

[değişim için.
oyna •

**DEĞİŞİM İÇİN OYNA
OYUN KİTAPÇIĞI**

[all together
hep beraber •
alle zusammen



www.hep-beraber.org • www.germanturkishinitiative.org • www.alle-zusammen.org

Proje Yürütücùleri ve Destekçileri

Hep Beraber Projesi ikinci dònemi, Anadolu Kùltùr ve Institut DINX iřbirlięi ve Stiftung Mercator desteęiyle, 2019-2022 yılları arasında gerçekteřtirilmiřtir.

PROJE HAKKINDA

MÜLTECİ DESTEĞİ ALANINDA ALMANYA-TÜRKİYE ORTAKLIK İNİSİYATİFİ ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN

İçinde bulunduğumuz zamanlarda, dünyanın her yanında giderek artan ve toplumsal hayatı belirleyen olgulardan biri olan zorunlu sınıraşırı göçlerle birlikte, farklı sosyokültürel geçmişlerden gelen, farklı aile dillerine sahip çocuk ve gençlerin birlikte yaşadığı, sosyalleştiği ve eğitim aldığı alanlar da giderek artıyor.

Yoğun göçle sürekli yeniden şekillenen toplumsal dinamikler uyumun yanı sıra çatışmaları, yeni soruları ve ihtiyaçları beraberinde getiriyor. Sosyal eşitsizlikler, dışlamanın ve toplumsal çatışmanın yeni biçimleri, yükselen önyargı ve ayrımcılıklar kendini gösterirken bunlarla mücadelelenin yeni mecraları, dayanışma pratikleri ve hak temelli çalışmalar da çoğalıyor ve çeşitleniyor.

Böyle bir bağlamda, Hep Beraber Projesi iyi işleyen ve adil bir “birlikte yaşam ekosistemi” inşa etmek ve bunu tüm bileşenleriyle sürdürülebilir kılmak için 2017’den bu yana, Türkiye ve Almanya’dan sivil toplum kurumlarını bir araya getirerek kurumların işbirliği içinde, sosyal uyum ve kapsayıcı öğrenmeye dair yenilikçi içerikler üretmesinin imkânlarını yaratıyor.

Anadolu Kültür ve Institut Dinx yürütücülüğünde, Stiftung Mercator desteğiyle hayata geçen projenin 2019-2022 yılları arasında gerçekleştirilen ikinci döneminde, Türkiye ve Almanya’dan 16 sivil toplum kurumundan eğitimci, sosyal hizmet uzmanı, pedagoğ, sanatçı ve bağımsız uzman bir araya geldi ve kapsayıcı toplumlar ve eğitim alanları inşa etmeye destek sağlamak üzere farklı konuları ele alan eğitim modülleri geliştirmeye odaklandı.



Proje kapsamında beş farklı kapasite geliştirme programı ortaya çıktı. Bu programlar, çocuk ve gençlik çalışmaları, formel olmayan eğitim, mülteci desteği alanı, sanatla öğrenme, toplum ruh sağlığı, kapsayıcı eğitim ve alternatif pedagojiler gibi birbiriyle ilişkili alanlarda çalışan kurum, eğitimci ve gönüllülerin hem becerilerini hem de uygulamalarını desteklemek üzere her iki ülkede eğitim ve yaşam alanlarında kapsayıcı yaklaşım, tutum ve programları güçlendirmeyi ve yaygınlaştırmayı hedefliyor.

HEP BERABER EĞİTİM PROGRAMLARI, Haziran 2022 itibarıyla alanda çalışan kişi ve kurumlarla bedelsiz olarak paylaşılacak ve proje web sitesi üzerinden erişime açık olacaktır.

www.hep-beraber.org
www.germanturkishinitiative.org
www.alle-zusammen.org

DEĞİŞİM İÇİN OYNA PROGRAMI

HEP BERABER Projesi kapsamında geliştirilen Değişim İçin Oyna Programı, üç modülden oluşan bir kapasite geliştirme programı ile bir kutu oyunundan oluşuyor.

