βρουν τη λύση στις κάρτες «Συνθηματικού κώδικα».

9. Επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό (10 λεπτά)

- διαβάστε δυνατά το κείμενο της ενότητας
- χωρίστε τους παίκτες σε ζευγάρια
- μοιράστε τα μηνύματα και ξεκινήστε το παιχνίδι
- απολογισμός της Ενότητας 9 (7-8 λεπτά).

10. Βιώσιμες λύσεις (5-10 λεπτά)

- τοποθετήστε τις κάρτες με την τυπωμένη όψη τους στο δάπεδο
- διαβάστε δυνατά το κείμενο της ενότητας
- σφυρίξτε με τη σφυρίχτρα μετά από 10 λεπτά, για να δηλώσετε το τέλος του παιχνιδιού.

11. Τελικός απολογισμός (περίπου 30 λεπτά)

- αν έχετε χρόνο κάντε ανασκόπηση στα ενδιάμεσα στάδια του απολογισμού
- μοιράστε τα φύλλα «Πώς αισθάνεσαι τώρα;»
- συγκεντρώστε τις απαντήσεις και στη συνέχεια δημιουργήστε νέες ομάδες
- συζήτηση με καταιγισμό ιδεών
- ανασκόπηση και σύνοψη του παιχνιδιού.

12. Το παιχνίδι του αποχαιρετισμού

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΩΝ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΜΨΥΧΩΤΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ημερομηνία:

Αριθμός παικτών:

Οικογένεια που επιλέχθηκε	Χρώμα οικογένειας	Αριθμός μελών της οικογένειας	Όνομα που επιλέχθηκε	Χαρακτηριστικά οικογένειας	Κάρτες «Γεγονότων» που επιλέχθηκαν

| ΜΕΡΟΣ Β |

ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΟΙΚΟΓΕΙΩΝ

Αυτή η ενότητα είναι πολύ σημαντική, καθώς δημιουργεί τη βάση για την οργάνωση των ομάδων και την ανάθεση ατομικών ρόλων στους παίκτες.

Στόχος

Να χωριστούν οι παίκτες τυχαία σε ομάδες, ώστε να δημιουργήσουν τις «οικογένειες» που θα συμμετάσχουν στο παιχνίδι και να εξοικειωθούν οι παίκτες με τους ρόλους τους.

Προετοιμασία

- Κόψτε έναν σπάγκο σε ίσα κομμάτια, περίπου 2 μέτρα το καθένα. Θα χρειαστείτε ένα κομμάτι σπάγκο για κάθε δύο παίκτες· για οικογένειες με περιττό αριθμό παικτών, το επιπλέον άτομο θα πάρει μισό σπάγκο, μήκους 1 μέτρου.
- Πιάστε το σπάγκο από τη μέση και κρατήστε περίπου 2 εκατοστά στα δάχτυλά σας. Χρωματίστε το κομμάτι που έχετε στα δάχτυλά σας με μαρκαδόρο, χρησιμοποιώντας διαφορετικό χρώμα για κάθε οικογένεια (για παράδειγμα, αν έχετε μια οικογένεια 6 ατόμων θα χρειαστείτε 3 σπάγκους με κόκκινο χρώμα στη μέση· για μια άλλη οικογένεια 5 ατόμων θα χρειαστείτε 2 σπάγκους με πράσινο χρώμα στη μέση, και μισό σπάγκο με πράσινο χρώμα στη μια του άκρη).
- Σημαδέψτε κάθε φύλλο «Οικογενειακής κατάστασης» με το χρώμα που αντιστοιχεί στο χρώμα των σπάγκων κάθε οικογένειας.
- Ετοιμάστε λωρίδες υφάσματος στα ίδια χρώματα με τα οποία είναι χρωματισμένοι οι σπάγκοι. Αυτά θα χρησιμεύσουν σαν αναγνωριστικά φουλάρια της κάθε οικογένειας, σαν μαντίλια για τα μάτια και σαν περιβραχιόνια ή επίδεσμοι τραυμάτων όταν μια κάρτα «Γεγονότος» δηλώνει ότι υπήρξε τραυματισμός (ένα μαντίλι ανά άτομο).
- Χρησιμοποιήστε χαρτόνι και μανταλάκια για να φτιάξετε ένα αυτοσχέδιο ντοσιέ για κάθε οικογένεια.
- Έχετε πρόχειρα μερικά μολύβια ή στίλο, 2 για κάθε οικογένεια.



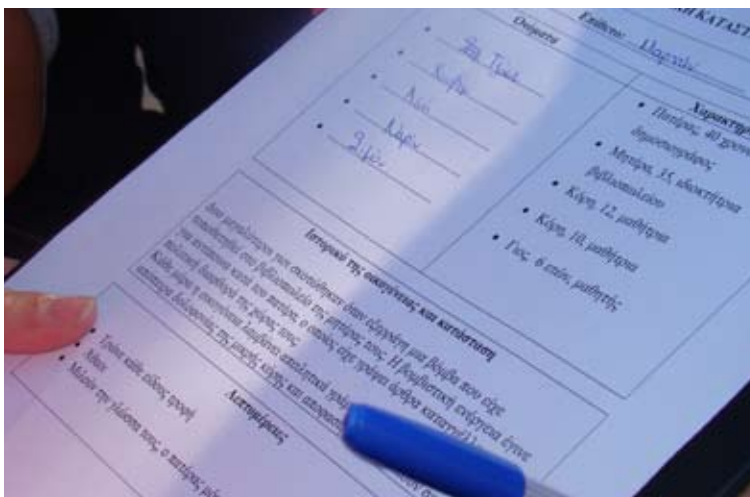
Το παιχνίδι ξεκινά με τη συγκέντρωση των παικτών σε κύκλο

Οργάνωση χρόνου

Για μια ομάδα 20 ατόμων θα χρειαστείτε περίπου 5 λεπτά για να μοιράσετε τους σπάγκους και τα φύλλα «Οικογενειακής κατάστασης». Στη συνέχεια, και πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, οι παίκτες θα πρέπει να έχουν 15 λεπτά για να συμπληρώσουν το φύλλο και να σκεφτούν την κατάσταση στην οποία βρίσκονται. Μην επισπεύσετε αυτή την εισαγωγή. Είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να δώσει στους παίκτες αρκετό χρόνο να σκεφθούν με ποιo τρόπο θα παίξουν τους ρόλους τους. Όσο περισσότερη σκέψη αφιερώσουν σ' αυτή τη διαδικασία, τόσο εντονότερα θα είναι τα συναισθήματα που θα νιώσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Οι παίκτες χωρίζονται σε ομάδες-οικογένειες



Κάθε οικογένεια παραλαμβάνει ένα φύλλο «Οικογενειακής κατάστασης»

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Σηκώστε ψηλά τους σπάγκους, κρύβοντας τα χρωματιστά τμήματα στο χέρι σας. Δείξτε το κουβάρι των σπάγκων στους παίκτες.
- Διαβάστε δυνατά το κείμενο αυτού του παιχνιδιού (βλ. παρακάτω).
- Κάθε παίκτης διαλέγει στην τύχη την άκρη ενός σπάγκου. Δεν πρέπει να αφήσετε τους σπάγκους από τα χέρια σας, μέχρι να διαλέξουν όλοι από μία άκρη.
- Αφήστε τους σπάγκους. Οι παίκτες που έχουν διαλέξει σπάγκους με τα ίδια χρώματα θα ανήκουν στην ίδια οικογένεια. Πείτε τους να σχηματίσουν ομάδες κατά χρώμα και δώστε τους τα φύλλα «Οικογενειακής κατάστασης» που αντιστοιχούν σε κάθε χρώμα, τα στιλό και τα αυτοσχέδια ντοσιέ. Μοιράστε τους επίσης τα χρωματιστά μαντίλια, ώστε τα μέλη κάθε ομάδας να μπορούν να αναγνωρίζονται μεταξύ τους.
- Δώστε τους 15 λεπτά να διαβάσουν και να συμπληρώσουν τα φύλλα. Πρέπει να επιλέξουν φανταστικά ονόματα και επώνυμα και έπειτα να εξοικειωθούν με το ιστορικό της οικογένειας και με τους λόγους που την εξανάγκασαν να τραπεί σε φυγή.
- Μοιράστε τις κάρτες «SOS» (μία σε κάθε παίκτη).

Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

Προτού αφήσετε τους σπάγκους και κρατώντας τους ακόμα στα χέρια σας:

- 🔊 «Θα λάβετε μέρος σε ένα παιχνίδι προσομοίωσης που θα σας βοηθήσει να καταλάβετε τι περνούν καθημερινά οι πρόσφυγες.
- 🔊 Ίσως έχετε βιώσει ξανά μια παρόμοια κατάσταση. Σ' αυτή την περίπτωση, ενδέχεται να βγουν στην επιφάνεια ορισμένα συναισθήματα τα οποία να σας προκαλέσουν αναστάτωση. Να γνωρίζετε ότι μπορείτε να αποχωρήσετε από το παιχνίδι ανά πάσα στιγμή αν δε νιώθετε άνετα και δεν μπορείτε να βοηθηθείτε από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σας. Μπορείτε να βγείτε, σηκώνοντας απλώς ψηλά την κάρτα «SOS» (την οποία θα σας μοιράσω). Μη διστάσετε να το κάνετε αν νιώσετε την ανάγκη.
- 🔊 Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα αποτελίτε μέρος μιας ομάδας ή καλύτερα μιας «οικογένειας», και ο καθένας σας θα έχει μια συγκεκριμένη ταυτότητα. Κάθε οικογένεια θα περάσει μαζί διαφορετικές καταστάσεις, ενόσω θα προσπαθεί ενωμένη να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες. Για να βρείτε τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειάς σας, θα πιάσει ο καθένας σας από μια άκρη αυτών των σπάγκων. Μόλις πιάσετε όλοι από έναν σπάγκο στο χέρι σας, θα αφήσω τους σπάγκους. Χωρίς να αφήσετε τον δικό σας, βρείτε το πρόσωπο που κρατάει την άλλη άκρη του σπάγκου σας και τέλος αναζητήστε εκείνους που έχουν σπάγκους με το ίδιο χρώμα με τον δικό σας. Όσοι έχουν σπάγκους με το ίδιο χρώμα θα ενωθούν σε μια ομάδα και θα αποτελέσουν μια οικογένεια».

Αφού μοιράσετε τα φύλλα «Οικογενειακής κατάστασης»:

- 🔊 «Τώρα που έχετε βρει τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειάς σας, θα πρέπει να μοιράσετε τους ρόλους σας, να διαλέξετε ένα οικογενειακό επώνυμο και να δώσετε στον εαυτό σας καινούρια μικρά ονόματα. Έπειτα, διαβάστε προσεκτικά το ιστορικό της οικογένειάς σας. Αυτό θα σας βοηθήσει να μπειτε στο πετσί του ρόλου που υποδύεστε».

Απολογισμός

Δε χρειάζεται απολογισμός γι' αυτή την ενότητα του παιχνιδιού.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 ΦΥΓΗ ΚΑΙ ΑΠΟΧΩΡΙΣΜΟΣ

Στόχος

Με τα μάτια δεμένα, χωρισμένοι από τις οικογένειές τους και διασκορπισμένοι σε όλο το χώρο του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν τα μέλη της οικογένειάς τους και να ενωθούν ξανά σε μια ομάδα.

Προετοιμασία

Υλικά

- σφυρίχτρα
- τηλεβόας
- μαντίλια για τα μάτια (χρησιμοποιήστε τα φουλάρια κάθε οικογένειας).

Τοποθεσία

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να παιχτεί σε οποιοδήποτε μέρος, αρκεί να πληροί τις εξής προϋποθέσεις:

- για 15 με 20 παίκτες θα χρειαστούν 500 τ.μ., περίπου όσο δύο γήπεδα μπάσκετ
- για 30 ή περισσότερους παίκτες θα χρειαστούν 1000 τ.μ., περίπου όσο μισό γήπεδο ποδοσφαίρου.

Είναι πολύ σημαντικό να επιλέξετε έναν χώρο όπου οι παίκτες –που θα έχουν δεμένα τα μάτια τους– δε θα διατρέξουν κανέναν κίνδυνο. Συνιστούμε έναν ανοιχτό χώρο, ένα γήπεδο, μια αυλή σχολείου, ένα γυμναστήριο ή έναν χώρο πολλαπλών χρήσεων. Ο χώρος του παιχνιδιού πρέπει να είναι επίπεδος, μακριά από δρόμους, αυστηρά οριοθετημένος, χωρίς γειτονικούς κινδύνους και να μην έχει εμπόδια όπως λακκούβες, δέντρα, βράχους ή οτιδήποτε θα μπορούσε να προξενήσει κάποιο ατύχημα. Πρέπει να διατρέξετε όλο το χώρο πριν αρχίσετε το παιχνίδι, για να βεβαιωθείτε ότι είναι ασφαλής.

Οργάνωση χρόνου

Το παιχνίδι αυτό δεν πρέπει να διαρκέσει πάνω από 15-20 λεπτά.

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Βεβαιωθείτε ότι έχουν όλοι μαντίλια για τα μάτια.
- Ζητήστε από όλους να δέσουν τα μάτια τους (βεβαιωθείτε ότι το κάνουν).
- Διασκορπίστε τους παίκτες σε όλη την έκταση του χώρου του παιχνιδιού. Βεβαιωθείτε ότι τα μέλη κάθε οικογένειας βρίσκονται μέσα στο χώρο μακριά το ένα από το άλλο.
- Διαβάστε δυνατά τους κανόνες ασφάλειας.
- Διαβάστε δυνατά το κείμενο του παιχνιδιού (χρησιμοποιήστε τον τηλεβόα σας, μιλήστε αργά και με καθαρή άρθρωση).
- Σφυρίξτε την έναρξη του παιχνιδιού.
- Αν κατά λάθος ή από πρόθεση το μαντίλι λυθεί από τα μάτια κάποιου παίκτη, αυτός ο παίκτης πρέπει να αποσυρθεί και να βοηθήσει τον εμψυχωτή να τελειώσει το παιχνίδι με ασφάλεια. Το παιχνίδι αρχίζει και τελειώνει με το σφύριγμα του εμψυχωτή.



Οι παίκτες δένουν τα μάτια με τα μαντίλια τους



Διασκορπίζουμε τις οικογένειες σε όλο το χώρο του παιχνιδιού



Κάθε οικογένεια πρέπει να βρει τα μέλη της υπό το θόρυβο των βομβαρδισμών

Προσοχή

Προσέξτε ιδιαίτερα την ασφάλεια των παικτών όσο έχουν δεμένα τα μάτια τους.

Κανόνες ασφαλείας (να διαβαστεί δυνατά)

- ☞ *Μην τρέχετε.*
- ☞ *Να μετακινείστε προσεκτικά, απλώνοντας τα χέρια σας με απαλές κινήσεις μπρος και πίσω, για να μη χτυπήσετε τους συμπαίκτες σας.*
- ☞ *Αν υπάρξει κάποιο θέμα ασφαλείας, θα σφυρίζω με τη σφυρίχτρα και πρέπει να μείνετε όλοι ακίνητοι. Μετά απ' αυτό, θα πρέπει να περιμένετε μέχρι να σφυρίξω είτε τη συνέχεια του παιχνιδιού είτε την οριστική του λήξη.*

Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

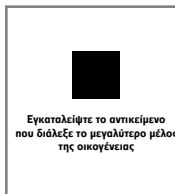
- ☞ *«Κατά τη διάρκεια μιας συνηθισμένης οικογενειακής εξόδου στο κέντρο της πόλης σας, ένα αεροπλάνο πραγματοποιεί χαμηλή πτήση πάνω από τις στέγες των σπιτιών. Ο τρομακτικός θόρυβος σας ξαφνιάζει και σας τρομάζει. Λίγα λεπτά αργότερα, εμφανίζεται από μακριά ένα ολόκληρο σμήνος αεροπλάνων και επιτίθεται στην πόλη. Βόμβες εκρήγνυνται, εκτοξεύοντας παντού θραύσματα. Πυκνός καπνός πνίγει το δρόμο όπου τυχαίνει να βρίσκεται η οικογένειά σας. Άνθρωποι ουρλιάζουν και τρέχουν προς όλες τις κατευθύνσεις.*
- ☞ *Η οικογένειά σας χωρίζεται. Είναι αδύνατον να δείτε μέσα από τον πυκνό καπνό που κάνει το λαιμό σας να τσούζει και τα πνευμόνια σας να πονούν. Αρχίζετε να φωνάζετε κι εσείς, ελπίζοντας ότι θα βρείτε την οικογένειά σας και ότι έτσι θα μπορέσετε να ξεφύγετε όλοι μαζί.*
- ☞ *Πρέπει να βρείτε όλα τα μέλη της οικογένειάς σας, έχοντας δεμένα τα μάτια σας».*

(Σφυρίζτε με τη σφυρίχτρα για να αρχίσει το παιχνίδι).

Απολογισμός

Όταν τελειώσει το παιχνίδι, ο εμπυχωτής ζητάει από τις οικογένειες να συμπληρώσουν μόνες τους το τμήμα «Φυγή και αποχωρισμός» στο φύλλο «Απολογισμού του παιχνιδιού».

ΕΝΟΤΗΤΑ 3 ΔΕΜΑ ΜΕ ΕΙΔΗ ΕΚΤΑΚΤΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ



Στόχος

Η ετοιμασία ενός δέματος με είδη έκτακτης ανάγκης. Κάθε οικογένεια πρέπει να αποφασίσει ποια αντικείμενα θα κουβαλάει μαζί της στο ταξίδι (μία επιλογή ανά άτομο).

Προετοιμασία

- Ετοιμάστε αντίγραφα των «Οδηγιών για τους παίκτες», ένα αντίγραφο για κάθε οικογένεια.

