

ვერსიონა

წესების წიგნი



სარჩევი

1. კომპონენტები _____ 1
2. მოთამაშეები და ბარათები _____ 2
3. თამაშის განყოფილება _____ 4
4. თამაშის მიზანი _____ 5
5. თამაშის პროცესი _____ 5
6. თამაშის დასასრული _____ 7
7. რეიტინგის დაფა _____ 8

კომპონენტები

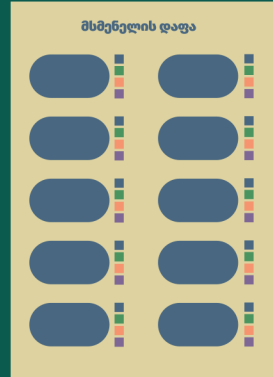
მსმენელის ბარათი



მოპასუხის ბარათი



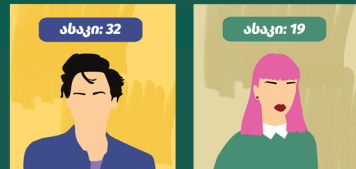
მსმენელის დაფა



შეფასების ბარათი



პერსონაჟის ბარათი



მსმენელის ბარათი - 49
მოპასუხის ბარათი - 87
შეფასების ბარათი - 40
პერსონაჟის ბარათი - 10
მსმენელის დაფა - 30
წესების წიგნი - 1



მოთამაშეები და ბარათები

თამაში შეუძლია 3-5 მოთამაშეს.

თამაშის დასაწყისში მოთამაშეები იყოფიან ორ ჯგუფად: მოპასუხე და მსმენელი.



მოპასუხე



მსმენელი

მსმენელი ყოველთვის არის ერთი მოთამაშე, ხოლო დანარჩენი მოთამაშეები არიან მოპასუხეები.

3 მოთამაშის შემთხვევაში თამაში გრძელდება 8 რაუნდი.
4 მოთამაშის შემთხვევაში თამაში გრძელდება 10 რაუნდი.
5 მოთამაშის შემთხვევაში თამაში გრძელდება 10 რაუნდი, რის შემდეგაც გაიხსნება მოპასუხეების ბარათები და მსმენელს შეეძლება ორი დამატებითი მსმენელის ბარათის გამოყენება.

თამაშში მონაწილეობს 4 ტიპის მოპასუხის ბარათი: 29 პრობლემა, 23 დახასიათება, 35 პროფესია და 10 პერსონაჟი.

დახასიათება	პრობლემა	პროფესია
-------------	----------	----------



3 ტიპის მსმენელის ბარათი: 20 კითხვა პრობლემაზე,
14 კითხვა პროფესიაზე, 15 ზოგადი კითხვა.

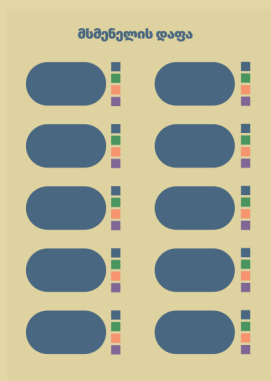


40 შეფასების ბარათი. თამაშში არის 4 განსხვავებული ფერის შეფასების ბარათების დასტა. თითოეული დასტა შედგება 10 ბარათისგან, რომლებზეც აღნიშნულია რიცხვები 1-დან 10-ის ჩათვლით.



30 მსმენელის დაფა.

მსმენელის დაფა არის ფურცელი, სადაც მსმენელი აწარმოებს შეფასებების აღრიცხვას შესაბამისი კითხვების მიხედვით. თამაშის ბოლოს ყველა შეფასება აღნიშნულია დაფაზე, რაც ეხმარება მსმენელს საბოლოო სრული სურათის დანახვაში.



თამაშის განყოფილება

თამაშის დანყოფილების წინ მონაწილეები ნაწილდებიან ორ ჯგუფად. ერთ ჯგუფში არის მხოლოდ ერთი მოთამაშე, რომელსაც ჰქვია მსმენელი, ხოლო მეორე ჯგუფში – დანარჩენი მოთამაშეები, რომლებიც არიან მოპასუხეები.

