

## AVA JA AVASTA PAARIDELE JUHEND

Mängu eesmärk on nautida koos kvaliteetaega, teineteist veelgi paremini tundma õppida ja tuua suhtesse rohkem mõistmist ja lähedust.

### Mängu omapära

- Mõlemad mängijad on võitjad, kogedes rõõmu ja ühtsustunnet.
- Mängu kestuse määravad mängijad ise.

### Mäng koosneb:

- ülesannete kaartidest – 65 tk,
- piltidega kaartidest – 20 tk
- tänutäppidest – 10 tk.

Lisaks on vaja mõlemale osalejale mängu lõpus kirjutusvahendit.

### Ettevalmistus mänguks

- **Lepitakse kokku mängu kestus.** Soovituslik mängu kestus on poolteist kuni kaks tundi.
- **Ülesannete kaardid** pannakse lauale taustapildiga ülespoole.
- **Pildikaardid** laotatakse lauale piltidega ülespoole.
- **Tänutäpid jagatakse mängijate vahel ära.**

### Mängu kulg

#### I Sissejuhatus

- **Tänutäpiga** saab väljendada kaasmängijale tunnustust (nagu *like*-nupuga). Tänutäpi saab anda pärast ülesande täitmist. Näiteks siis, kui kaasmängija vastus oli tunnustaja jaoks oluline, üllatav, naljakas või puudutav. Tänutäpiga saab avaldada ka toetust kaasmängija ideele. Anda võib ka neid tänutäppe, mis on mängu käigus teiselt saadud. Täpid pole mõeldud kogumiseks ega võistlemiseks, need on jagamiseks.
- **Iga mängija valib endale pildikaartide hulgast välja ühe, mis talle silma jääb või teda kõnetab.** Need kaardid jäävad esialgu mängijate kätte. Ülejäänud pildikaardid pannakse lauale ühte virna.
- **Mängu alustaja selgitatakse loosi teel.** Alustaja näitab enda valitud pilti teisele ja räägib, miks ta just selle pildi valis, mis on sellel tema jaoks olulist või kuidas see teda kõnetab. Seejärel räägib kaaslane oma pildi kohta. Pärast pannakse kaardid teiste pildikaartide sekka tagasi.

#### II Põhiosa

- **Ülesannete täitmine.** Teises ringis hakkavad mängijad järjekorras võtma kaarte ülesannete kaartide pakist. Mängija loeb kaardil oleva teksti ette ja täidab ülesande. Osa ülesandeist täidab ka kaaslane.
- **Mängu põhiosa kestab vastavalt kokkulepitud ajale.**

#### III Kokkuvõte

- **Enda avastamine.** Iga mängija valib laualt uuesti pildikaardi, mis teda kõnetab ja räägib oma kaardi kohta, milliseid seoseid ta näeb pildil enda või oma praeguse eluetapiga, püüdes rääkida põhjalikumalt ja pikemalt kui mängu alguses (nt „Mina olen see redel, see iseloomustab minu pidevat liikumist sihtide poole. Praegu on minu

sihiks..." või „Näen õunu, need on minu uued ideed, näiteks eile tuli mõte ...“). Abistavad küsimused: Kus oled pildil sina? Milliseid sümboleid sa pildil näed? Kuidas need konkreetselt seostuvad sinu eluga? Soovi korral võib teine mängija küsida täpsustavaid küsimusi.

- **Positiivne tagasiside.** Mängijad kirjutavad oma kaardi välimise külje ülaäärele väiksel oma nime ja annavad kaardi teisele mängijale. Teine mängija kirjutab saadud kaardile positiivseid lauseid, nt „Ma olen sulle tänulik, et Sa ...“ või „Mulle väga meeldib Sinu ...“ Pärast antakse kaart omanikule tagasi ning ta võtab selle endaga kingituseks ja mälestuseks kaasa.

### Soovitused

- **Kui mängija ei soovi valitud ülesannet täita, siis saab ta** loobuda ülesande täitmisest, põhjendades siiralt, miks ta ei soovi seda ülesannet täita ja ta võib võtta uue kaardi.
- **Soovi korral lepitakse kokku, et mängu ajal toimunu on konfidentsiaalne.**
- **Keelatud on teise halvustamine, survestamine ja vahele segamine.** Oluline, et mängija saab oma mõtte kiirustamata lõpetada. Küsimused võimaldavad igal ajal valida, kui avatult ta vastab. Pole õigeid ega valesid vastuseid!

### Oluline info

Pildikaarte on võimalik eraldi juurde osta.

Lisainfo: [www.avajaavasta.eu](http://www.avajaavasta.eu), [www.facebook.com/avajaavasta](https://www.facebook.com/avajaavasta)