Οργάνωση χρόνου

Αυτή η ενότητα του παιχνιδιού πρέπει να διαρκέσει 5-7 λεπτά.

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Οι παίκτες χωρίζονται σε ομάδες ανά οικογένεια. Μοιράστε τις οδηγίες γι' αυτή την ενότητα, από την ανάποδη, άγραφη πλευρά τους. Πρέπει να παραμείνουν έτσι, μέχρι να σφυρίξετε την έναρξη του παιχνιδιού.
- Κάθε μέλος της οικογένειας έχει 5 λεπτά για να αποφασίσει τι θα πάρει για το δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης (ένα αντικείμενο για κάθε μέλος της οικογένειας). Πρέπει να συμφωνούν όλοι για το τι θα επιλεγεί.
- Αφού όλες οι οικογένειες διαλέξουν τι θα πάρουν μαζί τους, κάθε οικογένεια τραβάει μια κάρτα «Γεγονότος» (■).
- Βεβαιωθείτε ότι κάθε οικογένεια εγκαταλείπει το αντικείμενο που αναγράφεται στην κάρτα «Γεγονότος».

Απολογισμός

Δε χρειάζεται απολογισμός.



Οι οικογένειες ξεκινούν το δύσκολο ταξίδι του ξεριζωμού παίρνοντας μαζί τους ό,τι προλάβουν



ΕΝΟΤΗΤΑ 4 ΠΡΟΣΩΡΙΝΟ ΚΑΤΑΦΥΓΙΟ



Στόχος

Να δημιουργήσετε μια κατάσταση όπου οι παίκτες πρέπει να προσαρμοστούν σε ένα άβολο και δύσκολο περιβάλλον (στρίμωγμα, κόπωση...). Πρέπει να κάνουν ό,τι μπορούν για να περάσει η ώρα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, παρά τις αντίξοες συνθήκες.

Προετοιμασία

Υλικά

Θα χρειαστείτε υλικά για να οριοθετήσετε έναν χώρο που θα χρησιμεύσει ως προσωρινό καταφύγιο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ό,τι έχετε διαθέσιμο (καρέκλες και τραπέζια) ή να τοποθετήσετε πασσαλάκια και να τα ενώσετε με ένα χοντρό σκοινί ή μια φαρδιά κορδέλα.

Τοποθεσία

Ο χώρος που θα επιλέξετε είναι πολύ σημαντικός, ειδικά σε ό,τι αφορά τις διαστάσεις του. Ανάλογα με το χώρο του παιχνιδιού, βρείτε ένα σημείο που να μην είναι πολύ άνετο (οι οικογένειες δε θα βρουν κρεβάτια ή στρώματα...). Ο χώρος πρέπει να είναι αυστηρά οριοθετημένος ή περιχαρακωμένος ώστε να αποφευχθούν προστριβές κι έτσι οι παίκτες να νιώσουν πραγματικά άβολα. Μπορείτε, επίσης, να αποφασίσετε να καλύψετε το χώρο με πλαστικό.

Η μέγιστη επιφάνεια για 5 άτομα πρέπει να είναι 2 τ.μ., δηλαδή ένας χώρος 2μ. x 1μ. Για 15 άτομα, θα χρειαστεί να ορίσετε έναν χώρο 3μ. x 2μ.

Για να υπολογίσετε την επιφάνεια που θα χρειαστείτε, συμβουλευτείτε τον παρακάτω πίνακα:

15 παίκτες: 6 τ.μ	40 παίκτες: 16 τ.μ
20 παίκτες: 8 τ.μ	45 παίκτες: 18 τ.μ
25 παίκτες: 10 τ.μ	50 παίκτες: 20 τ.μ
30 παίκτες: 12 τ.μ	55 παίκτες: 22 τ.μ.
35 παίκτες: 14 τ.μ	60 παίκτες: 24 τ.μ.

Οργάνωση χρόνου

Το παιχνίδι αυτό καθαυτό πρέπει να διαρκέσει τουλάχιστον 7 με 8 λεπτά, εφόσον οι παίκτες οργανωθούν γρήγορα και το καταφύγιο δεν παρουσιάσει προβλήματα. Σε κάθε περίπτωση, σας συμβουλεύουμε να μην αφήσετε το παιχνίδι να υπερβεί τα 15 λεπτά. Δε θα πρέπει να πείτε στους παίκτες πόση ώρα θα κρατήσει το παιχνίδι.



Η πορεία προς ένα ασφαλές καταφύγιο είναι γεμάτη εμπόδια



Οι οικογένειες πρέπει να φροντίσουν τα τραυματισμένα μέλη τους προκειμένου να προχωρήσουν

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Διασκορπίστε τις οικογένειες στο χώρο του παιχνιδιού έτσι ώστε να βρίσκονται τουλάχιστον 100μ. μακριά από το χώρο που έχετε επιλέξει για προσωρινό καταφύγιο.
- Βάλτε κάθε οικογένεια να τραβήξει μια κάρτα «Γεγονότος» (●).
- Ζητήστε από τις οικογένειες να διαβάσουν τις κάρτες. Πρέπει να λάβουν υπόψη τους κάθε τραυματισμό ή αναπηρία που ενδεχομένως προκύψει.
- Βεβαιωθείτε ότι πράγματι ενσαρκώνουν την κατάσταση που περιγράφει η κάρτα τους! Αν κάποιος έχει «σπασμένο» πόδι, πρέπει να κουτσαίνει. Αν κάποιος άλλος έχει «σπασμένο» χέρι, η οικογένεια πρέπει να ετοιμάσει έναν νάρθηκα πριν συνεχίσει.
- Διαβάστε δυνατά το σχετικό κείμενο.
- Δείξτε τους το προσωρινό τους καταφύγιο.
- Δώστε το σύνθημα για να φύγουν όλοι μαζί όσο πιο γρήγορα γίνεται προς το καταφύγιο.
- Μόλις βρεθούν στο καταφύγιο, πρέπει να εγκατασταθούν σαν να πρόκειται να περάσουν εκεί τη νύχτα. Πρέπει να βολευτούν όσο καλύτερα γίνεται, λαμβάνοντας ταυτόχρονα υπόψη τους τις ανάγκες των τραυματιών, των μικρών παιδιών και των ηλικιωμένων μελών της οικογένειάς τους.
- Χρονομετρήστε την παραμονή τους στο καταφύγιο, αφήνοντάς τους εκεί για 15 λεπτά το πολύ. Μην τους εξηγήσετε τι συμβαίνει και αφήστε να αναπτυχθεί μια ατμόσφαιρα έντασης ανάμεσά τους.



Σε αναζήτηση ασφάλειας



Οι οικογένειες βρίσκουν προσωρινά ασφάλεια σ' έναν χώρο περιορισμένο και ασφικτικό



Κρυμμένοι στο καταφύγιο, οι παίκτες μπορεί να έρθουν αντιμέτωποι με ένοπλες περιπολίες

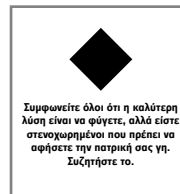
Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

- ☞ *«Κάποιο έκτακτο γεγονός υποχρέωσε την οικογένειά σας να εγκαταλείψει το σπίτι της χωρίς να ξέρει πραγματικά προς τα πού να κατευθυνθεί. Στη διάρκεια της φυγής σας ένα μέλος της οικογένειάς σας είχε ένα ατύχημα με αποτέλεσμα κάποια αναπηρία. Πρέπει να αντιμετωπίσετε αυτή την κατάσταση, να βοηθήσετε αυτό το άτομο και να βρείτε τρόπο να το περιποιηθείτε.*
- ☞ *Ο ήλιος έδυσε πριν από μια ώρα. Είστε όλοι εξαντλημένοι απ' αυτή την επίπονη πορεία και από ό,τι έχετε περάσει μέχρι τώρα. Πρέπει να βρείτε ένα καταφύγιο για τη νύχτα ώστε να μπορέσετε να ξεκουραστείτε λιγάκι. Μετά βίας πια περπατάτε. Είστε έτοιμοι να δεχτείτε οποιοδήποτε καταφύγιο, αρκεί να χωράει όλη σας την οικογένεια.*
- ☞ *Κατευθύνεστε προς ένα μέρος όπου κάποιος σας είπε ότι μπορεί να βρείτε καταφύγιο».*

Απολογισμός

- Μόλις σφυρίζετε τη λήξη του παιχνιδιού, ζητήστε από τις οικογένειες να παραμείνουν εκεί όπου βρίσκονται και να συζητήσουν μεταξύ τους για μερικά λεπτά τι ένιωσαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ζητήστε τους να σκεφθούν τις δυσκολίες που συναντούν αυτοί οι άνθρωποι όταν βρίσκονται σε τέτοιου είδους καταστάσεις και πείτε τους να γράψουν τις απαντήσεις τους στο φύλλο «Απολογισμού του παιχνιδιού».
- Στη συνέχεια, βάλτε τους παίκτες να βαθμολογήσουν, ο καθένας χωριστά, σε μια κλίμακα από το 1 έως το 10 (1=άνετη, 10=αφόρητη) το επίπεδο δυσκολίας που αντιμετώπισαν σ' αυτή την κατάσταση.
- Ένα μέλος από κάθε οικογένεια πρέπει να σημειώσει τις βαθμολογίες, να βγάλει τον μέσο όρο και να τον γράψει στο αντίστοιχο τετραγωνάκι στο φύλλο «Απολογισμού του παιχνιδιού».

ΕΝΟΤΗΤΑ 5 ΑΠΟΦΑΣΙΖΟΝΤΑΣ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΤΕ ΤΗ ΧΩΡΑ ΣΑΣ



Στόχος

Να συνειδητοποιήσουν οι συμμετέχοντες πόσο δύσκολο είναι να αποφασίσει κανείς να εγκαταλείψει τη χώρα του.

Προετοιμασία

Δε χρειάζεται ιδιαίτερη προετοιμασία, καθώς οι παίκτες βρίσκονται ήδη στο προσωρινό καταφύγιο. Αν νομίζετε ότι είναι πολύ άβολα, μπορούν να διασκορπιστούν.

Οργάνωση χρόνου

Αυτή η φάση του παιχνιδιού διαρκεί 10 με 15 λεπτά. Ρυθμίστε το χρόνο με τέτοιο τρόπο, ώστε οι παίκτες να αναγκαστούν να περιμένουν αφού συμπληρώσουν τα έντυπά τους. Η αναμονή αποτελεί συνηθισμένη εμπειρία της πραγματικής ζωής των προσφύγων.

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Αφού οι οικογένειες τελειώσουν τον απολογισμό της εμπειρίας τους στο καταφύγιο, βάλτε τους να τραβήξουν μια κάρτα «Γεγονότος» (◆). Οι κάρτες αυτές τους υποδεικνύουν ότι πρέπει να αναλογιστούν την απόφασή τους να εγκαταλείψουν τη χώρα τους.
- Διαβάστε δυνατά το κείμενο.
- Οι παίκτες πρέπει να παραμείνουν με την οικογένειά τους. Πρέπει να συζητήσουν μεταξύ τους τις ερωτήσεις που είναι γραμμένες στο φύλλο «Απολογισμού», στο τμήμα με τίτλο «Αποφασίζοντας να εγκαταλείψετε τη χώρα σας». Δώστε τους 10 με 15 λεπτά να συμπληρώσουν το φύλλο.

Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

«Μόλις περάσατε τη νύχτα σε ένα προσωρινό καταφύγιο μαζί με πολλές ακόμα οικογένειες. Δεν ήταν καθόλου ξεκούραστα. Μερικά μέλη της οικογένειάς σας είναι τραυματισμένα, κουρασμένα... ή εντελώς εξαντλημένα. Το ηθικό σας είναι πεσμένο, είστε απαισιόδοξοι και έχετε αγωνία για το τι πρόκειται να σας συμβεί. Δυστυχώς, ξέρετε ότι είναι αδύνατον να γυρίσετε πίσω και πρέπει να αποφασίσετε μαζί αν θα εγκαταλείψετε ή όχι τη χώρα. Αυτή είναι μια πολύ σοβαρή απόφαση που θα επηρεάσει το μέλλον όλης της οικογένειάς σας. Δεν ξέρετε τι σας περιμένει. Έχετε ακούσει ότι υπάρχει ένας καταυλισμός στην άλλη πλευρά των συνόρων, όπου παρέχεται στους πρόσφυγες βοήθεια για να οργανωθούν. Όμως, πέρα από τα σύνορα υπάρχει το άγνωστο. Αποφασίζετε να το συζητήσετε ως οικογένεια, να σταθμίσετε τα υπέρ και τα κατά αυτής της απόφασης. Αφήστε κάθε μέλος της οικογένειας να μιλήσει για το τι ελπίζει και τι φοβάται πως θα βρει στην άλλη πλευρά των συνόρων».

Απολογισμός

Δεν είναι απαραίτητος (ζητήστε απλώς από τους παίκτες να συμπληρώσουν το φύλλο του παιχνιδιού).

ΕΝΟΤΗΤΑ 6 ΠΕΡΝΩΝΤΑΣ ΤΑ ΣΥΝΟΡΑ



Στόχος

Να κατανοήσουν οι παίκτες τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες όταν τρέπονται σε φυγή προς μια άλλη χώρα, ειδικά όταν δε μιλούν τη γλώσσα της χώρας υποδοχής και καλούνται να εξηγήσουν την κατάστασή τους, για να τους δοθεί άσυλο.

Προετοιμασία

Υλικά

- Ένα «έντυπο προσωπικών στοιχείων» ανά οικογένεια (το χαρτί μοιάζει με επίσημο έντυπο αλλά οι λέξεις είναι ακατανόητες· είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε οι παίκτες να μην μπορούν να το καταλάβουν και να βιώσουν πιο έντονα το φραγμό της γλώσσας).
- Πάσσαλοι, σκοινί καθώς και αντικείμενα που κάνουν θόρυβο όταν σέρνονται, όπως για παράδειγμα, άδεια κονσερβοκούτια.

Τοποθεσία

Είναι καλύτερα να ετοιμάσετε τα σύνορα πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, ώστε να μη σας απασχολήσουν εκείνη την ώρα. Θα πρέπει να εγκαταστήσετε ένα είδος πλέγματος, το οποίο οι παίκτες θα προσπαθήσουν να διασχίσουν. Μπήξτε περίπου 6 πασσάλους στο έδαφος, ύψους το πολύ 40 εκατοστών. Ενώστε τους στην κορυφή με σκοινί και δέστε τα κονσερβοκούτια στο σκοινί, έτσι ώστε αν κάποιος το αγγίξει τα κονσερβοκούτια να κουδουνίσουν.

Οργάνωση χρόνου

Η διάρκεια του παιχνιδιού αυτού θα εξαρτηθεί από τον αριθμό των παικτών. Πιθανόν να διαρκέσει από 10 έως 20 λεπτά. Αν δεν έχετε χρόνο, μπορείτε να ζητήσετε από ένα μέλος κάθε οικογένειας να παραδώσει το έντυπο προσωπικών στοιχείων και μόνο ορισμένα μέλη των οικογενειών να διασχίσουν πραγματικά τα σύνορα.



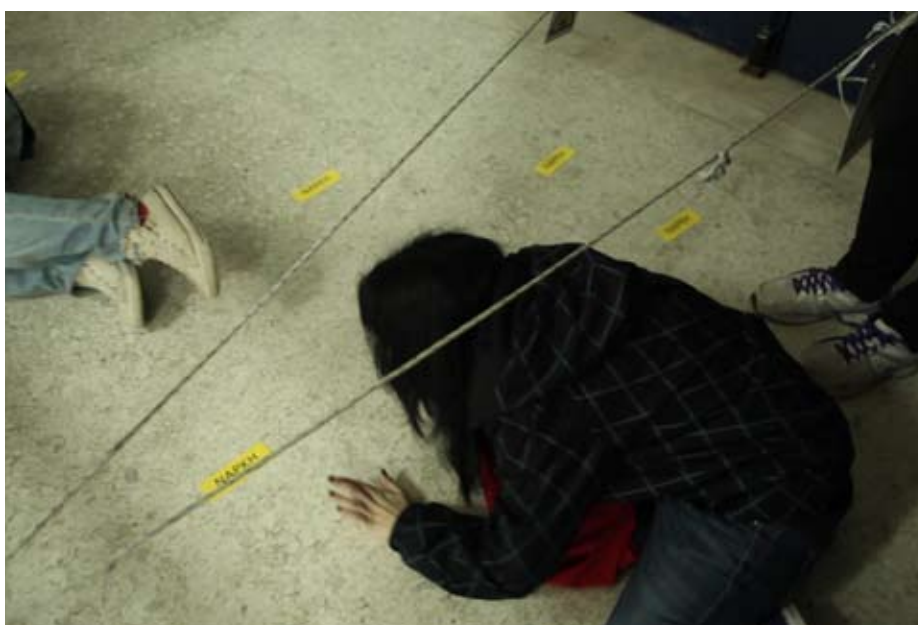
Η περιοχή των συνόρων μπορεί να διαμορφωθεί με αντικείμενα που είναι ήδη διαθέσιμα στο χώρο και σκοινί

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Χωρίστε ξανά τους παίκτες ανά οικογένεια και διασκορπίστε τες σε απόσταση περίπου 10 μέτρων τη μια από την άλλη.
- Διαβάστε δυνατά το κείμενο του παιχνιδιού.
- Δώστε ένα έντυπο προσωπικών στοιχείων σε κάθε οικογένεια.
- Ενώ συμπληρώνουν τα έντυπα, βεβαιωθείτε ότι τα σύνορά σας είναι έτοιμα.
- Όταν μια οικογένεια συμπληρώσει το έντυπό της, έρχεται σύσσωμη να σας βρει στα σύνορα.
- Πείτε σε κάθε μέλος της οικογένειας να διασχίσει τα σύνορα με τα μάτια δεμένα. Η οικογένεια δεν πρέπει να αφήσει τα κονσερβοκούτια να κουδουνίσουν παραπάνω από μια φορά για κάθε παίκτη (5 φορές για μια οικογένεια με 5 μέλη, 8 φορές για μια οικογένεια με 8 μέλη).
- Όταν όλη η οικογένεια διασχίσει τα σύνορα, παίρνετε το έγγραφο των προσωπικών τους στοιχείων.
- Αν το έντυπο προσωπικών στοιχείων έχει συμπληρωθεί σωστά στη γλώσσα της χώρας υποδοχής (δηλαδή, σε μια ακατάληπτη γλώσσα όπως αυτή που χρησιμοποιείται στο έντυπο προσωπικών στοιχείων), τους δέχετε στη χώρα και τους δίνετε μια κάρτα «Γεγονότος» (X).
- Αν το έντυπο δεν έχει συμπληρωθεί σωστά, πείτε τους ότι δεν καταλαβαίνετε και ζητήστε τους να πάνε παράμερα να το συμπληρώσουν σωστά κι έπειτα να σας το ξαναφέρουν. Μπορείτε να αποφασίσετε αν θα τους αναγκάσετε να διασχίσουν και πάλι τα σύνορα ή όχι.
- Αν η οικογένεια κάνει υπερβολικό θόρυβο διασχίζοντας τα σύνορα, μπορείτε να τους επιβάλετε να πληρώσουν δικαίωμα εισόδου στη χώρα, δίνοντάς σας κάποια αντικείμενα από το δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης.



