

TUTVUMISMÄNGU JUHEND

Mäng loob avatud õhkkonna ja aitab üksteisega tuttavaks saada. Mäng sobib seltskonnale, kus on inimesi, kes kohtuvad esimest korda või kes alles alustavad ühist tegevust (esmakursuslased, koolitusgrupid, projektimeeskonnad, laagrites osalejad), samuti grupele, kellega on liitunud uusi inimesi (töökollektiiv, sõpruskond, suguvõsa).

Mängu omapära

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

Mäng koosneb:

- ülesannete kaartidest (sinise taustaga) – 40 tk,
- tegevuste kaartidest (rohelise taustaga) – 15 tk,
- piltidega kaartidest – 30 tk
- tänutäppidest – 30 tk.

Lisaks on vaja igale osalejale mängu lõpus kirjutusvahendit.

Ettevalmistus mänguks

- **Lepitakse kokku mängu kestus või ringide arv.** Soovituslik mängu kestus on kaks tundi või neli-viis ringi. Ühe ringi jooksul saavad kõik mängijad vastata ühe korra. Vastamine toimub päripäeva. Aega planeerides tuleb arvestada, et mängu lõpuringiks kulub umbes 30 minutit.
- **Ülesannete ja tegevuste kaardid** pannakse eraldi virnadesse 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 teistelt saadud. Täppide jagamine ja saamine ei ole mõeldud võistlemiseks.
- **Iga mängija valib endale pildikaartide hulgast välja ühe, mis talle silma jääb või teda kõnetab.** Need kaardid jäävad esialgu mängijate kätte. Iga valitud pildikaart sümboliseerib mängijat, kes selle valis ja neid nimetatakse **kaaslase kaartideks**. Ülejäänud pildikaardid pannakse lauale ühte virna.
- **Alustab mängija, kellel on järgmisena sünnipäev.** Esimeses ringis näitab iga mängija enda valitud pilti teistele ja räägib, miks ta just selle pildi valis, mis on sellel tema jaoks olulist või kuidas see teda kõnetab. Räägitakse järjekorras.
- Pärast tutvustamist pannakse **kaaslase kaardid** laua keskele tagasi nii, et pildid on allpool, kaardid segatakse.

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 täidetakse koos kaaslasega. Sellisel juhul valib mängija laualt kaaslase

kaardi, näitab seda teistele mängijatele ja teeb kindlaks, kelle kaart see on. Valitud kaardi omanik on kaardivõtja kaaslane vaid selle ülesande ajal. Kui kaardivõtja võtab kaaslase kaardi, mille ta ise mängu alguses valis, paneb ta selle tagasi ja valib uue kaardi.

- **Pärast esimest ülesannete täitmise ringi saab edaspidi igaüks valida, kas ta soovib võtta kaardi ülesandega või tegevusega. Tegevuse kaardi võtja loeb kaardil oleva teksti teistele ette ja jubib antud tegevust, millest kõik mängijad osa võtavad.**
- **Mängu põhiosa kestab vastavalt kokkulepitud ajale või ringide arvule.**

III Kokkuvõte

- **Enda avastamine.** Iga mängija võtab laualt pildikaardi, mis teda selles mängus esindas. Iga mängija 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 sümboteid sa pildil näed? Kuidas need konkreetselt seostuvad sinu eluga? Soovi korral võivad teised mängijad küsida täpsustavaid küsimusi.
- **Positiivne tagasiside.** Kõik mängijad kirjutavad oma kaardi välimise külje ülaäärele väiksel oma nime ja annavad kaardi edasi järgmisele mängijale. Järgmine mängija kirjutab saadud kaardile positiivseid omadusi kaardi omaniku kohta. Jälgida tuleb, et kõigile jätkuks kirjutamiseks ruumi. Kaardid liiguvad ringis edasi nii, et kõik mängijad saavad kõigile kaartidele kirjutada. Lõpuks jõuab kaart omanikule tagasi ja ta võtab selle endaga kingituseks ja mälestuseks kaasa.

Soovitused

- **Soovitav on valida mängujuht.** Juht võtab mängust osa, kuid tal on lisaülesanded. Mängujuht: 1) innustab ja aitab vastamisel (nt „Ütle esimene asi, mis pähe tuleb.”); 2) tänab vastajaid, eriti siis, kui keegi on end avanud või piire ületanud (nt „Täna, et seda jagasid.”); 3) jälgib, et kedagi ei survestataks (nt „Igaühel on õigus valida, kui palju ta räägib.”); 4) sekkub negatiivsete ja solvavate märkuste korral, tuletades meelde, et mängu eesmärk on veeta üheskoos meeldivalt aega; 5) jälgib aega (nt teatab, et nüüd algas mängu viimane ring) ja mängu tempot (vaatab, et keegi ei jääks liiga kauaks rääkima); 6) jälgib, et pärast igat ringi võetaks tegevuste kaart.
- Mängujuht valitakse vabatahtlike seast ühise arutelu tulemusena. Kui sobivat juhti ei leita, mängitakse ilma juhita, kuid arvestatakse eeltoodud soovitusi.
- **Kui mängija ei soovi valitud ülesannet täita, siis on tal kolm õlekõrt:** 1) võtta kaaslase pildikaart ja lahendada ülesanne kaaslase abiga; 2) võtta pildikaart ja lasta ülesanne täita mängijal, kelle kaardi ta võttis; 3) loobuda ülesande täitmisest, põhjendades siiralt, miks ta ei soovi seda ülesannet täita. Mängija võib igat õlekõrt kasutada ühe korra.
- **Kui ülesande täitmine ei ole võimalik** (nt pole piisavalt ruumi), **võetakse uus kaart.**
- **Lepitakse kokku, et mängu ajal toimu on konfidentsiaalne.**
- **Keelatud on teiste halvustamine ja survestamine.** Küsimused võimaldavad igaühel valida, kui avatult ta vastab.

Oluline info

Pildikaarte on võimalik eraldi juurde osta.

Lisainfo: www.avajaavasta.eu, www.facebook.com/avajaavasta