

BEST – Ne Tedd!

Bántalmazás Elleni Segítő Társasjáték

játékleírás

A játékot kiadja: a Fogyatékos Személyek Esélyegyenlőségéért Közhasznú Nonprofit Kft. © 2017

A játékot az Emberi Erőforrások Minisztériuma által támogatott abúzus szakmai program keretében, a Fogyatékos Személyek Esélyegyenlőségéért Közhasznú Nonprofit Kft. megbízásából készítette:

Bass László

Borbás Bálint

Dányi Judit

Horváth Zsófia

Kovács Zsuzsanna

Mihalovics Éva

Nagy Attila

Rajnai Eszter

Simó Judit

Zolnai Erika

1. FELVEZETÉS (5 perc)

Alakítsunk csapatokat: **négy csapat** fog játszani *(ki kell alakítani a csapatokat)*.

Minden csapat **egy-egy fiatal sorsát fogja irányítani, segíteni** a játékban. Ezek a **fiatalok különbözőek**: általában **valamilyen akadályozottsággal élnek**. Lehet, hogy a látásuk vagy a hallásuk sérült, lehet, hogy kerekesszékesek vagy az értelmi képességeik térnek el a többiekétől, de vannak köztük teljesen átlagos fiatalok is. Sorsolással döntjük el, melyik csapat kinek fog segíteni a továbbiakban. A játékban **nem jelent előnyt vagy hátrányt**, hogy kinek kell segítenetek *(húzás: ki kinek segít)*.

A húzásnál a **KARAKTERKÁRTYÁK** színesek (a két átlagos fiatal, a két érzékszervi sérült stb. azonos színű, így, ha kihúztak egy zöldet, a másik zöldet is kivehetjük a pakliból) A kártyákon szerepelnek a karakterek ikonjai is. Természetesen a kártyák hátoldalán semmi nincs, ezt látják húzáskor.

Boldizsár / átlagos fiú, 17 éves

Boldizsár Budapesten él, gimnáziumban tanul. Középosztálybeli családból származik, szülei nem gazdagok, de nem is szegények. Jól tanul, nagyon szorgalmas, már gőzerővel készül az érettségire, emiatt csak ritkán jár el bulizni a többiekkel. Amúgy is visszahúzódozó, halk szavú jellem. Jószívű srác, ezt sokan kihasználják és róla másolják a házi feladatot. Nem különösebben sportos a testalkata, gyors növése miatt kicsit esetlen. Nagyon tetszik neki az egyik osztálytársnője, akire egy nála erősebb, hivalkodó fiú is kivetette a hálóját.

Márta / értelmi fogyatékos lány, 16 éves

Márta egy vidéki városban él szüleivel és két testvérével. Mindent kicsit később kezdett csinálni, az óvodában is lassabban tanulta meg a verseket, de szüleitől sok segítséget kapott. Az iskolában kétszer annyit tanult, mint az osztálytársai, de így is problémái voltak a feleléssel. Most szakiskolába jár, nehezen tanul, lassabban érti meg a szövegeket. A pénz értékével nincs tisztában. Tud a hiányosságairól és szeretné, ha elfogadnák, ezért igyekszik mindenkinek a kedvében járni. A társai között vannak, akikkel jóban van, akik figyelnek rá és védelmezik. Néhányan azonban most is türelmetlenek vele, kiközösítik, gúnyolódnak vele, néhányan kihasználják szolgálatkészségét.

Fruzi / átlagos lány, 17 éves

Fruzina Budapesten él a családjával, egy húga és egy öccse van. Középiszkolában tanul, sok barátja van. Aktív életet él a közösségi oldalakon, ahol sok képet és információt oszt meg magáról, sokat csetel a barátaival. Szülei megbíznak benne, hétvégeként elengedik bulizni, annyit kértek, hogy mindig szóljon, merre jár és kivel van. Van egy barátja néhány hónapja, aki elég féltékeny típus. Fruzi külföldön szeretne majd dolgozni, programozóként.

Zalán / autizmusban érintett fiú, 18 éves

Zalán autista fiú, édesanyjával és nevelőapjával él egy faluban, testvérei nincsenek. Szakiskolába jár egy közeli városba, más iskola nem fogadta autizmusa miatt. Nagyon szeret focizni, a legjobb barátai a csapattársai. Sokat játszik online szerepjátékokkal, itt igazán ki tud kapcsolni. Kevés barátja van, de hozzájuk nagyon ragaszkodik. Nehezen barátkozik új emberekkel, és általában távolságtartó vele a kortársai. Szerelmes az egyik osztálytárs lányba, akit viszont zavar a fiú közeledése, mert van barátja.