Σε υπαίθριο χώρο τα σύνορα μπορεί να έχουν περισσότερα φυσικά εμπόδια



Οι οικογένειες πρέπει να βοηθήσουν τα μέλη τους να διασχίσουν τα σύνορα και ιδίως τα παιδιά και τους τραυματίες

Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

- ☞ «Αφού ξεπεράσατε πολλές δυσκολίες, φτάσατε επιτέλους στα σύνορα. Πολλοί από σας είστε εξαντλημένοι, άρρωστοι, πεινασμένοι και διψασμένοι. Δεν περιμένετε και πολλά πράγματα, εκτός ίσως από λίγο νερό, λίγο φαγητό και ένα μέρος να εγκατασταθείτε προσωρινά, μήπως και μπορέσετε να περιποιηθείτε τους αρρώστους και να κοιμηθείτε άφοβα.
- ☞ Δυστυχώς, έχετε χάσει όλα σας τα χαρτιά (ταυτότητες και διαβατήρια) στη διάρκεια της δοκιμασίας σας, και επιπλέον οι αρχές αυτής της χώρας φοβούνται ότι εγκληματίες και άλλα ταραχοποιά στοιχεία μπορεί να αποπειραθούν να μπουν στη χώρα. Έτσι, πριν σας δοθεί το περιθώριο να κάνετε οτιδήποτε άλλο, ακόμα και να καλύψετε τις πιο στοιχειώδεις ανάγκες σας, σας ζητούν να συμπληρώσετε έντυπα με τα προσωπικά σας στοιχεία. Αν δεν είστε σε θέση να τα συμπληρώσετε, μπορεί να σας ξαναστείλουν πίσω χωρίς να σας προσφέρουν καμιά βοήθεια.
- ☞ Μόλις συμπληρώσετε τα έντυπα αυτά, μπορείτε να έρθετε στο Σταθμό Συνοριακής Φύλαξης διασχίζοντας την περιοχή των συνόρων.
- ☞ Προσοχή όμως! Για να γίνετε δεκτοί σ' αυτή τη χώρα, πρέπει οι αρχές να βεβαιωθούν ότι είστε άνθρωποι που μπορούν να ενταχθούν εύκολα σε ένα διαφορετικό περιβάλλον».

Απολογισμός

Σ' αυτό το στάδιο ο απολογισμός δεν είναι αναγκαίος.

ΕΝΟΤΗΤΑ 7 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ ΚΑΤΑΥΛΙΣΜΟ

Στόχος

Να καταρτίσουν οι παίκτες μια λίστα με τα υλικά που χρειάζεται μια οικογένεια σε έναν καταυλισμό προσφύγων. Οι οικογένειες έχουν στη διάθεσή τους τις αναγκαίες προμήθειες προκειμένου να εγκατασταθούν. Αλίμονο, όμως, όσο το παιχνίδι εξελίσσεται, προκύπτουν σημαντικές ανατροπές στα σχέδια, οι οποίες δημιουργούν προβλήματα. Οι οικογένειες θα πρέπει να προσαρμοστούν σ' αυτές.

Προετοιμασία

Υλικά

- 2 λευκές κόλλες χαρτί ανά οικογένεια
- τις καταστάσεις των διαθέσιμων προμηθειών, που θα τις αντιγράψετε και θα τις ετοιμάσετε εκ των προτέρων
- ένα ρολόι χειρός ή ένα χρονόμετρο

Τοποθεσία: Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί οπουδήποτε. Προσπαθήστε να μιμηθείτε τις συνθήκες ενός καταυλισμού προσφύγων (μη χρησιμοποιήσετε καρέκλες ή τραπέζια).

Οργάνωση χρόνου

Ο χρόνος είναι το παν σ' αυτό το παιχνίδι, γι' αυτό να είστε πολύ προσεκτικοί. Η συνολική διάρκειά του είναι περίπου 10 λεπτά, αλλά μόνον οι εμπυχωτές πρέπει να το γνωρίζουν. Ακολουθήστε πιστά τις οδηγίες που δίνονται παρακάτω.

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Χωρίστε τους παίκτες ανά οικογένεια και φροντίστε κάθε ομάδα να βρίσκεται σε απόσταση περίπου 10 μέτρων από την άλλη.
- Δώστε 2 λευκές κόλλες σε κάθε οικογένεια.
- Διαβάστε δυνατά το κείμενο του παιχνιδιού.
- Μοιράστε την πρώτη λίστα προμηθειών.
- Ξεκινήστε το παιχνίδι ανακοινώνοντας ότι θα διαρκέσει 10 λεπτά.
- 5 λεπτά αργότερα, μοιράστε τη δεύτερη λίστα προμηθειών, ανακοινώνοντας ότι έφτασαν κι άλλοι πρόσφυγες από την ίδια περιοχή με τους παίκτες. Θα πρέπει να μοιραστούν μαζί τους το χώρο και τις υπάρχουσες προμήθειες.
- 4 λεπτά αργότερα, μοιράστε την τρίτη λίστα προμηθειών και ανακοινώστε στους παίκτες ότι έχουν 5 λεπτά στη διάθεσή τους να ετοιμάσουν τα καινούρια έγγραφα.
- 2 λεπτά πριν τελειώσει ο χρόνος τους, πείτε τους ότι οι πρώτοι που θα παραδώσουν τις καταστάσεις τους θα έχουν προτεραιότητα στη διανομή.

Σημείωση: Οι οικογένειες θα πρέπει να συνεργαστούν για να ετοιμάσουν τα δυο απαιτούμενα έγγραφα (διάγραμμα και σχέδιο), με τη συμβολή όλων των μελών τους. Το πώς σχεδιάζουν να χρησιμοποιήσουν τις προμήθειες θα πρέπει να το απεικονίσουν σε ένα διάγραμμα, λαμβάνοντας υπόψη τους τη λίστα των προμηθειών. Οι οικογένειες δεν επιτρέπεται να ζητήσουν βοήθεια από τον εμπυχωτή, θα πρέπει να τα καταφέρουν μόνες τους.

Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

- ☞ «Καθώς διασχίζατε τα σύνορα, χάσατε το σάκο που περιείχε όλα τα σημαντικά έγγραφα της οικογένειάς σας όταν υποχρεωθήκατε να τσαλαβουτήσετε μέσα στο ποτάμι. Βρίσκεστε στον καταυλισμό εδώ και μερικές μέρες και χθες τη νύχτα είδατε αλεξίπτωτα να προσγειώνονται σε έναν κοντινό λόφο. Αυτή τη στιγμή, οργανώνεται η εγκατάσταση των νεοφερμένων προσφύγων που βρίσκονται στην ίδια κατάσταση με σας. Θα σας δοθεί μια λίστα με προμήθειες που διατίθενται στους πρόσφυγες, ώστε να μπορέσουν να φτιάξουν ένα κατάλυμα για να εγκατασταθούν με τις οικογένειές τους πριν αρχίσει η περίοδος των βροχών.
- ☞ Μόλις πάρετε αυτή τη λίστα, θα πρέπει: α) να σημειώσετε ποιες προμήθειες θα χρειαστείτε και πόσες από κάθε είδος, β) να κάνετε ένα διάγραμμα για το πώς θα χρησιμοποιήσετε το κάθε υλικό και γ) να ζωγραφίσετε ένα σχέδιο για να δείξετε πώς θα οργανωθείτε.
- ☞ Έχετε 10 λεπτά για να συμπληρώσετε αυτά τα δύο έγγραφα και να σημειώσετε στη λίστα τι θα χρειαστείτε. Για να αποφύγουμε το συνωστισμό, σας παρακαλούμε να παραμείνετε όλοι εκεί όπου βρίσκεστε, όσο θα συμπληρώνετε τα έγγραφά σας».
- ☞ Αν παίζετε την πλήρη εκδοχή του παιχνιδιού μπορείτε ακόμα να προσθέσετε:
- ☞ «Αν στο δέμα σας με τα είδη έκτακτης ανάγκης υπάρχει κάτι που θα μπορούσε να σας φανεί χρήσιμο, μπορείτε να το συμπεριλάβετε στο σχεδιασμό σας».

Απολογισμός

Όταν ο χρόνος που δώσατε στους παίκτες λήξει, συγκεντρώστε τα έγγραφα και ανακοινώστε ότι οι αρχές πρόκειται να εξετάσουν τις ανάγκες κάθε οικογένειας. Ζητήστε από τις οικογένειες να συμπληρώσουν σε 10 λεπτά το αντίστοιχο τμήμα στο φύλλο «Απολογισμού». Οι παίκτες πρέπει να εκφράσουν τα συναισθήματά τους για όλες τις διακοπές και τις αλλαγές, δικαιολογημένες ή όχι, και τις ανατροπές σε σχέση με το χρόνο που τους είχε ανακοινωθεί αρχικά ότι είχαν στη διάθεσή τους.



Στον προσφυγικό καταυλισμό οι προμήθειες είναι περιορισμένες. Οι οικογένειες που καταφθάνουν μπορεί να χρειαστεί να τις μοιραστούν μεταξύ τους



ΕΝΟΤΗΤΑ 8 Ο ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ

Στόχος

Προκειμένου να περάσει στη χώρα υποδοχής, κάθε οικογένεια πρέπει να στείλει έναν αντιπρόσωπο, ο οποίος θα λάβει εγκεκριμένη άδεια εισόδου στη χώρα. Αυτός ο αντιπρόσωπος, ή εκπρόσωπος, πρέπει να είναι αρκετά πειστικός, ώστε να εξασφαλίσει αυτή την άδεια. Η κατάσταση αυτή αντιστοιχεί σ' αυτή που βρίσκονται οι πρόσφυγες που ζητούν να εισέλθουν σε χώρες, όπως τα βιομηχανικά ανεπτυγμένα κράτη, όπου οι διαδικασίες για την αναγνώριση της προσφυγικής ιδιότητας είναι αρκετά χρονοβόρες.

Προετοιμασία

Υλικά

- κάρτες «Συνθηματικού κώδικα» (Χ) τις οποίες θα προετοιμάσετε από πριν. Αυτές πρέπει να αποκωδικοποιηθούν από ορισμένες οικογένειες. Θα έχετε τις απαντήσεις μαζί σας
- μια «επίσημη» λαστιχένια σφραγίδα κι ένα ταμπόν με μελάνι
- ένα σετ οδηγιών ανά οικογένεια.

Οργάνωση χρόνου

Αυτό το παιχνίδι θα πρέπει να διαρκέσει από 20 ως 30 λεπτά.



Μόνο ο εκπρόσωπος της οικογένειας μπορεί να μιλήσει ενώπιον των αρμόδιων αρχών

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Δώστε σε κάθε οικογένεια το έντυπο του κανονισμού κι έπειτα αφήστε τους μόνους γύρω στα 10 με 15 λεπτά, ώστε να προετοιμάσουν τη στρατηγική τους (χωρίς απολύτως καμία βοήθεια εκ μέρους των εμπυχωτών). Στη συνέχεια, αφιερώστε μόνο μερικά λεπτά στη διαδικασία ακρόασης της κάθε περίπτωσης.
- Κάθε οικογένεια θα σας στείλει έναν εκπρόσωπο τη φορά. Ο εκπρόσωπος πρέπει να σας πείσει για ποιους λόγους θα πρέπει να παρασχεθεί άσυλο στην οικογένεια.
- Αν ο εκπρόσωπος έχει υποτακτική στάση, τότε θα εγκριθεί αμέσως η άδεια εισόδου της οικογένειας. Σφραγίστε το έντυπο οικογενειακής κατάστασης της οικογένειας κι αφήστε τη να περάσει.
- Αν ο εκπρόσωπος έχει διαφορετική στάση, θα του δώσετε να αποκωδικοποιήσει μια κάρτα «Συνθηματικού κώδικα» και θα προχωρήσετε στην επόμενη οικογένεια χωρίς να δώσετε την παραμικρή εξήγηση. Ο εκπρόσωπος πρέπει να επιστρέψει στην οικογένειά του και να ξαναέρθει σε σας όταν θα έχει βρει την απάντηση, ώστε να λάβει την άδεια εισόδου (αν δεν έχουν βρει απάντηση, μπορείτε να μορφάσετε θυμωμένα κι ύστερα να τους αφήσετε να περάσουν).

Απολογισμός

Δεν υπάρχει απολογισμός σ' αυτό το παιχνίδι.

ΣΥΝΘΗΜΑΤΙΚΟΙ ΚΩΔΙΚΕΣ



Πολίτης: Το Π γίνεται Δ

(Οι λέξεις είναι κωδικοποιημένες με ένα αντιμετατιθέμενο αλφάβητο, όπου το Α είναι Ν, το Β είναι Ξ, το Γ είναι Ο, κ.ο.κ.)

Ρ Ψ Ρ Θ Υ Ρ Ε Φ Ν : ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ

Ρ Φ Ρ Τ Α Τ : ΕΙΡΗΝΗ

Ν Ψ Ψ Τ Ψ Ρ Ο Ο Θ Τ : ΑΛΛΗΛΕΓΓΥΗ

Ν Ζ Ι Ν Ψ Ρ Φ Ν : ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Κώδικας του Ραμσή:
ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ
ΕΙΡΗΝΗ
ΑΛΛΗΛΕΓΓΥΗ
ΑΣΦΑΛΕΙΑ



Οι σφραγίδες για την άδεια εισόδου σε όσες οικογένειες τα κατάφεραν να πείσουν τις αρχές

ΕΝΟΤΗΤΑ 9

ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟΝ ΝΤΟΠΙΟ ΠΛΗΘΥΣΜΟ

(ΠΛΗΡΗΣ ΕΚΔΟΧΗ)

Στόχος

Αφού έχουν πάρει άσυλο, οι οικογένειες βρίσκονται ξαφνικά σε μια ξένη χώρα χωρίς να μιλούν καν τη γλώσσα. Παρ' όλα αυτά, θα χρειαστεί να επικοινωνήσουν με κάποιον τρόπο, να εγκατασταθούν κάπου, να τραφούν, να πάρουν πληροφορίες ή απλώς να παίξουν.

Προετοιμασία

Υλικά

- το φύλλο «Οικογενειακής κατάστασης»
- μικρά χαρτονάκια, πάνω στα οποία θα γράψετε τα μηνύματα που θα ανταλλάξουν οι παίκτες. Τα χαρτονάκια θα πρέπει είναι τα μισά από τον αριθμό των παικτών. Παρακάτω θα βρείτε μερικά παραδείγματα μηνυμάτων που μπορείτε να γράψετε στα χαρτονάκια. Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας για να βρείτε περισσότερα!

Παραδείγματα:

- «Ψάχνω ένα κατάστημα τροφίμων»
- «Πού μπορώ να βρω φτηνό φαγητό;»
- «Ψάχνω έναν γιατρό. Όλη μου η οικογένεια είναι άρρωστη»
- «Πού βρίσκεται το κοντινότερο φαρμακείο;»
- «Ποια είναι τα πιο δημοφιλή παιδικά παιχνίδια σ' αυτή τη χώρα;»
- «Από πού μπορώ να πάρω το λεωφορείο;»
- «Μπορώ να πάω στο σχολείο;»
- «Μπορώ να παίξω μαζί σου;»

Οργάνωση χρόνου

Αυτό το παιχνίδι πρέπει να διαρκέσει περίπου 12 λεπτά μαζί με την ομαδοποίηση των παικτών σε ζευγάρια και το χρόνο που θα τους δοθεί για να προσπαθήσουν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους. Προσθέστε μερικά λεπτά στο τέλος για τον απολογισμό.

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Συγκεντρώστε τους παίκτες.
- Διαβάστε δυνατά το κείμενο του παιχνιδιού.
- Χωρίστε τους παίκτες ανά ζεύγη, βάζοντας κατά προτίμηση τα «παιδιά» μαζί. Σκοπός είναι να μπορέσουν οι παίκτες να κάνουν κατανοητό το μήνυμά τους.
- Δώστε ένα μήνυμα στο ένα μέλος του κάθε ζευγαριού ο (παίκτης-«πομπός»). Αν ο αριθμός των παικτών είναι μονός, κάντε μια ομάδα με 3 άτομα και δώστε τους δύο μηνύματα. Οι 3 παίκτες θα σχηματίσουν μια αλυσίδα με έναν «πομπό»-«δέκτη» στη μέση.
- Για 5 λεπτά το πολύ, οι παίκτες θα προσπαθήσουν να κάνουν το συμπαίκτη τους να καταλάβει τις ερωτήσεις, σχηματίζοντας το μήνυμα στην πλάτη του.
- Ρωτήστε τον κάθε παίκτη-«δέκτη» τι κατάλαβε και ζητήστε από τον κάθε παίκτη-«πομπό» να διορθώσει αν υπάρχει ανάγκη.

Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

- ☞ «Μετά από ατέλειωτες διαδικασίες και αποφάσεις που έπρεπε να πάρετε, φτάσατε επιτέλους σε μια χώρα που δέχτηκε να σας αναγνωρίσει την ιδιότητα του πρόσφυγα. Μόλις φτάσατε στο μέρος που πρόκειται να είναι από δω και πέρα η νέα σας κατοικία, σε μια παράξενη γειτονιά. Οι γείτονες δε μοιάζουν καθόλου με σας και δε σας καταλαβαίνουν, όταν προσπαθείτε να επικοινωνήσετε μαζί τους. Πρέπει με κάποιο τρόπο να γίνετε κατανοητοί, αν θέλετε πραγματικά να καταφέρετε να εγκατασταθείτε και να τακτοποιηθείτε.
- ☞ Κάθε μέλος της οικογένειάς σας θα προσπαθήσει να επικοινωνήσει με έναν ξένο της περιοχής. Τα παιδιά θα ψάξουν να βρουν ντόπια παιδιά. Ο πατέρας θα ψάξει να βρει κάποιον άλλο πατέρα μιας ντόπιας οικογένειας κ.ο.κ.
- ☞ Μ' αυτό τον τρόπο, κάθε πρόσωπο θα έρθει σε επαφή με έναν ξένο. Ο ξένος δε θα μπορέσει να καταλάβει τι του λέτε, γιατί η προφορά σας είναι πολύ διαφορετική. Μπορείτε όμως να επικοινωνήσετε, σχηματίζοντας τα γράμματα του μηνύματος ο ένας στην πλάτη του άλλου. Φυσικά, αυτό πρέπει να γίνει χωρίς να μιλάτε καθόλου μεταξύ σας».

Απολογισμός

Στο τέλος του παιχνιδιού και αφού ελέγξετε ότι η μετάδοση των μηνυμάτων έχει γίνει σωστά, ζητήστε από τις οικογένειες να συμπληρώσουν το αντίστοιχο τετράγωνο στο φύλλο «Απολογισμού του παιχνιδιού».

ΕΝΟΤΗΤΑ 10 ΒΙΩΣΙΜΕΣ ΛΥΣΕΙΣ (ΠΛΗΡΗΣ ΕΚΔΟΧΗ)



Στόχος

Να συνειδητοποιήσουν οι παίκτες τα προβλήματα και τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες όταν επιστρέφουν στη χώρα τους.

Προετοιμασία

Φωτοτυπήστε τις κάρτες «Αντικειμένων» (✳) τόσες φορές όσες είναι και οι οικογένειες, και επιπλέον δύο ακόμα σετ. Κόψτε τες και, αν είναι δυνατόν, κολλήστε τες σε χαρτονάκια ή σε παλιά τραπουλόχαρτα.

Οργάνωση χρόνου

Η κανονική διάρκεια του παιχνιδιού είναι 5 με 10 λεπτά, αλλά θα εξαρτηθεί και από το χρόνο που θα χρειαστούν οι οικογένειες να βρουν τις κάρτες τους.

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

- Ενώ οι οικογένειες κάνουν τον απολογισμό της προηγούμενης ενότητας, αφήστε τις κάρτες με την πρόσθια όψη τους στο δάπεδο, έτσι ώστε οι παίκτες να μην μπορούν να διαβάσουν το περιεχόμενό τους.
- Διαβάστε δυνατά το κείμενο του παιχνιδιού.
- Όταν σφυρίζετε, όλοι οι παίκτες θα ψάξουν ορισμένες κάρτες. Για να καλύψει τις βασικές της ανάγκες κάθε οικογένεια πρέπει να βρει:
 - 3 διαφορετικές τροφές που ταιριάζουν στις διατροφικές της συνήθειες
 - 1 εργαλείο που θα τους βοηθήσει να καλλιεργήσουν την τροφή τους
 - 1 πακέτο με σπόρους
 - νερό.
- Βεβαιωθείτε ότι, όταν ένας παίκτης διαλέγει μια κάρτα «Νάρκη», δεν την ξαναβάζει απλώς πίσω στο έδαφος. Οι κάρτες «Νάρκη» γράφουν: «Αυτή είναι μια νάρκη η οποία εκρήγνυται μόλις την αγγίξεις. Φώναξε πολύ δυνατά τη λέξη “ΜΠΙΟΥΜ!” και πέσε στο έδαφος. Είσαι σοβαρά τραυματισμένος και ουρλιάζεις από τον πόνο. Δεν είσαι πια σε θέση να βοηθήσεις την οικογένειά σου».
- Μετά από περίπου 10 λεπτά, σφυρίζτε το τέλος του παιχνιδιού και ζητήστε από τους παίκτες να σχηματίσουν ξανά οικογένειες για τον τελικό απολογισμό.

Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

- ☞ «Ταξιδέψατε με φορτηγό μέχρι να φτάσετε επιτέλους στην πατρίδα σας. Είστε ευτυχημένοι αλλά διαπιστώνετε ότι η χώρα σας ύστερα από πολλά χρόνια πολέμου είναι εντελώς κατεστραμμένη. Σπίτια, νοσοκομεία, σχολεία, σιδηρόδρομοι και δρόμοι είναι συντρίμια. Υπάρχουν ακόμα νάρκες, διάσπαρτες παντού στην περιοχή. Οι πιο βασικές υπηρεσίες δεν υπάρχουν πια και όλες οι υλικές και διοικητικές υποδομές έχουν καταστραφεί. Δεν υπάρχει καν πόσιμο νερό.
- ☞ Πρέπει να προσπαθήσετε να βρείτε κάτι να φάτε και να πιείτε στην περιοχή όπου βρίσκεστε. Συγκεκριμένα, πρέπει να βρείτε 3 είδη τροφής που αντιστοιχούν σε ό,τι τρώτε συνήθως (δείτε το φύλλο “Οικογενειακής κατάστασης”), καθώς και πόσιμο νερό. Στη συνέχεια, θα πρέπει να

καλλιεργήσετε ένα κομμάτι γης, ώστε να εφοδιάσετε με τροφή την οικογένειά σας. Θα χρειαστείτε ένα σακί με σπόρους και ένα αγροτικό εργαλείο, για να σπείρετε πριν αρχίσουν τα πρωτοβρόχια, αν θέλετε να έχετε καλή σοδειά.

- ☞ Πρέπει να είστε προσεκτικοί όσο θα ψάχνετε γι' αυτά τα πράγματα γιατί η περιοχή δεν έχει εκκαθαριστεί τελείως από τις νάρκες. Αν για κακή σας τύχη πέσετε σε νάρκη, μπορεί να μείνετε ανάπηροι για όλη σας τη ζωή ή ακόμα και να σκοτωθείτε. Προσέξτε πολύ!» Αν παίζετε την πλήρη εκδοχή, συνεχίζετε:*
- ☞ «Μπορείτε φυσικά να ανταλλάξετε αντικείμενα με τις άλλες οικογένειες, χρησιμοποιώντας τα πράγματα που έχουν απομείνει στο δέμα με τα είδη έκτακτης ανάγκης αν αυτό σας εξυπηρετεί».*

Απολογισμός

Μπορείτε να προχωρήσετε κατευθείαν στον «Τελικό απολογισμό».

ΕΝΟΤΗΤΑ 11

ΤΕΛΙΚΟΣ ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Ο τελικός απολογισμός πραγματοποιείται σε δύο μέρη.

Στόχος

Μέρος 1: Να δοθεί στους παίκτες η ευκαιρία να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.

Μέρος 2: Να γίνει ομαδική συζήτηση με καταγισμό ιδεών για το πώς μπορεί ο καθένας να βοηθήσει με συγκεκριμένους τρόπους τους πρόσφυγες.

Προετοιμασία

Μέρος 1: Φωτοτυπήστε το φύλλο «Πώς αισθάνεσαι τώρα;», ένα για κάθε παίκτη.

Μέρος 2: Ετοιμάστε ένα κουτί για τις προτάσεις και έχετε διαθέσιμες λευκές κόλλες χαρτί και αν υπάρχει δυνατότητα και έναν μεγάλο πίνακα παρουσιάσεων.

Οργάνωση Χρόνου

Μέρος 1: Προσπαθήστε να κρατήσετε αυτό το μέρος όσο πιο δυναμικό γίνεται. Ο συνολικός χρόνος θα εξαρτηθεί από το πόσους παίκτες έχετε, δε θα πρέπει όμως να υπερβεί τα 10 με 15 λεπτά.

Μέρος 2: Αυτό το μέρος μπορεί να διαρκέσει περισσότερο· ίσως 10 λεπτά για το πρώτο μέρος και 10 με 15 λεπτά για το δεύτερο.

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

Μέρος 1:

A) Πώς νιώθουν οι οικογένειες;

- Μαζέψτε όλους τους παίκτες.
- Προτείνετε μια σύντομη ανασκόπηση των ενδιάμεσων απολογισμών. Αν η ομάδα περιλαμβάνει μέχρι 50 άτομα, μπορείτε να ζητήσετε από κάθε οικογένεια να διαβάσει τις σημειώσεις της. Δώστε έμφαση σε ό,τι θεωρήσετε σημαντικό από όσα θα διαβαστούν και κάντε συσχετισμούς που θα φανούν χρήσιμοι στους παίκτες.

Μπορείτε επίσης να κάνετε την παρακάτω ερώτηση: «Ποια είναι η γνώμη σας γι' αυτό το είδος του εκπαιδευτικού παιχνιδιού; Πιστεύετε ότι δημιούργησε την κατάλληλη ατμόσφαιρα, ώστε να κατανοήσετε τι περνούν οι πρόσφυγες;»

B) Πώς νιώθει ατομικά ο καθένας;

- Μοιράστε τα φύλλα «Πώς αισθάνεσαι τώρα;»
- Ζητήστε από κάθε παίκτη να κυκλώσει το πρόσωπο που αντιστοιχεί καλύτερα στα συναισθήματα που ένιωσε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Ρωτήστε τους έναν έναν χωριστά γιατί διάλεξαν το συγκεκριμένο πρόσωπο.
- Ρωτήστε τους παίκτες που είτε χρησιμοποίησαν μια κάρτα «S.O.S.» είτε πάτησαν νάρκη πώς νιώθουν (αν επιθυμούν να σας πουν).
- Διαβάστε δυνατά και με τη σειρά τα επίθετα που εμφανίζονται στο φύλλο «Πώς αισθάνεσαι τώρα;» και ζητήστε από τους παίκτες που κύκλωσαν το ίδιο πρόσωπο να σχηματίσουν ομάδες.
- Μπορείτε να επισημάνετε ποια ήταν τα πιο κοινά συναισθήματα ανάμεσα στους παίκτες και να σχολιάσετε.
- Κάθε παίκτης μπορεί να κρατήσει το φύλλο του μετά το τέλος του παιχνιδιού, εφόσον το επιθυμεί.



Ο απολογισμός μπορεί να ξεκινήσει με κουβέντα στο πλαίσιο κάθε οικογένειας χωριστά



Όλοι οι παίκτες συζητούν στο τέλος ομαδικά για την εμπειρία του παιχνιδιού

Μέρος 2:

A) Οι καινούριες ομάδες θα πρέπει να δουλέψουν μαζί 5-10 λεπτά και να κάνουν μια λίστα με συγκεκριμένες ενέργειες, όσο το δυνατόν περισσότερες μπορούν να σκεφτούν, που θα μπορούσαν να βοηθήσουν τους πρόσφυγες. Ζητήστε τους να βάλουν τις λίστες στο κουτί των προτάσεων.

B) Όταν τελειώσουν, διαβάστε δυνατά τις ιδέες τους, καταγράψτε τις στον πίνακα ανακοινώσεων και συζητήστε τις με όλη την ομάδα.

- Προχωρήστε στο «Παιχνίδι του αποχαιρετισμού». Αυτό θα ολοκληρώσει τη βιωματική σας εμπειρία με μια ευχάριστη νότα.

ΕΝΟΤΗΤΑ 12 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΥ

Στόχος

Να επανέλθει μια θετική κι ευχάριστη διάθεση στους παίκτες και να βοηθηθούν να αφήσουν πίσω τους το ρόλο του πρόσφυγα. Θα τους προτείνετε ένα παιχνίδι που θα ενώσει ξανά όλες τις οικογένειες μαζί και στο οποίο θα λάβουν μέρος και οι εμπυχωτές.

Καθοδήγηση του παιχνιδιού

Τώρα που έχετε ακούσει κάθε οικογένεια να εκφράζει τα συναισθήματά της σχετικά με το θέμα των προσφύγων, θα τελειώσετε, ζητώντας από τους παίκτες να σχηματίσουν έναν μεγάλο κύκλο. Θα μπειτε κι εσείς στον κύκλο.

Κείμενο (να διαβαστεί δυνατά)

- ☞ «Αφού παίξατε αυτό το παιχνίδι ως πρόσφυγες, σας καλούμε να συμμετέχετε μαζί μας σε μια τελευταία άσκηση που θα μας φέρει όλους κοντά και θα μας βοηθήσει να ολοκληρώσουμε αυτή την εμπειρία. Μπειτε όλοι στον κύκλο και σταθείτε ώμο με ώμο.
- ☞ Ελάτε, πλησιάστε λίγο ακόμα!
- ☞ Τώρα θα στρίψουμε όλοι προς τα δεξιά.
- ☞ Δεξιά, παρακαλώ, δεξιά!
- ☞ Τώρα, θα μικρύνουμε ακόμα περισσότερο τον κύκλο, κάνοντας ένα βήμα προς το κέντρο. Θαυμάσια!
- ☞ Τώρα, μόλις δώσω το σύνθημα, και μόνο τότε, και όλοι μαζί, θα καθίσετε στα γόνατα του ανθρώπου που βρίσκεται πίσω σας.
- ☞ Έτοιμοι; Ωραία, πάμε!
- ☞ Βλέπετε; Ισορροπείτε ο ένας με τον άλλο, χωρίς καθόλου βοήθεια.
- ☞ Αν θέλετε, μπορούμε να προσπαθήσουμε ακόμα και να κινηθούμε μαζί. Μόλις δώσω το σύνθημα, όλοι να φέρετε το δεξί σας πόδι μπροστά.
- ☞ Πάμε! Τώρα το αριστερό πόδι... ωραία...»

ΤΕΛΟΣ

| ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ |

ΕΓΓΡΑΦΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

ΦΥΛΛΟ ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ

Φυγή και Αποχωρισμός

Γράψτε τις λέξεις που εκφράζουν καλύτερα τα συναισθήματα κάθε μέλους της ομάδας

.....
.....
.....

Διαλέξτε, συναινετικά, δυο λέξεις απ' αυτές που θα κρατήσει η οικογένεια.

.....

Προσωρινό καταφύγιο

Καταγράψτε τι είδους περιορισμούς νιώσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

.....
.....
.....

Κάθε μέλος της ομάδας να αξιολογήσει, σε μια κλίμακα από το 1 έως το 10, το βαθμό δυσκολίας που ένιωσε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (1= εύκολο, 10 = δύσκολο).

.....

Υπολογίστε τον μέσο όρο αξιολόγησης της ομάδας.

.....

Η απόφαση να εγκαταλείψετε την πατρίδα σας

Αφού περάσατε τη νύχτα σ' αυτό το προσωρινό καταφύγιο, η οικογένειά σας πρέπει να πάρει τη δύσκολη απόφαση αν θα εγκαταλείψει ή όχι τη χώρα. Προτού κάνετε οτιδήποτε, αποφασίζετε να το συζητήσετε ως οικογένεια. Όλα τα μέλη της οικογένειας πρέπει να εκφράσουν τα συναισθήματά τους πάνω στα θέματα που ακολουθούν. Καταγράψτε τις διάφορες απόψεις.

Τι σας ωθεί να εγκαταλείψετε τη χώρα σας;

.....
.....
.....

Τι σας κάνει να διστάζετε να εγκαταλείψετε τη χώρα σας;

.....
.....
.....

Τι ελπίζετε να βρείτε από την άλλη πλευρά των συνόρων;

.....
.....
.....
.....

Τι φοβάστε ότι σας περιμένει πέρα από τα σύνορα;

.....
.....
.....
.....

Εγκατάσταση σε καταυλισμό

Τι νιώθατε...

...όταν η κατάσταση άρχισε να αλλάζει;

.....
.....
.....
.....

...στο τέλος, όταν δώσατε πίσω τα σχέδιά σας;

.....
.....
.....
.....

Επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό

«Πομποί μηνυμάτων»: Τι δυσκολίες αντιμετωπίσατε όταν προσπαθήσατε να γίνετε κατανοητοί;

.....
.....
.....
.....

«Δέκτες μηνυμάτων»: Τι νιώσατε όση ώρα προσπαθούσατε να καταλάβετε;

.....
.....
.....
.....

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

A

Όνόματα

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Παππούς, 60 ετών, αγρότης και καλός τεχνίτης
- Μητέρα, 37 ετών, αγρότισσα
- Γιος, 17 ετών, δουλεύει στο αγρόκτημα
- Γιος, 14 ετών, δουλεύει στο αγρόκτημα
- Κόρη, 12 ετών, δουλεύει στο αγρόκτημα
- Κόρη, 11 ετών, δουλεύει στο αγρόκτημα
- Κόρη, 9 ετών, δουλεύει στο αγρόκτημα
- Γιος, 1 έτους, μπουσουλάει

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Η οικογένεια αυτή ζει καλλιεργώντας τη γη. Τα μέλη της είναι αναλφάβητα και λίγο πολύ αγνοούν την πολιτική κατάσταση της χώρας τους. Στο μεταξύ, ο εμφύλιος πόλεμος μαινεται στη χώρα.