Program, eğitim ve öğrenme ortamlarında olduğu gibi günlük yaşamın diğer alanlarında da kendini gösteren çeşitli ayrımcılık biçimlerine yönelik farkındalıkların geliştirilmesine; aynı zamanda, ayrımcılıkla mücadele alanlarının alternatif ve eleştirel pedagojik yaklaşım ve araçlarla çoğaltılmasına destek vermeyi amaçlıyor.

DEĞİŞİM İÇİN OYNA KUTU OYUNU

Hedef Grubumuz Kim?

Gençlere ve yetişkinlere yönelik olarak hazırlanan Değişim İçin Oyna Kutu Oyunu, farklı ayrımcılık türlerine, bunların birbiriyle kesişimleri, etkileşimleri ve bunun sonuçlarına daha duyarlı olabilmenin ve bu konular etrafında birlikte düşünüp tartışabilmenin yapıcı bir zeminini oluşturmak üzere tasarlandı.

Bu kutu oyunu sosyal hizmetler, eğitim, pedagoji ve psikososyal destek gibi alanlarda çalışan, hak temelli örgütlenmeler içinde yer alan ve bu alanda kendini geliştirmek isteyen profesyoneller ve gönüllüler başta olmak üzere ilgilenen herkesin kullanımına yöneliktir. Oyun sadece eğitim, sivil toplum ve sosyal hizmetler alanı için değil, kamu ve özel sektörde çeşitli alanlarda hizmet sunan tüm kurum ve kuruluşların hak temelli düşünme, örgütlenme ve hizmet sunma repertuarlarını zenginleştirmek üzere kullanılabilir.

Neyi Amaçlıyoruz?

Oyun, toplumsal eşitsizlikler ve ayrımcılıkları işaret ederek bunlar etrafında bir bilgi paylaşımını ve tartışmayı tetiklemeyi, güç ilişkileri üzerine eleştirel düşünmeye alan açmayı ve bu sayede hak temelli bir düşünme ve eyleme pratiğini yaygınlaştırmayı hedefliyor.

Oyunda yer alan,

- **Quiz Kartları** yerel ve küresel eşitsizlikler ve ayrımcılık biçimleri hakkında bilgi birikimini genişletmeyi,
- **Tartışma Kartları** yapıcı bir tartışma kültürünü beslemeyi ve oyuncuların yeni bakış açılarına ve farklı fikirlere tanıklık etmesine alan açmayı,
- **Vaka-Eylem Kartları** günlük hayatta karşımıza çıkabilecek ayrımcılık ve hak ihlali örnekleri üzerine düşünmeyi ve bunlara yönelik, hak temelli bir bakış açısıyla bireysel ve kolektif eylem önerileri geliştirilmesini teşvik etmeyi,
- **Aktivist İpucu Kartları** farklı coğrafyalardan ve dönemlerden, çeşitli hak ihlalleri veya ayrımcılık biçimleriyle mücadele etmiş kişileri ve hikayelerini görünür ve bilinir kılmayı amaçlıyor.

Oyunla Öğreniyoruz

Bu amaçları hayata geçirmek için ise oyun oynamanın öğrenmeyi destekleyen dönüştürücü gücünden faydalanıyoruz.

Bu kadar çokboyutlu, çokkatmanlı ve karmaşık toplumsal meseleler üzerinde çalışırken ve yetişkinler olarak öğrenirken oyunun merak ve heyecan uyandıran, keşfetmeye ve deneyimlemeye alan açan ve kendimizden çıkıp başka türlü olabilmeye imkan veren verimli ve keyifli alanından istifade ediyoruz. Oyunun, konuşulması zor olanı konuşulabilir kılarak erişimi kolaylaştıran bir araç olmasıyla, programın sahadaki uygulanabilirliğini ve etkisini çoğaltacağına inanıyoruz.

Oyunun Yolculuğu

Değişim İçin Oyna, HEP BERABER Projesi ikinci döneminde Anadolu Kültür ve Institut Dinx yürütücülüğünde, Almanya'dan FUMA, IDA NRW ve ISTA Kinderwelten'in ve Türkiye'den İzmir Büyükşehir Belediyesi Kentsel Adalet ve Eşitlik Şube Müdürlüğü ve Bir İZ Derneği'nin katılımıyla ve Johanna Janiszewski ve Nil Delahaye'nin uzmanlık desteğiyle, iki yıla yayılan bir süreçte geliştirildi.