Ági / vak lány, 15 éves

Ági születésétől kezdve vak, most 15 éves. Speciális általános iskolába járt, de később egy 10 osztályos gimnáziumba felvételizett sikeresen. Az intézményben vele indult az integráció, ő az első fogyatékos diák, most már az alsóbb évfolyamokon is vannak érzékszervi fogyatékos tanulók. Ági nagyon szereti a zenét, tehetséges hegedűs, különórára is jár. A humán tárgyakból jól teljesít, a reáltárgyak nehezebbek a számára, azokban sokat segít az édesapja. Van néhány barátnője az osztályból, de a legszorosabb barátság egy másik vak lányhoz fűzi, akit még az általánosban ismert meg. Áginak vakvezető kutyája van, akit az iskolába is magával visz.

Lili / mozgássérült lány, 11 éves

Lili – kerekesszékes kislány, általános iskolás. Édesanyjával egy kertvárosi családi házban élnek Debrecenben. Édesapja hollétét nem ismerjük. Az édesanya könyvelő cégnél dolgozik, otthon is vállal munkát délutánonként, hogy jó anyagi körülményeket biztosítson családjának. A sok munka miatt gyakran feszült, türelmetlen, kevés ideje marad a kislánnyal foglalkozni. Lili iskolába kísérésében, felügyeletében a szomszéd Marcsi néni időnként segít. Lilinek az osztályban van két jó barátnője, de alapvetően félénk, visszahúzódó, csendes kislány. Sokan csúfolják az iskolában.

Áron / siket fiú, 16 éves

Áronnak siketek a szülei is, de van egy halló nővére, Anna, aki 21 éves és egyetemre jár. Anna kiválóan jelel, így a családtagoknak gyakran ő tolmácsol a mindennapokban. Áron gimnazista, integráltan tanul egy egyházi gimnáziumba, ahol több siket vagy nagyothalló diák is van. Az iskola befogadó szemléletű, de a diákok között mindig akad egy-két hangadó, akik piszkálják a hallássérülteket. Áron a reál tantárgyakban elég jó, az informatikát különösen szereti, a humán tárgyakból azonban csak bukdácsol. Rendszeresen sportol, de többnyire siketek a barátai, a társasága, és barátnője is hallássérült.

2. KARAKTER ISMERTETÉS – FOGYATÉKOSSÁGI TÍPUSOK (10 perc)

Ismerjük meg, melyik csapat kinek segít a játékban!

Fel kell olvasni a szövegeket, ezután a játékvezető mondhat valamit a különböző fogyatékosági típusokról. (Természetesen az ép karaktereknél csak jellemrajz van.)

A választott karaktereket feltesszük a játéktáblára.

3. AZ ABÚZUSOK ISMERTETÉSE (10 perc)









A játékban minden fiatal kellemetlen, veszélyes helyzetekbe kerül, nektek kell tanácsot adnotok arra, hogyan keveredjen ki ebből. Minden csapat – minden fiatal – öt hasonló helyzetbe kerül, öt különböző támadás éri őket, amitől nektek kell megvédenetek őket. Az a csapat nyer, akinek a legtöbbször sikerül megvédenie a pártfogoltját.

Mik lesznek ezek a helyzetek?

Itt lehet tartani egy rövid tájékoztatást az abúzusokról.

A JÁTÉKTÁBLA

(a nevek/ikonok/színek most kerülnek fel a táblára)

	Boldizsár	Márta	Áron	Lili
szóbeli	___ □	___ □	___ □	___ □
érzelmi	___ □	___ □	___ □	___ □
anyagi	___ □	___ □	___ □	___ □
fizikai	___ □	___ □	___ □	___ □
szexuális	___ □	___ □	___ □	___ □
ERŐ	 	 	 	 

4. SZABÁLYISMERTETÉS (5 perc)

Hogy a veszélyeket sikerül-e elhárítani, vagy sem, az **sok véletlen tényezőtől** is függ: mennyire erős a támadó szándéka, milyen a körülöttetek állók beállítódása, rólad mit gondolnak, süt a nap vagy esik az eső stb. Egy kalapból kell húzni, ha piros golyót húzol, sikerült, ha kéket, akkor nem sikerült kivédenetek a támadást.

Ami biztosan számít a sikerben, hogy nektek **mennyi erőforrásotok van**, mennyire vagytok tapasztaltak ilyen helyzetekben, milyen a kommunikációs képességetek, milyen a kapcsolatrendszeretek, tudjátok-e, kire lehet számítani, de akár a fizikai erőtöket is ide sorolhatjuk.