Ο πατέρας έμεινε στο αγρόκτημα για να προστατέψει τη σοδειά, που φέτος προμηνύεται καλή. Η υπόλοιπη οικογένεια έφυγε. Κατευθύνθηκαν προς τα νότια, επειδή ένας ξάδελφος τους είπε ότι εκεί θα ήταν ασφαλείς.

Λεπτομέρειες

- Τρώνε όλες τις τροφές
- Πολύ θρήσκοι
- Μιλούν τη διάλεκτο της περιοχής τους, αλλά όχι την επίσημη γλώσσα του κράτους

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

B.....

Όνόματα

.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Πατέρας, 50 ετών, αρχιτέκτονας
- Μητέρα, 48 ετών, δασκάλα
- Κόρη, 20 ετών, φοιτήτρια θετικών επιστημών
- Γιος, 18 ετών, φοιτητής Νομικής
- Γιος, 17 ετών, μαθητής Λυκείου

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Δυο διαφορετικές θρησκευτικές κοινότητες βρίσκονται σε σύγκρουση στη χώρα εδώ και αρκετό καιρό. Οι γονείς της οικογένειας B προέρχονται από διαφορετική θρησκευτική κοινότητα.

Καμία από τις δύο κοινότητες δεν αποδέχεται τις μικτές οικογένειες. Τα παιδιά αντιμετωπίζονται με καχυποψία και αποβάλλονται από τα σχολεία και τα πανεπιστήμια. Η κατάσταση χειροτερεύει και τα μέλη της Οικογένειας B αρχίζουν να φοβούνται για τη ζωή τους.

Λεπτομέρειες

- Δύο διαφορετικές θρησκείες
- Δεν τρώνε χοιρινό κρέας
- Μιλούν τέσσερις διαφορετικές γλώσσες
- Κατάφεραν να πάρουν μαζί τους λαθραία λίγο χρυσό έξω από τη χώρα

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

Γ.....

Όνόματα

.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Μητέρα, 32 ετών, αγρότισσα
- Αδελφή της μητέρας, 30 ετών, αγρότισσα
- Αδελφός της μητέρας, 20 ετών, ψαράς
- Πιος, 10 ετών, μαθητής
- Κόρη, 8 ετών, μαθήτρια

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Η κυρία Γ έχασε τον άντρα της μετά από μια μεγάλη καταστροφή. Η πείνα μαστίζει την περιοχή και ένοπλες συμμορίες επιτίθενται στους αγρότες, κλέβοντας την πενιχρή σοδειά τους. Οι άνθρωποι τρέπονται σε φυγή.

Λεπτομέρειες

- Η βασική διατροφή τους συνίσταται σε κεχρί και ψάρια
- Παραδοσιακή θρησκεία
- Μιλούν μια γλώσσα

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

Κ.

Ονόματα

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Παππούς, 87 ετών, συνταγματάρχης εν αποστρατεία
- Γιαγιά, 80 ετών, νοικοκυρά
- Πατέρας, 55 ετών, ιδιοκτήτης κλωστοϋφαντηρίου
- Μητέρα, 52 ετών, λογίστρια στο κλωστοϋφαντήριο
- Γιος, 33 ετών, υπεύθυνος παραγωγής στο κλωστοϋφαντήριο
- Νύφη (γυναίκα του γιου), 27 ετών, νοικοκυρά
- Εγγονός, 7 ετών, μαθητής
- Εγγονή, 5 ετών, παραμένει στο σπίτι μαζί με τη μητέρα της

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Η οικογένεια Κ διαμένει εδώ και 30 χρόνια σε μια κωμόπολη, αφότου εγκατέλειψε τη χώρα της εξαιτίας μιας δικτατορίας. Άνοιξαν μια επιχείρηση που με την πάροδο του χρόνου αποδείχτηκε κερδοφόρα.

Ξαφνικά έγινε πραξικόπημα και ο πατέρας, ο παππούς και ο γιος διατάσσονται να παρουσιαστούν στις νέες αρχές.

Φοβούνται πολύ ότι, αν παρουσιαστούν, δεν πρόκειται να ξαναδούν ποτέ πια την οικογένειά τους.

Λεπτομέρειες

- Δεν τρώνε γαλακτοκομικά προϊόντα για θρησκευτικούς λόγους
- Δεν καταναλώνουν οινόπνευματώδη
- Πιστεύουν σε έναν Θεό και είναι βαθιά θρησκευόμενοι
- Μιλούν τρεις γλώσσες

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

Μ

Όνόματα

.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Πατέρας, 40 ετών, δημοσιογράφος
- Μητέρα, 35 ετών, ιδιοκτήτρια βιβλιοπωλείου
- Κόρη, 9 ετών, μαθήτρια
- Κόρη, 5 ετών, μαθήτρια
- Γιος, 6 μηνών, δεν περπατάει, πρέπει κάποιος να τον κρατάει αγκαλιά

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Δυο μεγαλύτεροι γιοι σκοτώθηκαν όταν εξερράγη μια βόμβα που είχε τοποθετηθεί στο βιβλιοπωλείο της μητέρας τους. Η βομβιστική ενέργεια έγινε για αντίποινα κατά του πατέρα, ο οποίος είχε γράψει άρθρα όπου κατήγγειλε την πολιτική διαφθορά στη χώρα του. Κάθε μέρα η οικογένεια λαμβάνει απειλητικά γράμματα.

Λεπτομέρειες

- Τρώνε όλες τις τροφές
- Άθεοι
- Μιλούν πέντε γλώσσες

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

P.....

Όνόματα

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Πατέρας, 33 ετών, οδηγός λεωφορείου
- Μητέρα, 30 ετών, κεντήστρα υφασμάτων
- Γιαγιά, 50 ετών, σχεδιάστρια υφασμάτων
- Γιος, 15 ετών, σμαλώνει κεραμικά
- Κόρη, 11 ετών, μαθήτρια
- Γιος, 3 ετών
- Κόρη, 6 μηνών, δεν περπατάει, πρέπει κάποιος να την κρατάει αγκαλιά

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Τα μέλη της οικογένειας P ήταν αρχικά εργάτες σε φυτεία τσαγιού στα βουνά. Όταν πέθανε ο παππούς, έχασαν το σπίτι τους, το οποίο παραχωρήθηκε σε άλλη οικογένεια. Κατέβηκαν στην πόλη και έμαθαν άλλες τέχνες. Μένουν σε μια υποβαθμισμένη περιοχή, σε ένα σπίτι με δύο δωμάτια.

Η οικογένεια ανήκει σε μια εθνοτική μειονότητα η οποία βρίσκεται συχνά σε σύγκρουση με την κυβέρνηση. Η μειονοτική ομάδα δεν είναι πολεμοχαρής, αλλά η οικογένεια φοβάται όλο και περισσότερο ότι ενδέχεται να σημειωθούν κρούσματα βίας.

Λεπτομέρειες

- Χορτοφάγοι (βασική τροφή το ρύζι και άλλα δημητριακά)
- Μη βίαιη θρησκεία
- Μιλούν δύο γλώσσες, εκ των οποίων η μία είναι η επίσημη γλώσσα
- Όνειρό τους, να πάνε σε άλλη ήπειρο

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

Σ.....

Ονόματα

.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Γιαγιά, 57 ετών, μαία
- Πατέρας, 34 ετών, αγγειοπλάστης, έντονα πολιτικοποιημένος
- Κόρη, 10 ετών, μαθήτρια
- Πιος, 6 ετών, μαθητής
- Κόρη, 3 ετών

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Η μητέρα πέθανε όταν γέννησε το τρίτο παιδί, κι έτσι η γιαγιά ανέλαβε τη φροντίδα των παιδιών. Μένουν σε ένα παραθαλάσσιο χωριό.

Μετά τις τελευταίες εκλογές, ξέσπασε εμφύλιος πόλεμος μεταξύ των δύο βασικών εθνοτικών ομάδων της χώρας, των ομάδων Χ και Ψ.

Η εθνοτική ομάδα Ψ, στην οποία ανήκει η οικογένεια Σ, αποτελεί μειοψηφία στο χωριό. Κυκλοφορούν φήμες για εθνοκάθαρση.

Λεπτομέρειες

- Τρώνε κυρίως ψάρια και θαλασσινά
- Πιστεύουν στο Θεό
- Μιλούν τρεις γλώσσες

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

T.....

Ονόματα

.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Πατέρας, 40 ετών, έμπορος χαλιών
- Μητέρα, 30 ετών, μαζεύει και πουλάει
θεραπευτικά βότανα
- Γιος, 7 ετών, μαθητής σε μοναστήρι
- Κόρη, 3 ετών
- Δίδυμα αγόρια, 2 ετών

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Η οικογένεια T κατάγεται από την κύρια πόλη της περιοχής. Η οικογένεια θέλει να πάει να συναντήσει κάτι ξαδέλφια που μετανάστευσαν στο βορρά μιας γειτονικής χώρας, στην πόλη όπου ζει ο θρησκευτικός αρχηγός τους.

Εδώ και αρκετά χρόνια, η εθνοτική μειονοτική ομάδα τους υφίσταται διώξεις και καταπίεση από την κυβέρνηση. Ένας αδελφός του πατέρα έχει σκοτωθεί σε κάποια ανταλλαγή πυρών.

Λεπτομέρειες

- Τρώνε όλα τα είδη τροφών
- Μη βίαιη θρησκεία
- Μιλούν τρεις γλώσσες

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

Ο

Όνόματα

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Πατέρας, 44 ετών, χειρουργός
- Μητέρα, 43 ετών, παθολόγος
- Αδερφή της μητέρας, 44 ετών, δικηγόρος
- Γιος, 22 ετών, φοιτητής Νομικής
- Κόρη, 18 ετών, φοιτήτρια Ιατρικής
- Κόρη, 15 ετών, μαθήτρια
- Ορφανό κορίτσι, 9 ετών, μαθήτρια

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Ο πατέρας και η μητέρα του ορφανού κοριτσιού εκτελέστηκαν μπροστά τα μάτια της. Από τότε βρίσκεται σε κατάσταση σοκ και δε μιλάει καθόλου.

Οι γείτονες την πήραν υπό την προστασία τους.

Καθημερινά οι διανοούμενοι απειλούνται με σύλληψη και κράτηση. Κυκλοφορούν φήμες ότι την επομένη θα γίνει επιχείρηση «σκούπα».

Λεπτομέρειες

- Χορτοφάγοι
- Πιστεύουν στο Θεό χωρίς να ακολουθούν το τυπικό τελετουργικό
- Μιλούν δύο γλώσσες
- Έχουν πάρει χρήματα και χρυσαφικά μαζί τους

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

Φ

Όνόματα

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Πατέρας, 33 ετών, άνεργος και χωρίς αποταμιεύσεις
- Μητέρα, 33 ετών, εργάτρια σε εργοστάσιο, στηρίζει οικονομικά την οικογένεια
- Κόρη, 14 ετών, μαθήτρια
- Γιος, 13 ετών, μαθητής
- Γιος, 12 ετών, μαθητής
- Ξάδελφος, 11 ετών, μαθητής. Τον περιμάζεψαν οι συγγενείς του όταν οι γονείς του εξαφανίστηκαν μυστηριωδώς

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Ο πατέρας, πρώην εργάτης σε εργοστάσιο και πρόεδρος του εργατικού συνδικάτου, τραυματίστηκε πριν από μερικούς μήνες κατά τη διάρκεια μιας απεργίας που κατεστάλη βίαια από την κυβέρνηση.

Μόλις έχει πληροφορηθεί ότι πρόκειται να συλληφθεί, δεδομένου ότι η αστυνομία σκοπεύει να εξαρθρώσει οργανωμένες κινήσεις της αντιπολίτευσης. Γνωρίζει ότι υπάρχει πιθανότητα να υποβληθεί σε βασανιστήρια και δε θέλει να προδώσει τους συναδέλφους του.

Λεπτομέρειες

- Τρώνε όλα τα είδη τροφών
- Άθεοι
- Μιλούν μια γλώσσα
- Η μητέρα είναι επτά μηνών έγκυος

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΦΥΛΛΟ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Επίθετο:

X.

Όνόματα

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Χαρακτηριστικά

- Αγόρι, 17 ετών, δουλεύει σε αγρόκτημα
- Αγόρι, 17 ετών, βοσκός με πρόβλημα στους πνεύμονες
- Κορίτσι, 16 ετών, μοδίστρα, πολύ αδύναμη
- Αγόρι, 15 ετών, εργάτης αγροκτήματος, πολύ χειροδύναμος
- Κορίτσι, 14 ετών, βοσκοπούλα, με ένα πόδι
- Κορίτσι, 12 ετών, έχει χάσει την όρασή της

Ιστορικό και κατάσταση της οικογένειας

Οι έφηβοι αυτοί προέρχονται από τρεις διαφορετικές αγροτικές οικογένειες μιας χώρας που την κατέστρεψε ο πόλεμος.

Αναγκάστηκαν να τραπούν σε φυγή, όταν μέλη των οικογενειών τους σφαγιάστηκαν. Έχασαν τα ίχνη των επιζώντων μελών της οικογένειάς τους ενόσω προσπαθούσαν να γλιτώσουν. Φοβούνται τα πάντα, η υγεία τους είναι κλονισμένη και μερικοί έχουν τραύματα ή είναι ανάπηροι.

Λεπτομέρειες

- Τρώνε ό,τι μπορούν να βρουν
- Παραδοσιακή θρησκεία
- Μιλούν μόνο τη διάλεκτο της περιοχής τους

Τι περιλαμβάνει το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης

ΚΑΡΤΕΣ «SOS»

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

S.O.S.

ΔΕΜΑ ΜΕ ΕΙΔΗ ΕΚΤΑΚΤΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ

Οδηγίες για τους παίκτες

Η ζωή σας έχει έρθει τα πάνω κάτω. Πρέπει να φύγετε. Πρέπει να γλιτώσετε και να αφήσετε πίσω σας τα πάντα, εκτός από ένα αντικείμενο που μπορεί να πάρει μαζί του το κάθε άτομο.

Η επιβίωση της οικογένειάς σας ίσως εξαρτηθεί από τα αντικείμενα που θα επιλέξετε. Γι' αυτό, πάρτε αυτά που πιστεύετε ότι θα σας φανούν περισσότερο χρήσιμα κατά τη διάρκεια της φυγής σας.

Κάθε μέλος της οικογένειας μπορεί τώρα να επιλέξει ένα αντικείμενο.

Έχετε 5 λεπτά για να συζητήσετε την επιλογή του καθενός σας και να συγκεντρώσετε στο τέλος ένα οικογενειακό δέμα με είδη έκτακτης ανάγκης.

Από δω και πέρα θα πρέπει να κουβαλάτε διαρκώς μαζί σας αυτά τα είδη.

Λίστα

Διαλέξτε τα αντικείμενά σας και στη συνέχεια ζωγραφίστε τα στο φύλλο «Οικογενειακής κατάστασης», στο τετραγωνάκι με τον τίτλο «Οικογενειακό δέμα με είδη έκτακτης ανάγκης».

- τράπουλα
- κούκλα
- κουτί πρώτων βοηθειών
- υπνόσακος
- τσαγιέρα
- κόσμημα
- σαπούνι
- πυξίδα
- 10 μέτρα ύφασμα
- βιβλίο
- χάρτης της περιοχής
- ζευγάρι παπούτσια
- μαχαίρι
- φορητό ραδιόφωνο
- μικρή σκηνή
- φακός
- ρολόι χειρός
- παγούρι
- 50 μέτρα σκοινί
- σακίδιο
- πολύγλωσσο λεξικό
- χρυσός

Όλα τα μέλη θα πρέπει να συμφωνήσουν για το τι θα πάρετε μαζί σας από τη λίστα.

Προσέξτε αυτά τα αντικείμενα σαν τα μάτια σας.

Μπορεί να σας σώσουν τη ζωή!

ΚΑΡΤΕΣ «ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ» ■



Εγκαταλείψτε το αντικείμενο που διάλεξε το μεγαλύτερο μέλος στην οικογένεια.



Εγκαταλείψτε το πλέον χοντροκομμένο αντικείμενο του οικογενειακού δέματος ειδών έκτακτης ανάγκης.



Εγκαταλείψτε το αντικείμενο που διάλεξε ο παίκτης που τράβηξε αυτή την κάρτα.



Σας σταμάτησε η αστυνομία. Εγκαταλείψτε το μικρότερο αντικείμενο του οικογενειακού δέματος ειδών έκτακτης ανάγκης.



Σας σταμάτησε η αστυνομία. Αποφασίστε ποιο αντικείμενο θα εγκαταλείψετε.



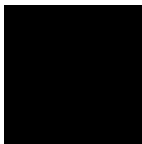
Εγκαταλείψτε το αντικείμενο που διάλεξε το νεαρότερο μέλος της οικογένειας.



Σε ένα σημείο ελέγχου η αστυνομία κάνει κατάσχεση στα αντικείμενα του οικογενειακού δέματος ειδών έκτακτης ανάγκης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για μετάδοση πληροφοριών.



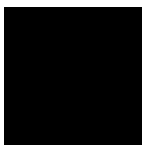
Πρέπει να εγκαταλείψεις ένα αντικείμενο από το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης.



Πρέπει να εγκαταλείψεις γρήγορα το μέρος όπου βρίσκεσαι, αφήνοντας πίσω σου το βαρύτερο αντικείμενο του οικογενειακού δέματος ειδών έκτακτης ανάγκης.



