

Настільна гра «Галопом по Європах!»

**Чудова настільна гра,
яка буде цікавою як для дітей,
так і для дорослих!**

**Гра «Галопом по Європах»
не тільки розвиває ерудицію та передбачливість,
але і стане у нагоді для подальшого успішного життя!**

Настільна гра «Галопом по Європах!»

Ця захоплива гра допоможе вам опанувати премудрості життя. Граючи в «Галопом по Європах», ви навчитеся ефективно розпоряджатися грошима, планувати подорожі, дізнаєтесь, які ситуації можуть виникати у разі, якщо ви мало обізнані щодо особливостей перебування за кордоном. Винахідливість і кмітливість, уміле поєднання розважливості й розумного ризику не лише приведуть вас до перемоги у грі, але й, без сумніву, стануть у нагоді в дорослому житті.

Автори-розробники гри:

Лях Тетяна Леонідівна — голова методичної ради Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»; канд. пед. наук, доцент кафедри соціальної педагогіки та корекційної освіти Інституту психології і соціальної педагогіки Київського університету імені Бориса Грінченка

Нікітіна Ольга Михайлівна — координатор проектів Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»

Журавель Тетяна Василівна — керівник проектів Всеукраїнського громадського центру «Волонтер»; викладач кафедри соціальної педагогіки та корекційної освіти Інституту психології і соціальної педагогіки Київського університету імені Бориса Грінченка

Настільна гра «Галопом по Європах» створена Українським фондом «Благополуччя дітей» в рамках проекту «Запобігання торгівлі людьми шляхом розвитку соціальної роботи та мобілізації громад», 2010 р.

У комплекті:

- валізи з позначками (4 од.)
- грошові банкноти (100 од., серед них номіналом 1000 — 20 од., 5000 — 20 од., 10000 — 50 од., 50000 — 20 од., 100000 — 20 од.)
- ігрове поле (1 од.)
- інструкція (1 од.)

- картки «Банківська картка» (4 од.)
- картки «Випадок» (30 од.)
- картки «Віза до країни» (4 од.)
- картки «Власний бізнес» (12 од.)
- картки «Водійські права» (4 од.)
- картки «Диплом про освіту» (8 од.)
- картки «Додаткова спеціальність» (4 од.)
- картки «Закордонний паспорт» (4 од.)
- картки «Запрошення на навчання за кордоном» (8 од.)
- картки «Запрошення на роботу за кордоном» (8 од.)
- картки «Іноземна мова» (20 од.)
- картки «Інформаційна картка туристичного агентства» (38 од.)
- картки «Квитки за кордон» (4 од.)
- картки «Лист у пляшці» (28 од.)
- картки «Невдача» (16 од.)
- картки «Страховий поліс» (4 од.)
- картки «Тур» (4 од.)
- картки «Туристичні буклети» (30 од.)
- картки «Шанс» (28 од.)
- картки запитальні «?» (40 од.)

- кубики (2 од.)
- фішки гравця (4 од.)
- жетони про візит за кордон «Освіта за кордоном», «Робота за кордоном», «Туристична подорож за кордон» (36 од.)

Правила гри та інструкції для ведучого

Кількість гравців

Кількість гравців — від 2 до 4. Звертаємо увагу ведучого на те, що гра в середньому триває 2—3 години. Більша кількість гравців спричинить повільний темп просування у грі, а також поверховість у відпрацюванні теоретичного навчального матеріалу. Фокус-групи показали найкращий темп та якість засвоєння інформації, коли грають 2—3 гравці.

Мета гри

Мета гри — шляхом ефективного управління своїми життєвими планами, аналізу можливих ризиків та наслідків необачних вчинків досягти максимально більшої стабільності, подорожувати світом та мати власну справу. Обговорити проблему трудового трафіку й торгівлі людьми, проаналізувати причини та наслідки цього явища. Ведучий пропонує гравцям протягом гри побувати у трьох країнах світу, досягнувши перед цим соціальної та фінансової стабільності, зібравши необхідні для поїздок документи.

Ведучий

Особлива роль у грі відводиться ведучому. Ця людина повинна бути обізнаною щодо протидії трудовому трафіку та торгівлі людьми, компетентною з методики проведення просвітницько-профілактичних ігор. Ведучий повинен чітко стежити за дотриманням правил гри, за нагоди стимулюючи дискусію серед гравців та даючи корисну інформацію, що дозволить розширити уявлення про проблеми трудового трафіку та торгівлі людьми, особливості перебування за кордоном. Він ніколи не повинен залишати гравців наодинці з грою, слідкуючи за її ходом і відстежуючи правильність відповідей. Фокус-групи показали, що лише таким чином можна попередити викривленість і недостовірність інформації.