Pandemi nedeniyle fikir geliştirme ve ortak üretim sürecinin neredeyse tamamını çevrimiçi olarak gerçekleştirdik. Almanca, İngilizce ve Türkçe çeviri desteğiyle, çokdilli ve heyecanlı tartışmalarla şekillenen oyun tasarımına, her iki ülkede gerçekleştirdiğimiz pilot uygulamalarda aldığımız geri bildirimleri de dahil ettik.

Oyunda ve eğitim programında kullandığımız yaklaşım ve dilde ayrımcılığa karşı hassasiyet gösteren ve güce eleştirel bir tavır alan bir yerde konumlanmaya gayret ettik. Gözden kaçırdığımız veya yeterince ağırlık veremediğimiz bakış açıları olabileceğini biliyor ve önümüzdeki dönemde sahadan ve uygulayıcılardan alacağımız katkıları önemsiyoruz.

Kutu içinde sunduğumuz boş kartlar her kurumun kendi uzmanlık alanlarında eklemeler yapabilmesi için tasarlandı. Değişim İçin Oyna Kutu Oyunu, oynandıkça zenginleşip değişebilecek ve değiştirme gücünü buradan alan bir oyun olarak kurgulandı. Oyun, tasarım sürecinde olduğu gibi, sahada uygulama aşamalarında da işbirliğine dayanan ve katılımcı bir yaklaşımı benimseyerek yolculuğuna devam edecek, yerel ve uluslararası paydaşlarla ve farklı eğitim programlarıyla buluşacak. Bu süreçte sunulacak katkıların, oyunun web sitemizde yer alacak ve çıktı alınarak oynanabilecek versiyonuna ve ileride yapılması muhtemel baskılara eklenmesini hayal ediyoruz.

Değişim İçin Oyna Kutu Oyunu, oyuncularını hem birbirlerinden hem oyunda yer alan aktivistlerin mücadelelerinden hem de oyun sırasında türeyecek zengin tartışmalardan ilham alarak değişimin parçası olmaya, yollarını düşünmeye hayatın farklı alanlarındaki eşitsizlikler ve ayrımcılıklara dair bireysel ve kolektif eylemler hayal etmeye ve harekete geçmeye davet ediyor!

KUTU İÇİNDE NELER VAR?

- Oyun Zemini
- Zar
- Değişim İçin Oyna Oyun Kitapçığı
- Oyun Kartları:
 - Quiz Kartları (Fuşya)
 - Vaka-Eylem Kartları (Sarı)
 - Tartışma Kartları (Mavi)
- Aktivist İpucu Kartları
- Kendime Notlar Kağıdı

HAZIRLIK

Oyun zemini uygun bir masaya serilir.

Quiz, Tartışma ve Vaka - Eylem kartları oyun zemini üzerinde bulunan ilgili hanelere yerleştirilir.

Moderatör, aktivist ipucu kartı setlerinden iki tanesini seçer, oyun zemini üzerindeki yerlerine yerleştirir. Oyunun daha keyifli ilerlemesi için oyuncuların oyundan önce, özellikle aktivist ipucu kartlarını görmeleri tavsiye edilir.

Moderatör, Kendime Notlar Kağıdı'ndan katılımcı sayısı kadar çıktı alır. (bkz. Ek Malzemeler)

Oyuncular, iki grup halinde, oyun zeminine ve piyonlara rahatça erişebilecekleri bir şekilde oturur.

MODERATÖRÜN ROLÜ

Moderatörün oyun sırasında içeriklere ve süreç yönetimine hakimiyetinin daha iyi olabilmesi için oyun öncesinde oyun kurallarını, oyun kartlarını, aktivistler ve ilgili ipuçlarını incelemiş olması tavsiye edilir.