Σε ένα σημείο ελέγχου η αστυνομία κάνει κατάσχεση στο χρυσό, τα κοσμήματα και τα ρολόγια που καταφέρατε να πάρετε μαζί σας.

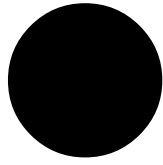


Σε ένα σημείο ελέγχου η αστυνομία κάνει κατάσχεση σε ένα από τα πράγματα που χρησιμοποιείτε ως οδηγό στο ταξίδι σας.

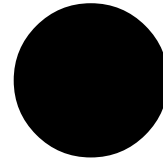


Πρέπει να εξαγοράσετε τη διάβασή σας με ένα αντικείμενο από το οικογενειακό δέμα ειδών έκτακτης ανάγκης.

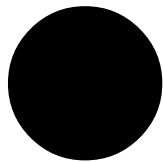
ΚΑΡΤΕΣ «ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ» ●



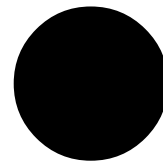
Κατά τη διάρκεια της φυγής σας, ληστές επιτέθηκαν στην οικογένειά σας. Το μεγαλύτερο μέλος της οικογένειας μαχαιρώθηκε στον ώμο. Τώρα θα πρέπει να επιδέσει το μπράτσο του.



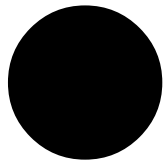
Κατά τη διάρκεια της φυγής σας, κάποιος στην οικογένειά σας έσπασε το χέρι του. Πρέπει να του ετοιμάσετε έναν νάρθηκα.



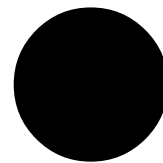
Κατά τη διάρκεια της φυγής σας, ένας από τους δυο γονείς σας παθαίνει ψυχολογικό σοκ. Δεν μπορεί πια να φροντίσει για τίποτα.



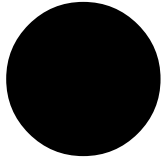
Ένας από τους γιους στην οικογένειά σας πυροβολήθηκε στο δεξί πόδι κατά τη διάρκεια αεροπορικής επιδρομής. Αφού προσπαθήσετε να τον βοηθήσετε όσο καλύτερα μπορείτε, πρέπει να αποφασίσετε αν θα τον μεταφέρετε ή θα τον εγκαταλείψετε.



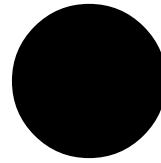
Μετά από έναν ανελέητο βομβαρδισμό, η οικογένειά σας προσπαθεί να γλιτώσει, αλλά οι γονείς είναι κυριευμένοι από πανικό. Δεν είναι πια σε θέση να πάρουν αποφάσεις (μέχρι να φτάσετε στον προσφυγικό καταυλισμό).



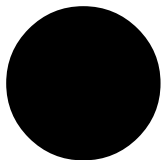
Η μεγαλύτερη κόρη εξαρθώνει τον αστράγαλό της καθώς φεύγετε για να γλιτώσετε από τις αεροπορικές επιδρομές στην πόλη σας. Από δω και πέρα, θα πρέπει να τη μεταφέρετε.



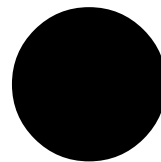
Τα παιδιά σας εισέπνευσαν κατά λάθος ένα τοξικό αέριο και δεν μπορούν πια να μιλήσουν μέχρι να τους παρασχεθούν πρώτες βοήθειες στον καταυλισμό.



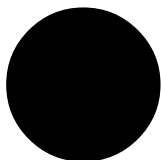
Κατά τη διάρκεια της φυγής σας, ο επικεφαλής της οικογένειάς τυφλώθηκε. Τώρα πρέπει να έχει έναν επίδεσμο στα μάτια μέχρι να φτάσει στον καταυλισμό, όπου μπορεί να του παρασχεθεί ιατρική βοήθεια.



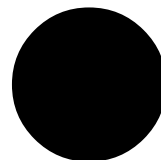
Κατά τη διάρκεια της φυγής σας, ένα από τα παιδιά σας έπεσε σε ένα πηγάδι. Πρέπει να το βοηθήσετε να περπατάει μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι.



Κατά τη διάρκεια της φυγής σας, ένας από τους ενήλικες πυροβολήθηκε. Δώστε του τις πρώτες βοήθειες και περιμένετε μέχρι να βρείτε κάποιο φάρμακο. Κάποιες φορές, ουρλιάζει από τον πόνο.

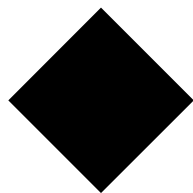


Κατά τη διάρκεια της φυγής σας, ένα από τα παιδιά σας έπαθε ισχυρό κλονισμό και δεν μπορεί πια να μιλήσει. Κρεμάστε μια ταμπελίτσα στο λαιμό του για την περίπτωση που χαθεί.

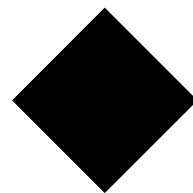


Κατά τη διάρκεια της νυχτερινής απόδρασης, η οικογένειά σας έπεσε σε έναν λάκκο. Η μητέρα και οι γιοι έχουν χτυπήσει και πρέπει να πάνε κουτσαίνοντας μέχρι τον καταυλισμό.

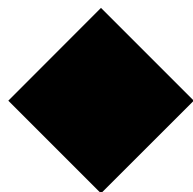
ΚΑΡΤΕΣ «ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ» ♦



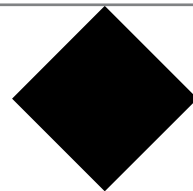
Ανησυχείτε επειδή δεν ξέρετε πού πηγαίνετε. Τα παιδιά της οικογένειάς είναι πολύ ταραγμένα με την ιδέα ότι εγκαταλείπουν τη χώρα τους. Συζητήστε το μαζί τους.



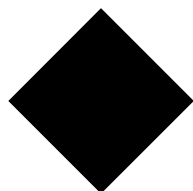
Συμφωνείτε όλοι ότι η καλύτερη λύση είναι να φύγετε, αλλά είστε στενοχωρημένοι που πρέπει να αφήσετε την πατρική σας γη. Συζητήστε το.



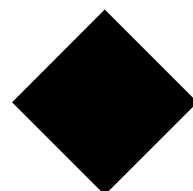
Πρέπει να φύγετε, αλλά για πού; Θέλετε ένα ειρηνικό, ήσυχο και ήρεμο μέρος και αναρωτιέστε ποια χώρα θα σας δεχτεί. Συζητήστε το.



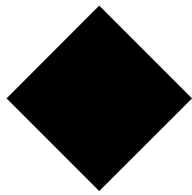
Είστε πολύ κουρασμένος. Το μόνο που θέλετε είναι να μείνετε εκεί όπου βρίσκεστε και να μην κάνετε τίποτα. Πρέπει όμως να αποφασίσετε μαζί ποιο θα είναι το επόμενο βήμα σας, παρότι το να μιλάτε σας κουράζει ακόμα περισσότερο.



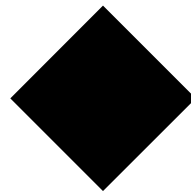
Κουβαλάτε στα χέρια ένα τραυματισμένο μέλος της οικογένειάς σας και ανησυχείτε για τις πιθανότητες επιβίωσής του. Μπορείτε να σκαρφαλώσετε μια βουνοπλαγιά μαζί του;



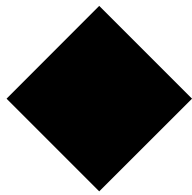
Νιώθετε αποκλεισμένος, χωρίς μέλλον μπροστά σας. Παρ' όλα αυτά, καλό θα ήταν να περάσετε τα σύνορα, ώστε να μείνετε ζωντανός. Συζητήστε το με την οικογένειά σας.



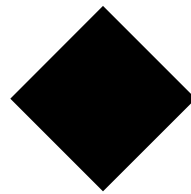
Φοβάστε ότι δεν πρόκειται να βρείτε ποτέ μια ειρηνική χώρα υποδοχής, στην οποία να είναι σεβαστά τα ανθρώπινα δικαιώματα. Συζητήστε το με την οικογένειά σας.



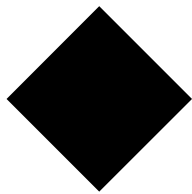
Νιώθετε ότι η φυγή σας δεν έχει τελειωμό. Πότε θα σταματήσει; Αμφιβάλλετε και απελπίζεστε. Συζητήστε την απόφαση που σας οδήγησε να εγκαταλείψετε τη χώρα σας.



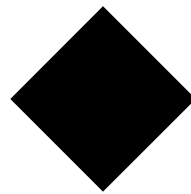
Δεν έχετε ειδήσεις για άλλα μέλη της οικογένειάς σας. Δεν ξέρετε καν αν είναι ακόμα ζωντανοί. Θα εγκαταλείψετε τη χώρα χωρίς αυτούς; Συζητήστε το.



Δεν μπορείτε καν να φανταστείτε πώς θα είναι στην άλλη πλευρά των συνόρων. Ζητήστε από τα παιδιά να προσπαθήσουν να το φανταστούν. Έπειτα συζητήστε το ως οικογένεια.

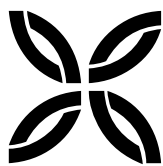


Φοβάστε ότι δεν πρόκειται να βρείτε ποτέ μια ειρηνική χώρα υποδοχής, στην οποία να είναι σεβαστά τα ανθρώπινα δικαιώματα. Συζητήστε το με την οικογένειά σας.

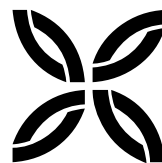


Πιστεύετε ότι είναι αναγκαίο να φύγετε, αλλά νιώθετε θλίψη που πρέπει να εγκαταλείψετε τη χώρα σας. Συζητήστε το.

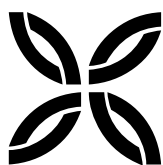
ΚΑΡΤΕΣ «ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ» ✧



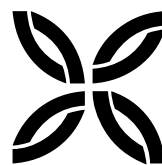
Χάσατε τα πάντα όταν περάσατε τα σύνορα και ο φόβος μήπως σας ανακαλύψουν οι στρατιώτες σας ακολούθησε σε όλη τη διάρκεια της πορείας σας. Είστε ευτυχείς που φτάσατε, επιτέλους, στον καταυλισμό.



Βιάζεστε να εγκατασταθείτε σ' έναν καταυλισμό και να περιποιηθείτε τους τραυματίες σας.



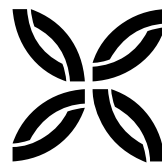
Ακολουθήσατε κάποιους άλλους πρόσφυγες, που σας οδήγησαν σ' έναν καταυλισμό.



Μετά απ' όλες τις δυσκολίες μέχρι να περάσετε τα σύνορα, το μόνο που θέλετε είναι κάτι να βάλετε στο στόμα σας και πόσιμο νερό. Ελπίζετε πως θα τα βρείτε στον καταυλισμό που βρίσκεται ακριβώς μπροστά σας.



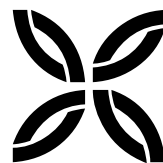
Περάσατε μια λίμνη για να πάτε εκεί όπου θέλατε, διατρέχοντας τον κίνδυνο να πνιγείτε. Τώρα θέλετε ζεστό φαγητό, μερικές κουβέρτες κι έναν καλό ύπνο.



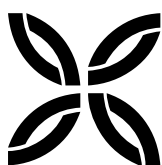
Η οικογένειά σας έφτασε, επιτέλους, στον καταυλισμό. Ήταν το όνειρό σας σε όλο το ταξίδι.



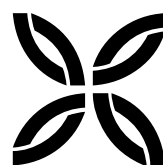
Έχετε περάσει τα σύνορα και νιώθετε τέτοια εξάντληση που μετά βίας μπορείτε να φτάσετε στον καταυλισμό. Το μόνο που σκέφτεστε είναι ένα κρεβάτι για να ξαπλώσετε.



Διασχίσατε, επιτέλους, τα βουνά των συνόρων, αλλά τώρα μερικά μέλη της οικογένειάς σας είναι τραυματισμένα και χρειάζεστε είδη πρώτων βοηθειών.



Προσπαθείτε να ξεχάσετε πόσο οδυνηρό ήταν να περάσετε τα σύνορα με τα ανάπηρα μέλη της οικογένειάς σας. Ο καταυλισμός σας φαίνεται σκέτη όαση.



Διασχίσατε τα σύνορα και νιώθετε τέτοια εξάντληση που μετά βίας μπορείτε να φτάσετε στον καταυλισμό. Το μόνο που σκέφτεστε είναι ένα κρεβάτι για να ξαπλώσετε.



Παρά τις ενέδρες και τους ληστές κατά την πορεία σας, η οικογένειά σας έχει φτάσει με ασφάλεια μέχρι τον καταυλισμό.



Μετά απ' όλες τις δυσκολίες μέχρι να περάσετε τα σύνορα, το μόνο που θέλετε είναι κάτι να βάλετε στο στόμα σας και πόσιμο νερό. Ελπίζετε ότι θα τα βρείτε στον καταυλισμό που βρίσκεται ακριβώς μπροστά σας.

F'W\>°PRS#Ç|P

‘rÇmßpß:

.....

qsxLTz’YrÇ:

.....

ywdqsxH.....’D°Y»:.....

YwPdas H’a» :.....

P, L, Y:.....

YwVZ←~Nlh :

.....

.....

.....

1..... VI.....

2..... YF.....

3..... PF.....

4..... Lq.....

5..... xL.....

6..... xR.....

7..... NL.....

8..... Tz’.....

wŋ>~ŋ¥¤iYVZ←~ Nlh’

.....

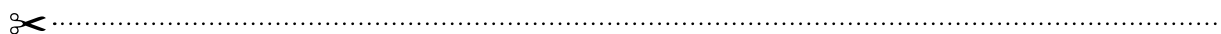
Yw¥~ŋ

.....

Κατάλογος διαθέσιμων προμηθειών

- σκηνές, με πασσαλάκια και στρωσίδια
- μουσαμάδες και κοντάρια
- κουβάρια σπάγκου
- κουβέρτες
- στρώματα
- μεταλλικές λεκάνες
- κατσαρόλες
- δοχεία νερού
- 20 κιλά σακιά με ρύζι
- 20 κιλά σακιά με αλεύρι

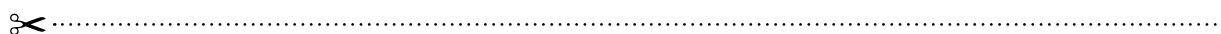
Έχετε στη διάθεσή σας έναν χώρο 50 τ.μ. για να εγκατασταθείτε



Κατάλογος διαθέσιμων προμηθειών

- 1 σκηνή, με πασσαλάκια και στρωσίδια
- 1 μουσαμάς χωρίς κοντάρια ή πασσαλάκια
- 10 μ. σπάγκο
- 4 κουβέρτες
- 1 μεταλλική λεκάνη
- 1 κατσαρόλα
- 1 δοχείο νερού
- 10 κιλά ρύζι
- 1 φορητή σόμπα

Ο διαθέσιμος χώρος για σας περιορίστηκε στα 30 τ.μ.



Κατάλογος διαθέσιμων προμηθειών

- 1 μουσαμάς χωρίς κοντάρια ή πασσαλάκια
- 3 κουβέρτες
- 10 μ. σπάγκο
- 1 κατσαρόλα
- 1 δοχείο νερού
- 5 κιλά ρύζι

Ο διαθέσιμος χώρος για σας περιορίστηκε στα 30 τ.μ.

Ο ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΣ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ

Οδηγίες για τους παίκτες

Η οικογένειά σας ελπίζει να μπορέσει να περάσει σε μια βιομηχανικά ανεπτυγμένη χώρα. Για να γίνει αυτό, πρέπει να αποφασίσετε ποιος θα εκπροσωπήσει την οικογένειά σας και θα υποστηρίξει την υπόθεσή σας ενώπιον των αρχών αυτής της χώρας.

Έχετε 10-15 λεπτά προετοιμασίας γι' αυτή τη συνέντευξη:

1. Ποιος θα σας εκπροσωπήσει;
2. Πώς πρέπει ο εκπρόσωπος να προσεγγίσει τις αρχές;
3. Τι θα πει ο εκπρόσωπος, ώστε να πείσει τις αρχές;

Ετοιμαστείτε για τη συνέντευξη, δουλεύοντας όλοι μαζί, και βοηθήστε τον εκπρόσωπό σας, φτιάχνοντας ένα σενάριο με το οποίο ο εκπρόσωπος θα πρέπει να παρουσιάσει το αίτημά σας να εισέλθετε στη χώρα.

Πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι ο εκπρόσωπος ίσως χρειαστεί να εξηγήσει την υπόθεσή σας σε ανθρώπους που δεν καταλαβαίνουν τη γλώσσα σας!

Βοηθήστε τον να εκφράσει λύπη, θυμό, απελπισία, φόβο κ.λπ. Υποδυθείτε αυτά τα συναισθήματα χωρίς να μιλάτε.

Επιλέξτε μερικές πειστικές λέξεις-κλειδιά που θα σας χρειαστούν για την περίπτωση.

Ζητήστε από τον εκπρόσωπο να επαναλάβει τις λέξεις ώστε να «μπει» στο χαρακτήρα που πρόκειται να υποδυθεί (μητέρα επικεφαλής της οικογένειας, μεγάλος σε ηλικία γονιός υπεύθυνος για όλη την οικογένεια, ο μεγαλύτερος μιας ομάδας αδελφών κ.λπ.).

Μόλις ο εκπρόσωπος είναι έτοιμος, μπορεί να πάει στη συνέντευξη, με το φύλλο «Οικογενειακής κατάστασης» στο χέρι.