Ігрове поле

Ігрове поле складається з двох кіл — внутрішнього та зовнішнього. Внутрішнє коло складається з десяти секторів, де зазначені можливі маршрути подорожей: Великобританія, Єгипет, Італія, Нідерланди, Німеччина, Польща, Росія, Туреччина, Франція, Чехія.

На зовнішньому колі розташовано 40 клітинок з назвами пунктів, до яких можна потрапити фішкою шляхом кидання двох кубиків, серед них: «Шанс», «Випадок», «50/50», «В'язниця», «Лист у пляшці», «?», «Власний бізнес», «Паспортний стіл», «Мовні курси», «Курси водіїв», «Туристичне агентство», «Каса», «Страхова компанія», «Центр зайнятості», «Посольство», «Робота», «Освіта», «Банк», «Невдача», «Пограбування». Про їхнє призначення йдеться в пунктах нижче.

Спосіб розкладання й видачі карток

Картки «Шанс», «Випадок», «?», «Лист у пляшці», «Невдача», «Інформаційна картка туристичного агентства» ведучий розкладає на вільні клітинки в середині ігрового поля тильною стороною догори.

Ведучий у ході гри розпоряджається грошима, що знаходяться в банку. Перед початком гри він видає кожному гравцю початковий капітал, що дорівнює 50 000 грошиків, а також валізи з пустими відділами для подальшого накопичення «бонусів». Бонуси вкладаються гравцями у власні «валізи», видаються їм на початку гри. Ці валізи заповнюються поступово, що дозволяє гравцям і ведучому стежити за ходом гри.

Початок гри

Фішки гравців починають рухатися з клітинки «Старт» і проходять ігрове поле коло за колом. Напрямок руху позначено стрілками. Закінчуючи кожне коло, при проходженні клітинки «Старт», гравці отримують додатковий капітал у розмірі 50 000 грошків та прибутки від отриманої у Центрі зайнятості додаткової професії, власної справи, знання мови та вміння водити автомобіль.

Якщо на кубиках випав дубль, гравець має право на додатковий хід. Проте, якщо дубль випав у нього 3 рази поспіль, йому доведеться сплатити ведучому штраф у розмірі 25 000 грошків, а у разі неплатоспроможності — віддати якийсь зі своїх бонусів. Якщо учасник не має бонусів, він потрапляє до в'язниці, пропускає там 2 ходи і вже звідти продовжує гру.

Ведучий повинен на початку гри підкреслити, що відповідальність за розрахунки при перетині клітинки «Старт» покладається саме на гравця. Якщо гравець забуває зробити розрахунок, то він автоматично позбавляється цієї можливості до наступного перетину клітинки «Старт». Це саме стосується і позики у ведучого. Якщо учасник після перетину старту забув повернути частину коштів, то він позбавляється такої можливості, а його «бонус» переходить у власність ведучого.

Можливість позики

Якщо гравцеві в певний момент гри потрібні додаткові кошти, він може отримати позику у ведучого, заклавши при цьому за половину номінальної вартості один зі своїх бонусів, які мають певну вартість. Гравець має повернути позику, пройшовши одне коло з моменту її видачі (перетнувши клітинку «Старт»). Якщо після закінчення вказаного терміну гравець не може повернути виданий кредит, то його «бонус» конфіскується.

У разі, якщо гравець вже застав бонус під заставу, то у цьому колі він вже не має права заставити інші бонуси.

У ході гри гравцям доцільно прагнути зібрати усі бонуси, які дозволять отримувати стабільний прибуток та безтурботно подорожувати світом, заповнивши усі відділення отриманої на початку гри валізи.

«50/50»



Гравець, чия фішка опинилася на клітинці «50/50», кидає один кубик, загадавши перед цим уголос «парне-непарне» і суму, якою він ризикує. У разі виграшу (вгадувані парності чи непарності цифри, що випала на кубику) або програшу названа гравцем сума або видається йому, або ж, навпаки, сплачується ведучому.

«В'язниця»



Клітинка «В'язниця» передбачає покарання: гравець повинен на свій розсуд пропустити 2 ходи або віддати ведучому один зі своїх «бонусів».