- Moderatör, oyunda kolaylaştırıcı bir rol üstlenir.
- Oyun kartlarının oynanış süresine sadık kaldığından emin olur.
- İhtiyaç duyulduğunda cep telefonu yardımıyla QR kodlar üzerinden sorunun cevabını kontrol eder.
- Dengeli, demokratik ve yapıcı bir tartışma kültürünü gözetir, ortamda karşılıklı diyaloga alan açar.
- Yargılayıcı tutum ve tavırlardan uzak durur ve grup içinde buna özen gösterilmesine katkı sağlar. Gerekli gördüğü yerlerde, merak temelli bir soruşturmaya alan açmak ve kolektif düşünme sürecini zenginleştirmek üzere küçük müdahalelerde bulunabilir.

Moderatörün rolüne dair notlar ve önerilere kitapçığın sonunda, ayrı bir başlık halinde yer verilmiştir.

OYUNUN AMACI

Oyunda grupların amacı, oyun zemininde ilerlerken en çok sayıda oyun kartını başarıyla tamamlayarak aktivist ipucu kartları kazanabilmek, böylece **en çok sayıda aktivisti doğru tahmin edebilmektir.**

Oyunda doğru bilinen her aktivist için grup 1 puan alır.

Oyun zemininde yer alan “Bitiş” adımına diğer gruptan önce ulaşan grup 1 puan alır.

Oyun bittiğinde en çok puan toplamış olan grup oyunu kazanır.

OYUN ZEMİNİ

Oyun zemininde 30 adet adım bulunmaktadır. Bunlar; 11 adet Quiz, 6 adet Vaka-Eylem, 8 adet Tartışma ve 5 adet Joker adımıdır.

Zeminin ortasında quiz, tartışma ve vaka-eylem kartlarının yerleştirilmesi için birer hane bulunur.

Ayrıca, aktivist ipucu kartlarının yerleştirilmesi için A ve B gruplarına ayrı ayrı olmak üzere, birer ipucu kartı hanesi yer alır.

AKTİVİST YAPBOZLARI ve İPUCU KARTLARI

Oyunda 20 aktivist isim⁽¹⁾ yer almaktadır ve her aktivist için sekiz adet ipucu kartı bir araya gelerek bir yapboz oluşturur. Kare şeklindeki ipucu kartları, dikdörtgen şeklindeki yapbozu oluşturmak üzere 2x4 şeklinde birleştirilir ve yapboz tamamlandıkça aktivistin bir fotoğrafı oluşur.

Her ipucu kartının üzerinde, ilgili aktivistin hayatına ve mücadelesine dair bir bilgi ile “adam asmaca” oyununda olduğu gibi, ismi ve soyisminin harflerinden oluşan bir bulmaca yer alır.

Gruplar kazandıkları ipucu kartlarını kendi önlerinde açık olarak biriktirir ve yapbozu tamamlamaya çalışır.

Gruplar tüm ipucu kartlarını toplayıp yapbozu tamamlamadan önce de bir tahminde bulunabilir. Bir turda sadece bir tahmin hakkı vardır. Gruplar diğer grubun aktivistine dair bir tahminde bulunmaz.



¹ Oyuna dahil edilmek üzere, oyunu tasarlayan paydaşlarımız ile oyunun pilot uygulamalarının katılımcılarının önerilerinden yola çıkarak 20 aktivist isim belirlenmiştir.

NASIL OYNANIR?



Oyun iki grup halinde oynanır. Gruplar asgari iki, azami beş kişiden oluşur.



Kısa bir grup oluşturma etkinliği uygulanır. Gruplar oluşurken toplumsal cinsiyet, yaş, çalışma/uzmanlık alanı gibi farklılaşma kategorilerinin orantılı temsil edilmesine dikkat edilir. Bununla beraber, oyunun oynandığı grupta amaçlanan belli kazanımlar var ise, moderatör grupları belirli özellikleri göz önüne alarak oluşturabilir.



Gruplar oyunda A grubu ve B grubu olarak adlandırılmıştır, isterlerse kendilerine A ve B harfleriyle başlayan bir isim verebilir.



Gruplar herhangi bir objeyi kendilerine piyon olarak seçer ve başlangıç adımına yerleştirir.