მსმენელი

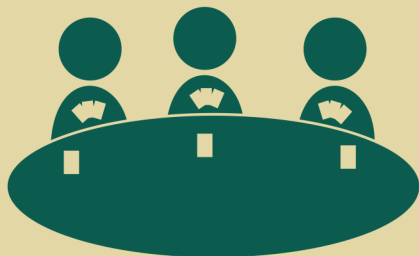
მსმენელის წინ უნდა იდოს „მსმენელის დაფა“ მსმენელის ბარათები ირევა ცალ-ცალკე შესაბამისი დასტების მიხედვით. არეული ბარათები უნდა მოთავსდეს მსმენელთან ახლოს პირდაღმა.

მსმენელი



მოპასუხე

მოპასუხეებს ურიგდებათ პერსონაჟის ბარათები, რომლებიც მაგიდაზე დაწყობილი იქნება პირაღმა და ყველა მოთამაშეს შეეძლება მათი დანახვა.



მოპასუხეები

მოპასუხის ბარათები ირევა ცალ-ცალკე შესაბამისი დასტების მიხედვით. არეული ბარათები უნდა მოთავსდეს სათამაშო მაგიდაზე პირდაღმა. შემთხვევითობის პრინციპით, თითოეულ მოპასუხეს ურიგდება სამი ბარათი. თითო ბარათი უნდა ეკუთვნოდეს თითო კატეგორიას: პრობლემა, დახასიათება, პროფესია.

მოპასუხესთან რჩება სამი ბარათი (პრობლემა, დახასიათება, პროფესია). დარწმუნდით, რომ მათ სხვა მოთამაშეები ვერ ხედავენ. პერსონაჟის ბარათი რჩება სათამაშო მაგიდაზე პირაღმა, ყველა მოთამაშის დასანახად.

მოპასუხეებს ასევე აქვთ შეფასების ბარათები, რომლებიც ფერით განსხვავდება ერთმანეთისგან. მოპასუხის მიერ არჩეული შეფასების ბარათის ფერი განსაზღვრავს მის ფერს, რომელიც ასევე ასახულია მსმენელის დაფაზე.

თამაშის მიზანი

თამაშის მიზანი არის მსმენელის მიერ მოპასუხეების ბარათების გამოცნობა, ხოლო მოპასუხეები ხელს უწყობენ მსმენელს ამ მიზნის შესრულებაში.

თამაშის პროცესი

თამაშის რაუნდების ხანგრძლივობა დამოკიდებულია მოთამაშეების რაოდენობაზე (იხ. მოთამაშეების თავი, გვერდი 2)

რაუნდი

რაუნდის დასაწყისში მსმენელი ირჩევს ერთ-ერთ კატეგორიას (ზოგადი, პრობლემა, პროფესია), საიდანაც იღებს ზედა სამ ბარათს. ამ სამი ბარათიდან მსმენელს საშუალება აქვს აირჩიოს ერთი, ხოლო დანარჩენი ორი ბარათი იდება დასტის ქვეშ.

არჩეულ ბარათზე მოცემული არის კონკრეტული კითხვა, რომელიც მსმენელმა უნდა წაიკითხოს ხმამაღლა და მოათავსოს მსმენელის დაფაზე პირველ გრაფაში.

მოპასუხეებმა, თავიანთი ბარათების მიხედვით უნდა წარმოიდგინონ თავიანთი პერსონაჟის ისტორია. მას შემდეგ, რაც მსმენელი დასვამს კითხვას, მოპასუხეებმა უნდა აირჩიონ შეფასების ბარათიდან შესაფერისი რიცხვი და ერთდროულად ამოატრიალონ. მსმენელი „მსმენელის დაფაზე“ ჩაინიშნავს ამ რიცხვებს, რის შემდეგაც პირველი რაუნდი დასრულებულია.

ყოველი მომდევნო რაუნდი მიმდინარეობს იმავე პრინციპით.

შეფასების ბაჩათები

შეფასების ბარათები, არის შეფასების სისტემა, რომლის მიხედვითაც მოპასუხე 1-დან 10-ის ჩათვლით აფასებს მსმენელის მიერ დასმულ კითხვას თავისი წარმოსახვითი ისტორიის მიხედვით.

1 ქულა არის ყველაზე დაბალი შეფასება, ხოლო 10 ქულა არის ყველაზე მაღალი.