«?»



Якщо гравець потрапляє на клітинку «?», то він має відповісти на поставлене запитання. Він зачитує вголос запитання та варіанти відповідей. У разі правильної відповіді гравець робить додатковий хід, а у протилежному — пропускає хід.

Ведучому слід припинити ходи до того часу, поки питання не буде детально розглянуте!

Слід підкреслити, якщо гравець потрапив на клітинку «?» викинувши перед цим дубль, то він має зробити у разі правильної відповіді 2 ходи: один — за правильну відповідь на питання, другий — через дубль, який випав перед цим. Якщо ж гравець потрапив до клітинки «В'язниця», то право повторного ходу він або втрачає, або відкупається за правилами клітинки.

«Випадок»



Гравець, чия фішка опинилася на клітинці «Випадок», поза чергою тричі кидає один із кубиків. Якщо випала «б», то гравець картку не тягне.

Якщо жодного разу кубик не дав результату «б», гравець тягне одну із карток цієї клітинки, зачитує її вголос і намагається розв'язати запропоновану ситуацію. У разі, якщо він дав максимально вичерпну правильну відповідь, гравець продовжує гру, додатково кидаючи кубик. Якщо відповідь не правильна чи занадто поверхова, гравець переходить до клітинки «В'язниця», пропускає 2 ходи або віддає ведучому один зі своїх бонусів. Тільки після цього з цієї ж клітинки він продовжує гру.

У будь-якому разі ведучий має завершити обговорення ситуації, озвучивши правильну відповідь. Тут важлива роль випадає саме йому, оскільки усі запропоновані ситуації торкатимуться проблеми трудового трафіку, торгівлі людьми, небезпек, що можуть трапитися з людиною за кордоном. Ведучий має стимулювати дискусію в групі.

«Центр зайнятості»



Потрапляючи на клітинку «Центр зайнятості», гравець отримує певну спеціальність на курсах перекваліфікації. Ведучий видає йому картку «Додаткова спеціальність», яка щочола приносить гравцю 10,000 грошків прибутку.

«Банк»



Потрапляючи до «Банку», гравець може вкласти 100 000 грошків у банківську картку, яка знадобиться йому в можливій поїздки за кодон. У будь-який момент гравець може обміняти банківську картку на готівку — 100 000 грошків. За гру банківських карток можна придбати декілька, усе залежить від бажання та фінансової спроможності гравця. Слід наголосити, що у разі збанкрутіння або ж пограбування, кошти на банківські картці зберігаються.

Банківську картку не можна залишати під заставу. Її можна обміняти у ведучого на готівку.

«Подорож»



Коли фішка потрапляє на клітинку «Подорож», гравець може перейти на внутрішнє коло. Але перед цим він має зважити, чи зможе він потрапити за кордон, уважно переглянувши власну валізу з необхідними документами. Для поїздки за кордон гравець повинен мати у валізі закордонний паспорт, страховий поліс, візу, квитки, банківську картку, запрошення на навчання чи роботу. У разі туристичної подорожі гравець повинен мати тур, закордонний паспорт і страховий поліс. Якщо документів достатньо, гравець поза чергою кидає один кубик і робить кількість кроків, що на ньому випала, у позначеному стрілками напрямі. Він починає з сектора внутрішнього кола, що розташований напроти клітинки «Подорож», на якій зупинилася його фішка. Слід звернути увагу, що подорожуючи до таких країн як Єгипет і Туреччина, візу оформлюють прибуттю після прибуття до країни. Тому гравець може ризикнути вирушити у подорож без візи. Якщо його фішка опиниться на одній зі згаданих країн, то він може придбати візу у ведучого і насолодитися подорожжю. У разі потрапляння до іншої країни, поїдка неможлива. Виняток — Росія, оскільки вирушаючи до неї, віза не потрібна.

Потрапивши до країни, гравець пропускає 3 ходи, витрачаючи час на подорож. Ведучий пропонує йому буклет із відомостями про країну, про її архітектурні пам'ятки. Якщо дозволяє час (на розсуд ведучого), гравець зачитує інформацію уголос, знайомлячи з країною інших. Пропустивши 3 ходи, гравець повертається на клітинку «Подорож», з якої вирушав у мандри, і продовжує гру, повернувши ведучому використані під час подорожі «візу», «запрошення на навчання», «запрошення на роботу», «страховий поліс», «квитки».