Grumlardan birer kişi, “taş-kağıt-makas” oynar ve kazanan grup oyuna zar atarak başlar.



Gruplar piyonlarını oyun zemininde attıkları zar kadar ilerletir ve geldikleri adımın kategorisine ait hanedeki kart destesinin en üstündeki kartı çeker. Grubun bir üyesi kartı herkesin duyabileceği şekilde yüksek sesle okur.



Grup kartta belirtilen görevi verilen süre içinde yerine getirir. Görev başarıyla tamamlanamadıysa, sıra doğrudan diğer gruba geçer.



Başarıyla tamamlanan her görev sonunda grup kendi hanesinden bir aktivist ipucu kartı çekme hakkı kazanır. Gruplar çektikleri aktivist ipucu kartını yüksek sesle okur.



Gruplar kazandığı aktivist ipucu kartını açık olarak önünde biriktirir ve ilgili aktiviste ait yapbozu tamamlamaya çalışır. Kazanılan her ipucu kartı ile o aktiviste ait yapboz yavaş yavaş tamamlanır. Gruplar, sekiz adet ipucu kartını toplamadan, yani

yapboz tam olarak tamamlanmadan da aktivistin kim olduğunu tahmin etme hakkına sahiptir.



Bir turda bir tahmin hakkı kullanılabilir. Tahmin doğru değilse, sıra diğer gruba geçer.



Tahmin doğruysa, grup o aktiviste ait bütün kartları ipucu hanesinden alır, yapbozu tamamlar. Söz konusu aktiviste ait diğer ipuçları da okunur; böylece, aktivistin hayatından önemli kesitler öğrenilmiş olur.



Moderatör, doğru tahmin sonrası, yeni bir aktivist ipucu setini o grubun ipucu kartı hanesine yerleştirir ve sıra diğer gruba geçer.



Gruplar, doğru tahmin ettikleri aktivist için 1 puan kazanır. Oyun bu akışla devam eder.

OYUN NE ZAMAN BİTER?

Oyun, gruplardan biri oyun zemininde yer alan “Bitiş” adımına geldiğinde biter. Diğer gruptan önce bitiş adımına gelen grup, 1 puan kazanır.

Bitiş adımına gelen gruba, hanesindeki aktivisti bilmesi için son bir tahmin hakkı verilir. Doğru tahmin ederse 1 puan daha kazanır ve oyun tamamlanır.

Oyun bittiğinde, daha fazla puan toplayan grup, oyunu kazanmış olur.

OYUNUN SÜRESİ

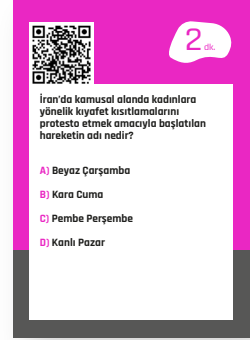
Oyun yaklaşık 60 dk sürecek şekilde tasarlanmıştır.

Her adım için kartların üzerinde belirtilen süreye sadık kalınması önemlidir ve bunu takip etmek moderatörün sorumluluğudur.