ΚΑΡΤΕΣ «ΣΥΝΘΗΜΑΤΙΚΟΥ ΚΩΔΙΚΑ» ☿



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κωδικός: Πολίτης
ΡΨΡΘΥΡΕΦΝ



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κωδικός: Πολίτης
ΡΦΡΤΑΤ



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κωδικός: Πολίτης
ΝΨΤΨΡΟΘΤ



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κωδικός: Πολίτης
ΝΖΙΝΨΡΦΝ



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κώδικας του Ραμσή



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κώδικας του Ραμσή



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κώδικας του Ραμσή



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κώδικας του Ραμσή



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κώδικας του Ραμσή



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κώδικας του Ραμσή



ΣΥΝΘΗΜΑ

Κώδικας του Ραμσή



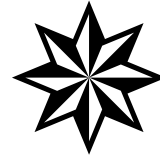
ΣΥΝΘΗΜΑ

Κώδικας του Ραμσή

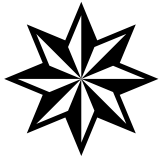
ΚΑΡΤΕΣ «ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ» *



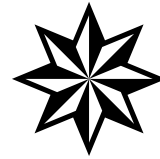
ΛΑΧΑΝΙΚΑ



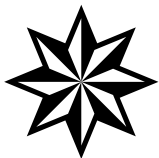
ΦΡΟΥΤΑ



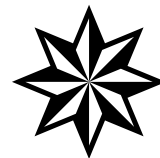
ΑΥΓΑ



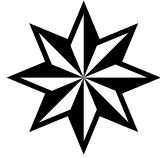
ΨΑΡΙΑ



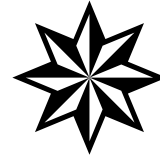
ΔΗΜΗΤΡΙΑΚΑ



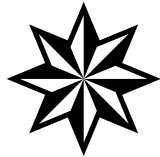
ΝΕΡΟ



ΝΕΡΟ



ΤΣΑΠΑ



ΣΠΟΡΟΙ

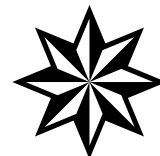


ΝΑΡΚΗ

Αυτή είναι μια νάρκη που εκρήγνυται όταν την αγγίζεις. Φώναξε δυνατά τη λέξη «**ΜΠΟΥΜ!**» και πέσε στο έδαφος. Έχεις τραυματιστεί σοβαρά και ουρλιάζεις από τον πόνο. Δεν μπορείς πια να βοηθήσεις την οικογένειά σου.
















































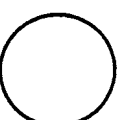


ΞΥΛΟ



**ΓΑΛΑΚΤΟΚΟΜΙΚΟ
ΠΡΟΪΟΝ**

ΠΩΣ ΑΙΣΘΑΝΕΣΑΙ ΤΩΡΑ;

					
Επιθετικός	Αγχωμένος	Λυπημένος	Χωρίς ενθουσιασμό	Θλιμμένος	Ένοχος
					
Βαριεστημένος	Επιφυλακτικός	Προβληματισμένος	Γεμάτος σιγουριά	Κατενθουσιασμένος	Αδιάφορος
					
Αποφασισμένος	Απογοητευμένος	Μετανιωμένος	Ανακουφισμένος	Κουρασμένος	Μόνος
					
Έκπληκτος	Καχύποπος	Θυματοποιημένος	Συγκινημένος	Ανήσυχος	Αισιόδοξος
					
Ικανοποιημένος	Σοκαρισμένος	Αμήχανος	Γεμάτος αυταρέσκεια	Αηδιασμένος	Χωρίς ψευδαισθήσεις
					
Απορριπτικός	Δύσπιστος	Ενθουσιώδης	Αποθαρρημένος	Εξαντλημένος	Φοβισμένος
					
Ζηλόφθονος	Εξοργισμένος	Παραζαλισμένος	Πληγωμένος	Ερωτευμένος	Στοχαστικός
					
Ευτυχισμένος	Τρομοκρατημένος	Μακάριος	Δυστυχισμένος	Πικραμένος	Άλλο

Κυκλώστε 5 διαφορετικά πρόσωπα από τα παραπάνω, τα οποία να ανταποκρίνονται στο πώς αισθανθήκατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Έπειτα κυκλώστε 1 πρόσωπο που δείχνει πώς αισθάνεστε τώρα.

Τα «Περάσματα» κατά τη σχολική χρονιά 2012-2013

Μέσα σε ένα γενικότερο κλίμα ανόδου της ξενοφοβίας στην Ευρώπη και την Ελλάδα που εκδηλώνεται με ποικίλες μορφές, όπως είναι η ρητορική του μίσους αλλά και οι ρατσιστικές επιθέσεις κατά μεταναστών και προσφύγων, αναδεικνύεται όλο και πιο επιτακτική η ανάγκη να προσεγγίσουμε τη νέα γενιά με στοχευμένες δράσεις και μέσα που αγγίζουν τους νέους, παρέχοντας παράλληλα στους εκπαιδευτικούς τα κατάλληλα εργαλεία για να αναπτύξουν το επίκαιρο και σύνθετο προσφυγικό ζήτημα μέσα στις σχολικές αίθουσες.

Με έναυσμα την ανάγκη αυτή για δράση, το Γραφείο της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες στην Ελλάδα σε συνεργασία με τη Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς υλοποίησαν το «Πρόγραμμα ευαισθητοποίησης νέων σε θέματα προσφύγων», το οποίο περιελάμβανε, μεταξύ άλλων, την αναπροσαρμογή, επικαιροποίηση και εφαρμογή του βιωματικού παιχνιδιού «Περάσματα» από τον Απρίλιο του 2012 μέχρι το Μάρτιο του 2013 σε σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και ομάδες νέων –ως επί το πλείστον στην Αττική– καθώς και σε εκπαιδευτικούς και άλλες ενδιαφερόμενες ομάδες εθελοντών, εμψυχωτών και οργανώσεων.

Κατά το παραπάνω χρονικό διάστημα διοργανώθηκαν συνολικά 22 εφαρμογές του παιχνιδιού, από τις οποίες οι 19¹ απευθύνθηκαν σε περίπου 450 μαθητές και μαθήτριες της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και οι τρεις σε κοινό ενήλικων (75 εκπαιδευτικοί, εθελοντές, εμψυχωτές, μέλη οργανώσεων και φορέων), ενώ αποσπάσματα του παιχνιδιού παρουσιάστηκαν σε άλλες τρεις ημερίδες για εκπαιδευτικούς.

Την ευθύνη για το συντονισμό και τη διοργάνωση του παιχνιδιού είχε ο Τομέας Ενημέρωσης της Ύπατης Αρμοστείας, ενώ εκπαιδευτική ομάδα που ανέλαβε την υλοποίηση αποτελούνταν από δύο βασικές εκπαιδευτρίες και από δεκαπέντε και πλέον εμψυχωτές, που συμμετείχαν εναλλασσόμενα σε κάθε παιχνίδι αναλαμβάνοντας κάθε φορά να υποδυθούν συγκεκριμένους ρόλους για τη διευκόλυνση της εξέλιξης του σεναρίου του παιχνιδιού (έγκυος γυναίκα, παιδί ή άνδρας πρόσφυγας, ληστής, στρατιωτικός, αστυνομικός, ντόπιος κτλ). Η ομάδα των εμψυχωτών αποτελούνταν από επαγγελματίες και ερασιτέχνες ηθοποιούς, φοιτητές και απόφοιτους παιδαγωγικών σχολών, μέλη μη κυβερνητικών οργανώσεων, εθελοντές της Ύπατης Αρμοστείας και αναγνωρισμένους πρόσφυγες, οι οποίοι συνέβαλαν στην εμβάθυνση κάθε ρόλου, αφήνοντας το προσωπικό τους στίγμα στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Υλικά και χώρος

Τα υλικά που χρειάζονται για την πραγματοποίηση του παιχνιδιού «Περάσματα», πέρα από τα πολύ απλά που προτείνει το εγχειρίδιο (φωτοτυπίες των οδηγιών και καρτών «Γεγονότων», γραφική ύλη κ.λπ.), μπορεί να ποικίλλουν, ανάλογα με τις προδιαγραφές του χώρου και τη δυνατότητα προηγούμενης προετοιμασίας.

Στο πρόγραμμα που υλοποιήσαμε χρησιμοποιήθηκαν κατά περίπτωση:

- Παλιά ρούχα, κόκκινο μελάνι για αίμα και επίδεσμοι για τους ρόλους των προσφύγων.
- Σκοινί/κορδέλα και χαρτόνια με τη λέξη ή τη φωτογραφία «Νάρκη» για τη δημιουργία εμποδίων κατά την πορεία των παικτών από τη στιγμή που εγκαταλείπουν την πατρίδα τους μέχρι να βρουν το προσωρινό καταφύγιο.
- Κουκούλες full face για τους εμψυχωτές που υποδύονται τους ληστές που επιτίθενται στους πρόσφυγες στην πορεία τους προς τα σύνορα.

1. Στις εφαρμογές συμμετείχαν οι εξής ομάδες: 2ο Σύστημα Προσκόπων Κηφισιάς (με παίκτες παιδιά ηλικίας 12-15 ετών), St. Catherine's British School in Athens, 13ο Λύκειο Περιστερίου, 8ο Λύκειο Περιστερίου, 1ο Γυμνάσιο Αρτέμιδας (Β' και Γ' τάξη), Α' Αρσάκειο Λύκειο Ψυχικού, Α' Αρσάκειο Γυμνάσιο Ψυχικού, 52ο Γυμνάσιο Αθηνών, 4ο Λύκειο Γλυφάδας, Λύκειο Βάρης, 3ο Γυμνάσιο Περιστερίου, Γυμνάσιο Καπαρελλίου, Λυκειακές Τάξεις Καπαρελλίου, 1ο Λύκειο Γέρακα, 2ο Γυμνάσιο Βάρης, International School of Athens, Καλλιτεχνικό Σχολείο Γέρακα, 1ο ΓΕΛ Βριλησίων.

- Θρανία ενωμένα και καλυμμένα με σεντόνια και πανιά ώστε να χωρά να κρυφτεί από κάτω μια οικογένεια (4-5 μελών) στην ενότητα του προσωρινού καταφυγίου.
- Θρανία και σκοινί για την αναπαράσταση των ηλεκτροφόρων συρμάτων στην περιοχή των συνόρων, την οποία πρέπει να διασχίσουν οι παίκτες για να περάσουν σε μια ασφαλή χώρα.
- Μπλούζες, καπέλα και ψεύτικα όπλα αστυνομίας και στρατού, για τους εμπυχωτές που παίζουν τους συνοριοφύλακες και τους αστυνομικούς. Εναλλακτικά, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τον εκπαιδευτικό απλές μπλούζες με αυτοκόλλητα που γράφουν «αστυνομία» και «στρατός».
- Ένας γωνιακός περιορισμένος χώρος που οριοθετείται με θρανία ή σκοινί για τη διαμόρφωση του κέντρου κράτησης με ανάλογη σήμανση στον τοίχο ή/και φωτογραφίες από τέτοιους χώρους.

Όσον αφορά τη διαχείριση του χώρου, μια και το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να παίζεται κυρίως σε μεγάλες εκτάσεις ή στο ύπαιθρο, χρειάστηκε να αξιοποιηθούν όλοι οι διαθέσιμοι χώροι για την προσαρμογή του παιχνιδιού στις συνθήκες ενός σχολικού συγκροτήματος. Ειδικότερα, αξιοποιήθηκαν:

- Ένας μεγάλος αρχικός χώρος, όπως το προαύλιο, για το χωρισμό σε οικογένειες και την υλοποίηση της ενότητας «Φυγή και αποχωρισμός».
- Ένα στενό πέρασμα με κάγκελα ή δέντρα προκειμένου να στηθούν τα εμπόδια της προσφυγικής πορείας, με σκοινιά, ψεύτικες νάρκες κ.λπ. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει τέτοιος χώρος, περιμετρικά του σχολικού κτιρίου μπορεί να αξιοποιηθεί κάποιο κλιμακοστάσιο ακόμα κι αν δεν υπάρχει η δυνατότητα να τοποθετηθούν εκεί εμπόδια, καθώς σκοπός αυτής της ενότητας είναι η σωματική κόπωση των παικτών.
- Μια στενή σχολική αίθουσα ή υπόγειο ή άλλος αποθηκευτικός χώρος για την ενότητα του προσωρινού καταφυγίου. Αν η αίθουσα είναι πολύ φωτεινή, μπορούν να καλυφθούν τα παράθυρα με πανιά. Σκοπός είναι να δημιουργηθεί ένα κλειστοφοβικό κλίμα που μπορεί να ενισχυθεί και με τη χρήση ηχογραφημένων ήχων πολέμου από κάποιο φορητό ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Μια μεγάλη αίθουσα, όπως η αίθουσα εκδηλώσεων του σχολείου, όπου διεξάγεται η συνέχεια του παιχνιδιού, από τη στιγμή που θα διασχίσουν τα σύνορα οι παίκτες μέχρι την επαφή τους με τον ντόπιο πληθυσμό.

Αξίζει να τονίσουμε ότι σε κάθε σχολική εγκατάσταση υπάρχει δυνατότητα αναπροσαρμογής όλων των παραπάνω σταδίων ανάλογα με τους διαθέσιμους χώρους, τόσο εντός όσο και εκτός του σχολείου (σε περίπτωση που υπάρχει κάποιος χώρος πρασίνου κοντά στο σχολείο που μπορεί να αξιοποιηθεί).

Εφαρμογή και καινοτομίες του συγκεκριμένου προγράμματος

Κατά την υλοποίηση του παιχνιδιού τη σχολική χρονιά 2012-2013, χρειάστηκε να προσαρμόσουμε κάποιες από τις προτεινόμενες ενότητες του εγχειριδίου είτε για να ανταποκρίνονται περισσότερο στις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες στη χώρα μας, είτε για τη διευκόλυνση της ροής του παιχνιδιού στο δεδομένο σχολικό χώρο και χρόνο που είχαμε στη διάθεσή μας.

Στην πρώτη ενότητα του παιχνιδιού γίνεται μια εισαγωγή για το τι θα ακολουθήσει και χωρίζονται οι συμμετέχοντες σε ομάδες-οικογένειες. Για οικονομία χρόνου ως μέθοδος χωρισμού επιλέχθηκε από την εκπαιδευτική μας ομάδα η κατά σειρά στον κύκλο των συμμετεχόντων επίδοση ενός αριθμού σε κάθε παίκτη (π.χ. για 5 οικογένειες δίνονται αριθμοί από το 1 ως το 5). Στη συνέχεια όσοι έχουν τον ίδιο αριθμό σχηματίζουν μια ομάδα. Η κάθε ομάδα είναι πλέον οικογένεια και παραλαμβάνει ένα φύλλο «**Οικογενειακής κατάστασης**»

και το ίδιο χρώμα μαντίλια.

Στην επόμενη ενότητα «**Φυγή και αποχωρισμός**», η υλοποίηση του παιχνιδιού έγινε βάσει του εγχειριδίου, προτρέποντας όμως τους συμμετέχοντες, αφού δέσουν τα μάτια τους με τα μαντίλια τους, να φανταστούν περισσότερο για το ρόλο τους. Αυτό γίνεται με κάποιες ερωτήσεις που τους βοηθούν να δημιουργήσουν στο μυαλό τους μια πιο λεπτομερή εικόνα για το άτομο που υποδύονται (π.χ. «τι χρώμα είναι τα μαλλιά σου;», «πώς είναι το δωμάτιό σου;», «ποιος είναι ο αγαπημένος σου φίλος;» κ.λπ.). Στη συνέχεια ξεκινάει η λεπτομερής αφήγηση μιας υπέροχης μέρας που διακόπτεται ξαφνικά από αεροπορική επιδρομή. Για τη δημιουργία των θορύβων της επίθεσης με βόμβες και αεροπλάνα χρησιμοποιήσαμε μια απλή αυτόματη σειρήνα ενός τηλεβόα, ενώ οι εμψυχωτές περπατώντας γύρω από τους παίκτες που έχουν ήδη δεμένα τα μάτια τους, υποβοηθούν το κλίμα του πανικού αρχίζοντας να φωνάζουν, να βήχουν από τους καπνούς, να προσποιούνται παιδιά που κλαίνε και κραυγάζουν για βοήθεια. Μόλις οι παίκτες καταφέρουν να βρουν τα μέλη της οικογένειάς τους και ανοίξουν τα μάτια τους, βρίσκουν ανάμεσά τους κι άλλους πρόσφυγες από την περιοχή τους. Οι πρόσφυγες αυτοί αποτελούν μέλη της ομάδας των εμψυχωτών μας, που φαίνονται να είναι κι αυτοί στην ίδια άσχημη κατάσταση με τους παίκτες – τραυματισμένοι, έχουν χάσει την οικογένειά τους, προσπαθούν να σωθούν. Οι εμψυχωτές-πρόσφυγες, γνωρίζοντας από πριν πώς έχουμε στήσει τις σκηνές του παιχνιδιού στο χώρο του σχολείου, έχουν την ευθύνη να καθοδηγήσουν τους υπόλοιπους παίκτες στην πορεία που θα ακολουθήσουν μέχρι να βρουν κάποιο προσωρινό καταφύγιο.

Δυστυχώς λόγω έλλειψης χρόνου, καθώς στα σχολεία είχαμε στη διάθεσή μας συνήθως τρεις διδακτικές ώρες για την υλοποίηση του παιχνιδιού «Περάσματα», η ενότητα «**Δέμα με είδη έκτακτης ανάγκης**» δεν πραγματοποιήθηκε τις περισσότερες φορές.