«Шанс»



Коли гравець потрапляє на клітинку «Шанс», він знімає з відповідної купки верхню картку і виконує вказані на ній дії. Якщо гравець витягнув картку з пропозицією відвідати одну з установ зовнішнього кола, то він одразу, у цей хід, має переставити свою фішку за годинниковою стрілкою на найближчу клітинку цієї установи, скористатися усіма її бонусами і надалі вже саме з цієї клітинки продовжувати гру. Використана картка кладеться вниз купки. Якщо найближча установа за годинниковою стрілкою доступна тільки за умови перетину старту, то ведучий має здійснити усі відповідні виплати гравцю.

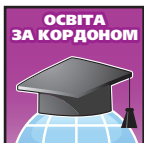
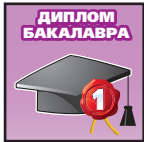
На внутрішнє коло можна потрапити й іншим шляхом — якщо, зупинившись на клітинці «Шанс», гравець витягає картку з відповідною вказівкою. У цьому випадку (на відміну від «Подорожі»), гравець потрапляє безпосередньо в один із секторів внутрішнього кола (незалежно від наповнення необхідними документами власної валізи) і пропускає 3 ходи для знайомства з країною. Після здійснення вдалої подорожі по внутрішньому колу гравець повертається на ту клітинку зовнішнього кола, з якої він потрапив туди.

«Невдача»



Назва клітинки «Невдача» говорить сама за себе. Гравець, потрапляючи на неї, витягує одну з карток і виконує дії, які у ній зазначаються. Здебільшого усі дії пов'язані з фінансовими збитками та покаранням за необачливість.

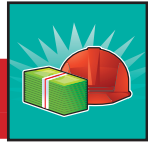
«Освіта»



Потрапляючи на клітинку «Освіта», гравець отримує можливість поетапно підвищити її рівень, отримавши рівень бакалавра і магістра. Здобуваючи освіту, гравець отримує відповідний диплом. Освіту можна здобути, навчаючись на бюджеті (безкоштовно) і за контрактом (-75 000 грошників). Для цього гравець кидає кубики. У разі, якщо випав дубль, він отримує можливість підвищити свій освітній рівень, навчаючись на бюджеті. Якщо ж дубль не випав, то гравець може вкласти кошти у навчання за контрактом, заплативши 75 000 грошників. Вирішивши навчатися, гравець пропускає 3 ходи. Навчання — справа добровільна. Якщо гравець навчатися не хоче або фінансово не спроможний, він має право відмовитися від бонусів клітинки «Освіта» і продовжити гру.

Здобувши рівень «магістра», гравець отримує право спробувати свої сили у стажуванні за кордоном. Для цього він знову кидає кубики. У разі, якщо випав дубль, він отримує запрошення на навчання за кордоном, сплативши ведучому 120 000 грошників. Зібравши усі необхідні документи у своїй валізі, потрапивши до клітинки «Подорож», він зможе вирушити до певної країни, визначивши її киданням кубика і витративши на навчання 3 ходи. Після повернення з поїздки, пройшовши навчання, гравець, потрапляючи на клітинку «Робота», зможе отримувати прибуток 15 000 грошників.

«Робота»



Потрапляючи на клітинку «Робота», гравець отримує прибуток у відповідності до рівня освіти: середня — 10 000, бакалавр — 30 000, магістр — 50 000. Отримавши освіту за кордоном, гравець отримує додатково 15 000 грошників.

«Паспортний стіл»



Потрапляючи на клітинку «Паспортний стіл», гравець отримує можливість придбати закордонний паспорт за 35 000 грошників.

«Власний бізнес»



Потрапляючи на клітинку «Власний бізнес», гравець має можливість вкласти кошти в розмірі 200 000 грошників у власну справу, що даватиме йому щочола 20 000 прибутку. Ці кошти він отримує у ведучого, перетинаючи клітинку «Старт». За гру можна відкрити декілька власних справ і мати відповідний прибуток щочола.