KART KATEGORİLERİ ve GÖREVLERİ BAŞARIYLA TAMAMLAMA

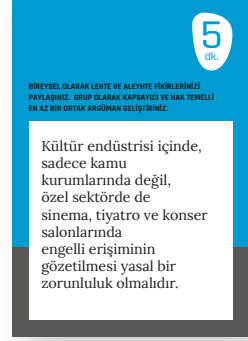
QUIZ KATEGORİSİ

- Quiz kategorisi için oyun zemininde 11 adım bulunur.
- Quiz kartları için oynama süresi iki dakikadır.
- Quiz soruları çoktan seçmelidir.
- Grup üyelerinden biri Quiz hanesindeki kart destesinin en üstündeki kartı çeker ve soruyu yüksek sesle okur.
- Grup üyeleri yanıtlarını bireysel olarak paylaşır. Grup birlikte tartışır, bir cevapta ortaklaşır ve cevabı verir.
- Bütün quiz kartlarında bir QR kod vardır. Grup cevabını verdikten sonra, bir kişi cep telefonu yardımıyla QR kodu okutur, sorunun yanıtını kontrol eder ve ilgili kaynak linklere bakar.
- CEVAP DOĞRUYSA, görev başarıyla tamamlanmış olur. Grup bir adet Aktivist İpucu Kartı çekme hakkı kazanır. Grup, kendi grubuna ait ipucu hanesinden bir kart çeker ve önündeki aktivist yapbozu tamamlamaya devam eder. Sıra diğer gruba geçer.
- CEVAP YANLIŞSA, QR kod üzerinden sorunun doğru cevabı ve linkler incelenir. Sıra diğer gruba geçer.



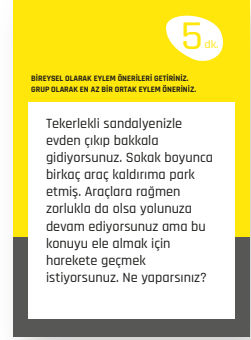
TARTIŞMA KATEGORİSİ

- Tartışma kategorisi için oyun zemininde sekiz adım bulunur.
- Tartışma kartları için oynama süresi beş dakikadır. Ek olarak, diğer gruba da tartışmaya katılmaları için bir dakika süre verilir.
- Grup üyelerinden biri Tartışma hanesindeki kart destesinin en üstündeki kartı çeker ve yüksek sesle olur.
- Grup üyeleri kartta yer alan önermeye dair, lehte ve aleyhte, fikirlerini ifade eder.
- Ardından, grup kapsayıcı ve hak temelli bir perspektifle en az bir ortak argüman geliştirir. Geliştirilen ortak argümanı destekleyecek sebepler saymaları teşvik edilir.
- Grup verilen sürede bir ortak argüman sunduğunda görev başarıyla tamamlanmış olur.
- Grup cevabını verdikten sonra, diğer grup tartışmaya katkı koyma süresini (1 dk.) kullanır.
- GÖREV BAŞARIYLA TAMAMLANDIYSA, grup bir adet Aktivist İpucu Kartı çekme hakkı kazanır. Kendi grubuna ait ipucu hanesinden bir kart çeker ve önündeki aktivist yapbozunu tamamlamaya devam eder. Sıra diğer gruba geçer.
- GÖREV BAŞARIYLA TAMAMLANAMADIYSA, sıra doğrudan diğer gruba geçer.
- Moderatör, tartışma kartları oynanırken farklı görüşlerin ifade edilebilmesine ve ifade özgürlüğünü kısıtlamayan bir ortamın kurulmasına azami özen gösterir.



VAKA-EYLEM KATEGORİSİ

- Vaka-Eylem Kategorisi için oyun zemininde altı adım bulunur.
- Vaka-Eylem kartları için oynama süresi beş dakikadır. Ek olarak, diğer gruba da tartışmaya katılmaları için bir dakika süre verilir.
- Grup üyelerinden biri Vaka-Eylem hanesindeki kart destesinin en üstündeki kartı çeker ve yüksek sesle okur.
- Kart üzerinde tarif edilen duruma dair her grup üyesi kendi önerdiği eylemi ifade eder.
- Eylem önerileri paylaşıldıktan sonra grup hep birlikte tartışır ve en az bir ortak eylemde karar kılar.
- Verilen sürede grup kapsayıcı ve hak temelli bir perspektifle bir ortak eylem önerdiğinde görev başarıyla tamamlanmış olur.
- Grup cevabını verdikten sonra, diğer grup tartışmaya katkı koyma süresini (1 dk.) kullanır.
- GÖREV BAŞARIYLA TAMAMLANDIYSA grup bir adet Aktivist İpucu Kartı çekme hakkı kazanır. Grup, kendi grubuna ait ipucu hanesinden bir kart çeker ve önündeki aktivist yapbozunu tamamlamaya devam eder. Sıra diğer gruba geçer.
- GÖREV BAŞARIYLA TAMAMLANAMADIYSA sıra doğrudan diğer gruba geçer.
- Eylem önerileri geliştirilirken ve tartışma sırasında söz alma hakkının adil dağılımına dikkat edilir. Söz almayı tercih etmeyen grup üyeleri de olabilir. Her halükarda, birbirinin söz hakkını ve süreyi gözetmek grup üyelerinin sorumluluğundadır.