Ha erősek vagytok, akkor sem biztos a siker, de a valószínűsége nagyon megnő. Siker esetén a kalapba beteszünk még piros (nyerő) golyókat, a kudarc után viszont a kék (vesztes) golyók számát növeljük. Ha a kalapban mondjuk 10 golyó van de abból 9 nyerő (piros) – akkor csak nagy pechhel tudtok vesztes golyót húzni. (indulásnál 40% a nyerési esély: a táblán mutatjuk – mindenkinek 2 piros és 3 kék golyó van a kalapjában/zsákjában.)

A játékban **többféle stratégiával** próbálhatjátok meg elhárítani a veszélyt. Attól függően növelhetitek, vagy csökkenthetitek az erőtöket, hogy milyen stratégiát választotok. Mi a játékban négy stratégiát kínálunk fel.

„A” stratégia – menekülés

nem változnak az erőforrások

„B” stratégia – segítségkérés

siker: +1 😊

kudarc: +1 😞

„C” stratégia – megküzdés

siker: +2 😊

kudarc: +2 😞

„D” stratégia – agresszió

siker: +? 😊

kudarc: +? 😞

Tehát:

Meghallgatjátok a helyzetet.

Stratégiát választotok (a stratégia mellett szerepel, hogyan hat ez az erőtökre)

Húztok egy golyót a kalapból, hogy sikerült-e megmenekülni vagy sem.

A siker vagy a kudarc következtében nő vagy csökken az erőtök:

- ha nyertetek, akkor – a stratégia választásától függően – a kalapban megnöveljük a piros

- ha nem nyertetek, akkor – a stratégia választásától függően – a kalapban megnöveljük a kék golyók számát.

(Esetleg egy példa...

Tegyük fel, hogy az utcán egy nagy kutya dühösen acsarogva ugat rátok. A gazdája (talán a gazdája) jóval mögötte lemaradva jön. Féltek a kutyától.

„A” stratégia – menekülés

Odébb mentek vagy nem csináltok semmit, lefagytok. Lehet, hogy a kutya abbahagyja az acsargást, lehet, hogy még jobban feldühödik, ezt a véletlen dönti majd el. Ez a stratégia nem épít benneteket, de nem is jár nagy veszéllyel – **az erőforrásaitok nem változnak.**

„B” stratégia – segítségkérés

Megkéritek a kutya mögött közeledő embert, hogy fogja meg a kutyáját.

Itt már tesztek valamit, aktívabban védekeztek, és ha sikerül, megtanuljátok, hogyan kell mások segítségét kérni, mások jóindulatát elnyerni. **Egy egységgel erősebbek lesztek – kaptok még egy piros golyót.**

Ha ez a stratégia kudarchoz vezet, a gazda leszúr benneteket, hogy ne szóljatok bele, hogyan sétáltasson kutyát, akkor legközelebb már kevésbé mertek segítséget kérni – **egy egységgel csökken az erőtök, pontosabban még egy kék golyót teszünk a kalapba.**

„C” stratégia – megküzdés

Ismeritek a kutyákat, két szóval lecsillapítjátok a dögöt, megkínáljátok a zsebetekben lévő uzsonna maradékával. Ha sikerül, **két egységgel erősödtök (plusz két piros)**, saját magatok oldottátok meg a helyzetet, nő az önbizalmatok stb. Ha a kutya ettől megvadul és megharap akkor **kettővel csökkennek** a forrásaitok **(plusz két kék)**, elvesztitek a biztonságérzeteteket, az eddigi kutyás tapasztalataitok megkérdőjeleződnek stb.

„D” stratégia – agresszió

Felrúgjátok a kutyát. Ez is vezethet sikerhez, de nagyon kockázatos. A kutya gazdája megtorolja a sérelmet, vagy feljelent állatkínzásért. Hogy nő vagy csökken az erőtök (és hogy mennyivel), azt itt kockadobás dönti el.

A játék kezdetéig elment 30 perc

schnell parti – nincs ismeretterjesztés, csak játéktechnika elvisz 10-15 percet

5. ELSŐ KÖR

Mindenki kap egy ilyen lapot:

Boldizsárt rendszeresen csúfolják a nálánál fizikailag erősebb, illetve tanulmányilag gyengébben teljesítő osztálytársai. Szinte már hozzászokott az ilyen és ehhez hasonló beszélgetésekhez: „*Mi van, te stréber, anyuci nagyon leszidott otthon a múltkori 4-esért?*”, vagy: „*Na mi van, nyaller, fényes már a tanár úr s.gge?*” Egyre durvább beszélgetéseket kap Boldizsár, ami kezdi nagyon megviselni.

A) MENEKÜLÉS / Nem szól semmit, csak csendben, szégyenben tűri a megalázó beszélgetéseket

SIKER (erő változatlan)

Egy idő után megunták a piszkálását, mert látják, hogy nincs értelme, úgy sem veszi fel.