«Туристичне агентство»



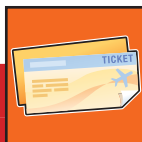
Опинившись на клітинці «Туристичне агентство», гравець може придбати тур за 250 000 грошників. У разі відмови від покупки, він має можливість дізнатися подробиці про туристичні подорожі, отримавши безкоштовно інфокартку туристичного агентства. Тоді він зачитує її вголос. Якщо гравець купив тур і вже має страховий поліс і закордонний паспорт, потрапивши на клітинку «Подорож», він без проблем здійснює туристичну мандрівку, обравши шляхом кидання кубика країну і пропустивши для її вивчення 3 ходи. Після поїздки він продовжує гру з тієї клітинки, звідки розпочав свою подорож.

«Мовні курси»



Потрапивши на клітинку «Мовні курси», гравець має можливість опанувати за 25 000 грошків певну мову, що принесе йому подальшому щокордонного прибутку у 5 000 грошків. Чим більше мов — тим більший прибуток! Окрім цього, знання мови вкрай необхідне для навчання і роботи за кордоном, а також зробить значно яскравішою туристичну подорож.

«Каса»



Опинившись на клітинці «Каса», гравець може придбати собі квитки за кордон (85 000 грошків), які знадобляться йому в можливій поїздки.

«Страхова компанія»



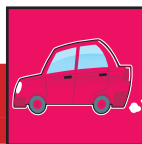
Потрапляючи на клітинку «Страхова компанія», гравець отримує можливість придбати страховий поліс за 50 000 грошків, який дозволить йому вільно себе почувати у країнах закордоння.

«Посольство»



Отримати візу для поїздки за кордон можна, потрапивши на клітинку «Посольство» та сплативши за неї 50 000 грошків.

«Курси водіїв»



Водійські права, які можна отримати на «Курсах водіїв», сплативши за це 30 000 грошків, у майбутньому будуть приносити своєму господарю прибуток у розмірі 5 000 грошків щочола.

«Лист у пляшці»



Потрапивши на клітинку «Лист у пляшці», гравець отримує листа від мандрівника, у якому йдеться про дивину різних країн світу. Гравець, отримавши такого листа, зачитує його вголос.

«Пограбування»



Якщо гравець потрапляє на клітинку «Пограбування», він змушений віддати усі свої кошти.

Тривалість гри

Тривалість гри обумовлюється ведучим та гравцями до її початку — гра може бути обмежена часом, а може закінчуватися на визначеному етапі — наприклад, після трьох поїздок за кордон. Виграє той, у кого найвищі результати.

Кожного разу, збираючись грати, ведучий повинен підготувати групу перед тим, як переходити безпосередньо до карток. Він має презентувати гру, пояснити її цілі та розповісти, як грати. Зазвичай, набагато простіше показати, як грати у гру, аніж просто роздати написані інструкції або ж зачитати їх. Необхідно пояснити, що група повинна якомога ретельніше розглянути питання та дати відповіді на них, а не поспішати до фінішу.

Слід також наголосити на тому, що гра «Голопом по Європах» повинна використовуватися лише в рамках здійснення комплексної профілактичної програми і може доповнювати певні її підрозділи. У іншому випадку гравці не впораються із завданнями блоків «?» та «Випадок».

Звертаємо ще раз увагу на важливість коментарів гравців і ведучого щодо питань і ситуацій, які пропонуються для обговорення у грі. Наголошуємо, що ведучий повинен завжди бути поруч із гравцями. Навіть у разі, якщо гравці вже добре орієнтуються з означених питань.

Іноді гравці бажають просто якнайшвидше давати відповіді й переходити до наступного запитання. Тоді ведучий має ініціювати дискусію у групі. Так, можна встановити певний обов'язковий час для дискусії, використати деякі дискусійні питання перед початком роботи, а також постійно ставити заздалегідь визначені дискусійні питання протягом усієї гри.

Групові дискусії — дуже важлива частина гри. Це ті дії, які поєднують у собі навчання, а також допомагають виявити установки та цінності гравців. Ось чому дуже важливо провести обговорення разом з усією групою після закінчення гри. Це дасть ведучому можливість ще раз скоригувати та роз'яснити можливі непорозуміння та розставити основні акценти. Гра з кожною з груп зазвичай допомагає створити плани майбутніх занять та тем, які варто було б розглянути детальніше.

Тому пропонуйте гравцям свою підтримку. Занотуйте питання, теми та суперечливі висловлювання, що виникають під час гри, щоб потім проаналізувати та зробити відповідні висновки щодо прогалин у знаннях гравців та в розділах профілактичної програми.

Для полегшення роботи з інформаційними картками, наводимо приклади можливих відповідей на питання секторів «?» та «Випадок».