JOKER ADIMI

- Oyun zemininde beş Joker adımı bulunur.
- Bu adıma gelen grup, dilediği bir kategoriye seçer ve ilgili kart destesinin en üstündeki kartı çeker ve oynar.
- Joker adımına gelen grup, görevi başlarıyla tamamlarsa 1 yerine 2 adet ipucu kartı birden kazanır.



KENDİME NOTLAR KAĞIDI



Oyuncuların oyunda ifade edemedikleri fikirlerini, duygularını ve düşüncelerini not alabilecekleri, ayrıca oyunun içeriği, dinamikleri ve çeşitli merak alanlarına dair sorularını yazabilecekleri "Kendime Notlar" kağıdı oyun ve öğrenme sürecine eşlik edecek bir materyal olarak sunulmuştur.

Oyun içerik bakımından yoğun olduğu ve tartışmalar oyun mantığı gereği belli sürelerle sınırlandırılmış olduğu için, oyuncuların duygu ve düşüncelerini not edebilmeleri, sağlıklı ve dengeli bir birlikte öğrenme deneyimi bakımından önemlidir. Kendime Notlar kağıdı her türlü düşünce, açık soru, yeni edinilen bilgi, içerikle ilgili derinleşmek üzere beliren kritik sorular ve ayrıca duygu durumlarını not etmek üzere kullanılabilir.

Aşağıda verilen ve Kendime Notlar kağıdı üzerinde bulunan yönlendirici sorular birer öneri olarak sunulmuştur. Oyuncu bu sorular eşliğinde veya sorulardan bağımsız olarak bu kağıdı kişisel bir günlük gibi, dilediği şekilde kullanır. Oyun sırasında veya sonrasında, aldığı notları paylaşmak oyuncunun iradesine bağlıdır.

- 1- Bugün yeni öğrendiğim şeyler neler? Bunları kimlerden öğrendim?
- 2- Hangi konular bende merak uyandırdı ve daha fazla öğrenmek istiyorum?
- 3- Bende olumsuz duygular uyandıran bir şey oldu mu?
- 4- Bende olumlu duygular uyandıran şeyler nelerdi?
- 5- Oyundan sonra gruba/gruptan bir kişiyle tekrar konuşmak istediğim neler var?

Tartışma kültürünü geliştirmeye odaklı bu oyunda, oyuncunun kendi tutum ve davranışlarını, kendi grubu içindeki ve gruplar arası dinamikleri değerlendirmesi önemli bir kazanım olarak hedeflenmiştir. Aşağıdaki ve benzeri sorularla oyuncunun kendi üzerine düşünmesi ve kendine ve gruba dair gözlemlerini not etmesi teşvik edilir.

- 6- Oyunda kendi tutum ve davranışlarımı nasıl buldum?
- 7- Gruptaki diğer oyuncuların tutum ve davranışlarımı nasıl buldum?
- 8- Grup tartışmalarını daha dengeli ve keyifli hale getirmek için ne öneririm?

Kendime Notlar Kağıdı'nın çıktı alınabilir versiyonuna www.hep-beraber.org/tr/araclar adresinden Değişim İçin Oyna ile ilgili oturumlardan erişilebilir.

Oyundan önce kişi sayısı kadar çıktı alınmalı veya kutuda bulunan örnek fotokopi ile çoğaltılmalıdır.

HEPİMİZE SORULAR DUVARI

Oyunda yer verilen konular hakkında daha fazla konuşma ve tartışma için ek alanlar sağlanması tavsiye edilir. Bu alanlardan biri de Hepimize Sorular Duvarı'dır.



Oyunun oynandığı mekan fiziksel olarak müsade ediyor ise, oyun masasının yakınında bir duvar veya pano ayrılarak oyun sırasında doğan yeni sorular post-it'lerle bu duvara yapıştırılabilir. Sorular anonim olarak yapıştırılabileceği gibi soru sahibi kişinin ismini belirtmesi de mümkündür.