თამაშის დასასრული

მას შემდეგ, რაც ამოიწურება ყველა რაუნდი, გროვდება მოპასუხეების დაფარული ბარათები. ირევა ერთმანეთში და მოთავსდება სათამაშო მაგიდაზე, პირაღმა, ყველას დასანახად. მსმენელის მიერ დასმულ კითხვებზე შეფასების ანალიზის მიხედვით, მან უნდა გამოიცილოს, რომელი ბარათები რომელ მოპასუხეს ეკუთვნის.

გამოცნობის პროცესში მოპასუხეებს არ აქვთ მინიშნების უფლება.

რეიტინგის დაფა

მსმენელი დაინერს იმდენ ქულას, რამდენ მოპასუხის ბარათსაც გამოიყენებს სწორად.

იხილეთ რეიტინგის დაფა ქულების მიხედვით.

5 მოთამაშე

12	შენ ნამდვილი მენგადისტი ხარ
9-11	ერთი ნაბიჯი მენგადისგამდე
5-8	მეგად კონცენტირებული
1-4	უკეთესად შეაჩჩიე კითხვები
0	შეცვადე სტრატეგია

4 მოთამაშე

9	შენ ნამდვირი მენტადისტი ხარ
7-8	უხთი ნაბიჯი მენტადისტამდე
4-6	მეტად კონცენტრირებული
1-3	უკეთესად შეაჩჩიე კითხვები
0	შეცვადე სტრატეგია

3 მოთამაშე

6	შენ ნამდვირი მენტადისტი ხარ
4-5	უხთი ნაბიჯი მენტადისტამდე
3	მეტად კონცენტრირებული
1-2	უკეთესად შეაჩჩიე კითხვები
0	შეცვადე სტრატეგია

პერსონა

ოდესმე თუ გიცდიათ, თავი სხვა ადამიანის ადგილას წარმოგედგინათ? ან თუ გიფიქრიათ, რა სირთულეებს და გამონკვევებს აწყდებიან ის ადამიანები, რომლებსაც, შესაძლოა, ყოველდღე ხვდებით, მაგრამ მათ შესახებ ბევრი არაფერი იცით? ან ისინი, რომლებიც არასოდეს გინახავთ და მაინც ძალიან გგვანან?

„პერსონა“ სამაგიდო თამაშია, რომელიც საშუალებას მოგცემთ, ადამიანები ჩარჩოებს მიღმა დაინახოთ და, ამავდროულად, აღმოაჩინოთ და გააანალიზოთ, რა გავლენას ახდენს გენდერული სტერეოტიპები ჩვენს ყოველდღიურობაზე.

„პერსონა“ არის სამაგიდო თამაში იმ ყველაფერზე, რაც გვაშორებს და რაც გვაერთიანებს.

სამაგიდო თამაში „პერსონა“ მომზადდა პროგრამის „გენდერული ნიშნით სქესის შერჩევისა და მასთან დაკავშირებული მავნე პრაქტიკების დასაძლევად სამხრეთ კავკასიაში“ ფარგლებში, რომელიც ხორციელდება გაეროს მოსახლეობის ფონდის (UNFPA) მიერ, ევროკავშირის მხარდაჭერით.

თამაში შეიქმნა „ბიჯი ერა გეიმსის“ მიერ, გამომცემლობა „პალიტრა L-თან“ თანამშრომლობით. მის შინაარსზე სრულად პასუხისმგებელია „ბიჯი ერა გეიმსი“ და, შესაძლოა, რომ იგი არ გამოხატავდეს გაეროს მოსახლეობის ფონდის და ევროკავშირის შეხედულებებს.

თამაში გამოყენებული საინფორმაციო ჩანართები ეფუძნება შემდეგ თვისობრივ და რაოდენობრივ კვლევებს:

- ადრეული/ბავშვობის ასაკში ქორწინება საქართველოში, 2020
- კავკასიის ბარომეტრი, 2019
- სოციალურ-ეკონომიკური პოლიტიკის გავლენა გენდერული ნიშნით სქესის შერჩევაზე საქართველოში, 2019
- ქალები, კაცები და გენდერული ურთიერთობები საქართველოში, 2020