Αντί για τη διαδικασία αυτή, η εκπαιδευτική ομάδα υιοθέτησε την **καινοτομία της εμφάνισης ληστών**, οι οποίοι αρπάζουν, υπό την απειλή όπλων, πραγματικά αντικείμενα που φέρουν πάνω τους οι παίκτες (π.χ. κινητά τηλέφωνα, κοσμήματα, ρολόγια, ρούχα κ.λπ.), προκειμένου να γίνει ακόμα πιο έντονο το αίσθημα της απώλειας. Ταυτόχρονα, οι συμμετέχοντες έρχονται σε επαφή με μια κατάσταση που αντιμετωπίζουν συχνά οι πρόσφυγες στην πορεία διαφυγής τους, καθώς είναι έκθετοι σε κινδύνους, επιθέσεις και εκμετάλλευση.



Μία συμμορία ληστών επιτίθεται στις οικογένειες καθ' οδόν

Ακολουθεί η ενότητα «**Προσωρινό Καταφύγιο**». Οι παίκτες φτάνουν σε έναν χώρο στενό και σκοτεινό, όπου πρέπει να κρυφτούν σιωπηλοί –κάτω από θρανία/τραπέζια καλυμμένα με πανιά– για να περάσουν με ασφάλεια τη νύχτα. Εδώ, η παρουσία δύο εμψυχωτών-στρατιωτών κάνει το κλίμα της αγωνίας πιο πειστικό. Οι στρατιώτες βηματίζουν απειλητικά ανάμεσα στις οικογένειες που κρύβονται, ενώ κάποιες φορές αρπάζουν έναν από τους πρόσφυγες που παραβαίνει τον κανόνα να μένει διαρκώς κρυμμένος. Σέρνοντάς τον έξω από το καταφύγιο τον «σκοτώνουν» σε κοντινή απόσταση. Για να μη στερήσουμε τη δυνατότητα σε κάποιον από τους παίκτες να συνεχίσει το παιχνίδι, ο πρόσφυγας που «σκοτώνεται» είναι ένας από τους εμψυχωτές μας που ενώθηκε με τις οικογένειες των προσφύγων κατά την πορεία του παιχνιδιού.

Σημειώνεται ότι στην ενότητα του παιχνιδιού «**Αποφασίζοντας να εγκαταλείψετε τη χώρα σας**» που ακολουθεί, οι παίκτες καλούνται αντί να συμπληρώσουν την αντίστοιχη φόρμα του παιχνιδιού, να σκεφτούν ατομικά και να συζητήσουν ως οικογένεια χαμηλόφωνα πριν πάρουν την απόφαση να προχωρήσουν, τι ελπίζουν και τι φοβούνται ότι θα βρουν από την άλλη πλευρά των συνόρων, στη γειτονική χώρα στην οποία κατευθύνονται.

Η ενότητα «**Περνώντας τα σύνορα**» είναι από τις πιο καθοριστικές του παιχνιδιού. Ενώ η είσοδος σε μια νέα χώρα φαντάζει ως η μοναδική ελπίδα ασφάλειας και σωτηρίας, οι οικογένειες συναντούν εμπόδια πριν καν διασχίσουν τα σύνορα. Καλούνται να συμπληρώσουν έντυπα γραμμένα σε μια ακατάληπτη γλώσσα ενώ οι συνοριοφύλακες τους απωθούν, παρεμποδίζοντας την προσπάθειά τους να διασχίσουν τα σύνορα. Σ' αυτό το στάδιο του παιχνιδιού διαπιστώσαμε ότι η διάψευση της προσδοκίας ενός ελπιδοφόρου τέλους, που μέχρι εκείνη τη στιγμή είναι διάχυτη στους συμμετέχοντες, αποτελεί κομβικό σημείο για την εξέλιξη της προσομοίωσης και θα πρέπει να αποδίδεται όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται επίσης στις δυσκολίες και την ένταση των συναισθημάτων που κλιμακώνονται όταν οι παίκτες αναγκάζονται από τους συνοριοφύλακες να αφήσουν κάποιο μέλος της οικογένειάς τους πίσω για να περάσουν τα σύνορα ή να περάσουν πολλές φορές τα ίδια εμπόδια. Κάποιες φορές χρειάζεται ακόμα και να δωροδοκήσουν με ό,τι έχουν (π.χ. βγάζοντας και δίνοντας στους συνοριοφύλακες τα παπούτσια τους) προκειμένου να ενωθούν ξανά με την υπόλοιπη οικογένειά τους.



Οι παίκτες καλούνται να συμπληρώσουν ένα έντυπο προσωπικών στοιχείων προκειμένου να διασχίσουν τα σύνορα

Η καθυστέρηση που προκαλείται από τις επαναλαμβανόμενες προσπάθειες διέλευσης των συνόρων και το χωρισμό των οικογενειών είναι σημαντική και για λόγους προοικονομίας του παιχνιδιού. Στην ελληνική εκδοχή της προσομοίωσης επιλέξαμε να παραλείψουμε την ενότητα της εγκατάστασης σε προσφυγικό καταυλισμό, που στην πραγματικότητα δεν ισχύει για τη χώρα μας, και να προχωρήσουμε απευθείας στην πρώτη επαφή με τις αρμόδιες αρχές της χώρας υποδοχής ή όπως ονομάζεται στο εγχειρίδιο «**Ο εκπρόσωπος της οικογένειας**».

Την ενότητα «**Ο εκπρόσωπος της οικογένειας**» την εφαρμόσαμε διαφοροποιημένη ως εξής: αφού οι οικογένειες μελετήσουν τις οδηγίες που τους μοιράζονται για τη συγκεκριμένη ενότητα, οδηγούνται ενώπιον ενός αστυνομικού, ο οποίος τους απευθύνεται σε γλώσσα που δε γνωρίζουν οι παίκτες, χωρίς διερμηνέα πολλές φορές, ή σε σπαστά αγγλικά. Η προβληματική επικοινωνία μπορεί να μην οφείλεται μόνο στο ότι οι πρόσφυγες και οι εκπρόσωποι των αρχών δεν μιλούν την ίδια γλώσσα. Οι αρμόδιες αρχές μπορεί να έχουν ελλιπή κατάρτιση και εκπαίδευση, ώστε να κατανοήσουν τις ανάγκες προστασίας των προσφύγων, είτε οι συγκεκριμένοι υπάλληλοι μπορεί να είναι καχύποπτοι και δύσπιστοι. Στο τέλος της διαδικασίας, άδεια εισόδου και άσυλο συνήθως χορηγείται σε ελάχιστες οικογένειες, ενώ το αίτημα των υπολοίπων απορρίπτεται (το στάδιο με τη χρήση των καρτών «**Συνθηματικού κώδικα**» επιλέξαμε να το παραλείψουμε τελείως).

Έτσι, οι οικογένειες διαχωρίζονται σ' αυτές που έχουν νόμιμη παραμονή στη νέα χώρα υποδοχής και σ' εκείνες που το αίτημά τους για άσυλο απορρίφθηκε. Οι τελευταίες οδηγούνται σ' ένα κέντρο κράτησης, όπου κρατούνται σε συνθήκες συνωστισμού. Το **κέντρο κράτησης** είναι μια ενότητα που επινοήσαμε στην ελληνική εκδοχή του παιχνιδιού θεωρώντας κρίσιμη την ενσωμάτωση μιας πραγματικότητας ιδιαίτερα οδυνηρής για τους πρόσφυγες αλλά και για τη χώρα μας. Η κράτηση παράτυπα εισερχόμενων αλλοδαπών αλλά και αιτούντων άσυλο είναι μια πρακτική που εφαρμόζεται σε μεγάλο βαθμό, ενώ οι ίδιες οι συνθήκες κράτησης και η νομιμότητά της έχουν αποτελέσει αντικείμενο κριτικής για τη χώρα μας από διεθνείς και εθνικές οργανώσεις και οργανισμούς και καταδίκης της από το Ευρωπαϊκό Δικαστήριο των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου. Στο κέντρο κράτησης οι εμψυχωτές προτρέπουν τους «κρατούμενους» να σκεφτούν για ποιο λόγο βρέθηκαν εκεί και να προβληματιστούν για τη διάρκεια της κράτησής τους και το μέλλον της οικογένειάς τους. Οι εμψυχωτές υπενθυμίζουν ότι όλες οι οικογένειες είχαν κοινή αφετηρία και διέφυγαν από τις ίδιες δύσκολες καταστάσεις, αλλά δεν είχαν όλες την ίδια κατάληξη, γεγονός που αντικατοπτρίζει την αδιέξοδη πραγματικότητα που βιώνουν πολλοί πρόσφυγες.

Κατά την επόμενη και τελευταία ενότητα του παιχνιδιού, την «**Επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό**», διανέμονται σε όλους τους συμμετέχοντες² κάρτες όπου αναγράφεται μια λίστα βασικών αναγκών. Στους παίκτες δίνεται η οδηγία ότι ο καθένας θα πρέπει να προσπαθήσει να ικανοποιήσει τις ανάγκες αυτές προσεγγίζοντας τους ντόπιους κατοίκους της χώρας υποδοχής, χρησιμοποιώντας κάθε μέσο επικοινωνίας, είτε λεκτικής είτε μη λεκτικής. Στην ενότητα αυτή, αντί να χωρίσουμε τους παίκτες σε ζευγάρια, όπου ο ένας είναι ο πομπός του μηνύματος και ο άλλος ο δέκτης, όπως προτείνεται από το εγχειρίδιο, προτιμήσαμε όλοι οι παίκτες του παιχνιδιού να μπουν στη διαδικασία της προσπάθειας επικοινωνίας με τον ντόπιο πληθυσμό. Γι' αυτόν το λόγο, στην τελευταία αυτή ενότητα, όλοι οι εμψυχωτές του παιχνιδιού υποδύονται τους ντόπιους με τους οποίους πρέπει να επικοινωνήσουν οι παίκτες, χωρίς να γνωρίζουν ακόμα τη γλώσσα της νέας τους πατρίδας.

Η πραγματικότητα που αντιμετωπίζουν όλοι οι νεο-εισερχόμενοι δεν είναι ιδανική. Η αντίδραση των ντόπιων ποικίλλει από την κατανόηση και την προσφορά βοήθειας μέχρι την αδιαφορία, την επιφυλακτικότητα, την καχυποψία, την απόρριψη αλλά και τη βία και τη

2. Κανονικά, το παιχνίδι για τις οικογένειες που κατέληξαν στο κέντρο κράτησης θα έπρεπε να τελειώσει εκεί. Όμως, επειδή θεωρήσαμε εξαιρετικά χρήσιμο να βιώσουν όλοι οι συμμετέχοντες την «Επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό», προτιμήσαμε οι εμψυχωτές να ανακοινώσουν στους «κρατούμενους» ότι είναι οι «άτυχοι» του παιχνιδιού, επειδή δεν τους δόθηκε άδεια εισόδου στη χώρα υποδοχής, όμως τους επιτρέπεται να συμμετάσχουν στην επόμενη και τελευταία σκηνή, ώστε να μπορέσουν να βιώσουν τις δυσκολίες επικοινωνίας με τον ντόπιο πληθυσμό.

ρατσιστική συμπεριφορά από μεμονωμένες ομάδες. Λίγοι από τους πρόσφυγες καταφέρνουν μέχρι το τέλος του παιχνιδιού να ικανοποιήσουν όλες τις ανάγκες που αναγράφονται στη λίστα.

Με την επαφή με τον ντόπιο πληθυσμό ολοκληρώνεται το παιχνίδι στο πλαίσιο της προσαρμογής του στην ελληνική πραγματικότητα. Η ενότητα του **επαναπατρισμού** («Βιώσιμες λύσεις») με την οποία κλείνει το πρωτότυπο εγχειρίδιο κρίθηκε αρκετά εξειδικευμένη και χωρίς άμεσο συσχετισμό με την προοπτική των βιώσιμων μακροπρόθεσμων λύσεων για τους πρόσφυγες στην Ελλάδα. Αντ' αυτού, διευρύναμε τη διάρκεια της επικοινωνίας και επαφής των συμμετεχόντων με τον ντόπιο πληθυσμό, ώστε να βιώσουν πιο ολοκληρωμένα τα πρώτα στάδια της διαδικασίας ένταξης τους στη χώρα υποδοχής, με τα όποια προβλήματα και αδιέξοδά της.

Στο τέλος του παιχνιδιού εκτιμούμε ότι είναι απαραίτητη η **αποφόρτιση των συμμετεχόντων** για την ομαλή επαναφορά τους στην πραγματική τους ταυτότητα εκτός της σύμβασης του παιχνιδιού και προκειμένου να προχωρήσουμε στον **τελικό απολογισμό** της προσομοίωσης. Θεωρούμε ότι η ομαλή ολοκλήρωση του παιχνιδιού σε συναισθηματικό και εμπειρικό επίπεδο επιτυγχάνεται καλύτερα μέσω μιας συνολικής αποφόρτισης και αξιολόγησης της εμπειρίας σε μια τελική συζήτηση, αντί των ενδιάμεσων στάσεων για απολογισμό που προτείνει το εγχειρίδιο. Εκτός αυτού παρατηρήθηκε ότι τα ενδιάμεσα διαλλείματα προκειμένου να καταγράψουν οι παίκτες την εμπειρία τους λειτουργούσαν αρνητικά στην ενότητα και τη ροή της προσομοίωσης και της ταύτισης με το ρόλο.

Η διάθεση για διάλογο από την πλευρά των μαθητών ήταν πολύ έντονη και αξιοποιήθηκε μέσω συζήτησης και απολογισμού αρχικά στο πλαίσιο κάθε οικογένειας και στη συνέχεια σε ολομέλεια, όπου όλοι οι συμμετέχοντες εξέφραζαν με τη σειρά: α) τα βασικά τους συναισθήματα, β) τα χαρακτηριστικά του ρόλου τους και το βαθμό ταύτισής τους μ' αυτόν, γ) τη μεγαλύτερη δυσκολία που αντιμετώπισαν στο παιχνίδι και δ) τη στιγμή ή ενότητα της προσομοίωσης που θεωρούν ότι ανταποκρίνεται περισσότερο στην πραγματικότητα. Η τελευταία ερώτηση αποτελεί αφορμή για να γίνει η σύνδεση της εμπειρίας του παιχνιδιού με την κατάσταση των προσφύγων στη χώρα και να ακολουθήσει ανάλογη συζήτηση για το πώς μπορεί ο καθένας να συμβάλει στη βελτίωση αυτής της κατάστασης. Η σύνδεση με την πραγματικότητα είναι καλό να αποτελέσει αντικείμενο περαιτέρω επεξεργασίας και ανατροφοδότησης από τον υπεύθυνο/εκπαιδευτικό της τάξης/ομάδας αφού έχει μεσολαβήσει κάποιο χρονικό διάστημα από το παιχνίδι.

Μέσα από τις συζητήσεις κατά το τελευταίο στάδιο του απολογισμού, επιβεβαιώθηκε ότι η απόσταση ανάμεσα στην ευκαιριακή ή επιφανειακή μόνο ευαισθητοποίηση και την πραγματική ενσυναίσθηση που προκαλεί ρωγμές στα στερεότυπα και επιφέρει τη συνειδητοποίηση και τη θετική αλλαγή στάσεων και συμπεριφορών, δύναται να γεφυρωθεί μέσα από βιωματικές δράσεις όπως είναι τα «Περάσματα», αλλά αυτό δεν αρκεί από μόνο του. Είναι μια απόσταση που κάθε συμμετέχων καλείται να διανύσει ατομικά μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, καθώς οι βαθύτερες εσωτερικές διεργασίες και συγκρούσεις που ενεργοποιούνται μέσω του βιώματος συνεχίζουν να εγγράφονται και να ζυμώνονται στο ασυνείδητο.

Αυτό που έχει ιδιαίτερη αξία είναι η βιωματική εμπειρία του παιχνιδιού «Περάσματα» να μη μείνει μετέωρη ως προσπάθεια. Είναι απαραίτητο να πλαισιωθεί και να εμπλουτιστεί με συζητήσεις, προβολές, επεξεργασία εικόνων και αποσπασμάτων από τα ΜΜΕ, αναζήτηση πηγών, συζητήσεις με ειδικούς, καλλιτεχνική δημιουργία, ανάγνωση μαρτυριών ή ζωντανές αφηγήσεις από τους ίδιους τους πρόσφυγες και μετανάστες, επισκέψεις σε ανθρωπιστικές οργανώσεις, κέντρα υποδοχής και προσφυγικές κοινότητες, κ.ά. Η ευαισθητοποίηση σε θέματα διαφορετικότητας, αλληλεγγύης και αρμονικής συνύπαρξης είναι ένα συνεχές ζητούμενο που θα πρέπει εντέλει να διατρέχει διαθεματικά όλη την εκπαιδευτική διαδικασία.

Θα θέλαμε να κλείσουμε με τη φωνή των παιδιών που είχαμε τη χαρά να γνωρίσουμε μέσα από τα «Περάσματα» παραθέτοντας ένα από τα σχόλιά τους μετά την εμπειρία του παιχνιδιού:

«Έχουν περάσει ήδη δύο ώρες από τότε που τελείωσε το παιχνίδι όπου υποδυθήκαμε τους πρόσφυγες (μόνο παιχνίδι δεν ήταν) και ακόμη η καρδιά μου και το μυαλό μου είναι εκεί σ' αυτή τη βιωματική εμπειρία που απέκτησα σήμερα... με κάνατε να νιώσω έστω και στο ελάχιστο τον πόνο που νιώθουν αυτοί οι άνθρωποι».

Μαθήτρια Β' Λυκείου

Σοφία Κουτσού – Ευτυχία Σημιακάκη

Εκπαιδεύτριες στο παιχνίδι «Περάσματα» κατά τη σχολική χρονιά 2012-2013



*Με την υποστήριξη της Γενικής
Γραμματείας Νέας Γενιάς στο
πλαίσιο του προγράμματος*

*“Δράσεις ευαισθητοποίησης νέων
στο θέμα των προσφύγων”*