KUDARC (erő változatlan)

Olaj a tűzre nekik, hogy nem reagál semmit. Látják, hogy bármit megtehetnek vele.

B) SEGÍTSÉGGÉRÉS / Szól az osztályfőnöknek, segítséget kér tőle.

SIKER erő: + 😊

Az osztályfőnök új szabályt vezet be: amíg nem megy az osztályátlag 3,5 fölé, addig minden órán dolgozatot írnak. Az eddig csúfolódó diákoknak is érdeke, hogy legalább Boldizsár felhúzza az átlagot, sőt, segítséget kérnek tőle, hogy korrepetálja őket.

KUDARC erő: + 😞

Az osztályfőnök az egész osztályfőnöki órát ennek szenteli, arról beszél a diákoknak, milyen csúnya dolog csúfolódni. Épp ellenkező hatást ér el vele, mint amit szeretett volna: még jobban rászállnak Boldizsárra.

C) MEGKÜZDÉS / Amikor a csúfolódó diákok legközelebb elkérik tőle a házi feladatát, nem adja oda nekik. Dolgozatírás közben sem súgja le a jó megoldást, ha kérik tőle.

SIKER erő: + 😊 😊

Boldizsár segítségével híján a csúfolódók egyre rosszabb jegyeket szereznek, és egy idő után észbe kapnak, hogy mindenkinek jobb, ha nem piszkálják.

KUDARC erő: + 😞 😞

A csúfolók jegyeik romlásáért is Boldizsárt hibáztatják. Megfenyegetik: ha nem súg nekik a dolgozatírásnál, megverik. Jobban fél, mint eddig bármikor.

D) AGRESSZIÓ / Felveszi a kesztyűt: visszaszól az öt csúfoló diákoknak.

Pl.: „*Attól, hogy te még ahhoz is hülye vagy, hogy két számot összeadj, én még nem leszek stréber! Sikeres mérnök viszont leszek, amikor te majd az utcát söpröd!*”

SIKER erő: + 😊 😊









A többi, eddig semleges osztálytárs közül többen melléállnak. Boldizsár új barátokra lel határozott fellépésének köszönhetően, a csúfolódók is látják, nem érdemes vele packázni.

KUDARC erő: + 😞 😞

Boldizsár fájó pontra tapintott, és az igazságot kevesen szeretik hallani. A szópárbajban alulmaradtak ugyan, maradt a fizikai erőfitogtatás. Megverik.

A csapatok 3 percig gondolkodnak, döntenek.

Ezután sorba megyünk: az 1. csapat helyzetét a játékvezető ismerteti a többieknek. A csapat közli a stratégiáját és húznak egy golyót. A játékvezető elmondja a siker/kudarckövetkezményét (ami a lapon is szerepel), és az eredményt rögzíti a táblán: a csapat a B stratégiát választotta, segítséget kért, és sikerült kimászniuk a bajból. Az erejük eggyel nő (eddig 40%-os nyeresi esélyük volt, ez nőtt 50%-ra)

	Boldizsár	Márta	Áron	Lili
szóbeli	B ✓	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>
érzelmi	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>
anyagi	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>
fizikai	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>
szexuális	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>	___ <input type="checkbox"/>
ERŐ	 	 	 	 

Ha

- a helyzet ismertetése,
- a húzás,
- a kimenet ismertetése és
- a táblán dokumentálás

2 perc

akkor a négy csapatnál ez 8 perc (plusz 3 perc gondolkodás az elején) az 11 perc

Öt kör van, az összesen 55 perc

Ha menetközben átváltunk szabad megoldásválasztásra, akkor a lap így néz ki

Boldizsár szerelmes Virágba, az egyik osztálytársnőjébe. Boldizsár félénk fiú, és az őt ért csúfolódás miatt önbizalma sincs sok, ezért nagyon nehezen szánja rá magát, hogy megvallja Virágnak, mit érez. Egy nap összeszedi minden bátorságát és elmondja neki. Virág azonban csak a megalázott fiút látja benne, a strébert, akit a többi fiú napról napra bánt. Kineveti Boldizsárt és otthagyja.

A) MENEKÜLÉS

SIKER (erő változatlan) KUDARC (erő változatlan)

B) SEGÍTSÉGGÉRÉS

SIKER erő: + 😊 KUDARC erő: + 😞

C) MEGKÜZDÉS

SIKER erő: + 😊 😊 KUDARC erő: + 😞 😞

D) AGRESSZIÓ

SIKER erő: + 😊 😊 KUDARC erő: + 😞 😞