“Hepimize Sorular Duvarı” oyun sonrasında derinleşme ve paylaşım çemberinde ele alınacak başlıklar için bir havuz oluşturur. Söz konusu grup özelinde, hangi konuların daha derin tartışılmaya ihtiyaç duyulduğuna dair bir resim kolektif olarak üretilmiş olur. Oyun sonrasında bu duvardan faydalanarak ortak tartışmalar yürütülebilir.

MODERATÖRE NOTLAR

1-Oyun başlamadan önce bir grup sözleşmesi yapmak oyunun ayrılmaz bir parçasıdır. Oyun bir eğitim programı kapsamında oynanıyor ve halihazırda oluşturulmuş bir grup sözleşmesi var ise, gerekirse oyundan önce onun üzerinden tekrar gidilebilir.

Önyargılar, ayrımcılıklar ve eşitsizliklere temas edilecek konuların tartışılmasına dayanan bu oyunun ana amaçlarından biri de farklı fikirlerin yan yana olabilmesi, çoksesliliğin korunması, dengeli, eşitlikçi ve aktif bir tartışma ortamının sağlanmasıdır. Bununla birlikte, oyun mantığı gereği hızlı olma, rekabet, oyun parkurunda ilerleme, zamanla yarışma gibi farklı dinamikler de işleyecektir. Tüm bu oyun dinamikleriyle birlikte, oyuncuların hem birey hem de grup olarak sürecin işleyişine dair önceden ortak kararlar almaları ve bunlara riayet etmekte kendilerini ve birbirlerini en iyi şekilde gözetebilmeleri için bir grup sözleşmesi yapılması tavsiye edilir.

2- Her Quiz sorusuna cevap verildikten sonra, cevabı veren grup QR kod vesilesiyle doğru cevabı kontrol eder. Moderatör, bu noktada soruyla/-konuyla ilgili hazırlanmış olan kaynak ve linkler olduğunu hatırlatır. Eğer vakit ve grup dinamikleri müsaade ediyor ise, linklere tıklanarak ilgili kaynağa bakılmasını teşvik eder veya oyuncuları oyundan sonra kaynaklara göz atmaya davet eder. Oyuncular arasından konuyla ilgili ek kaynak veya bilgi paylaşan olursa, bunu kendine not alır. Bu sayede ileride oyunun kaynaklar havuzunun genişletilmesine katkıda bulunmuş olur.

3- Tartışma kartları yoluyla açılan fikir paylaşımı alanında “doğru cevap” vermekten ziyade, tartışmaların zenginliği sayesinde kendimiz için yeni sorular ve merak alanları üretebilmek hedeflenir. Moderatör, bunun altını çizecek şekilde, kendisi yargı belirtmeden, daha ziyade sorular yöneltmek ortamda tartışmayı açıcı ve kolaylaştırıcı bir rol üstlenir.

4- Oyun ihtilafı konuları gündeme getirmesi itibarıyla sürgit tartışmalara gebedir. Tartışmalar ve fikir paylaşımları sırasında her zaman “konsensüs” (fikir birliği) sağlanamayabilir. Bazı fikirler, görüşler ses bulamayabilir. Oyunda, o kartı oynamak için verilen süre herkesin sesinin duyulabilmesine imkan vermiyor olabilir. Oyuncular, grup olarak verilen cevaba bireysel düzeyde zihinsel olarak eşlik etmiyor olabilir.

Bu ve benzeri durumlarda moderatör, tartışma kartlarında asıl amacın farklılıkların ifade edilmesine açık ve yapıcı bir tartışma kültürünü hayata geçirmek olduğunu belirtir ve ayrıca, tartışmaları devam ettirebilmek için oyun sırasında ve sonrasında çeşitli araçlar ve oturumlar sunulduğunu anımsatır.

5- Moderatör, kartlar için tanımlanan sürelerde ifade edilemeyen görüşler için oyuncuları “Kendime Notlar” kağıdını sık sık kullanmaya ve not almaya teşvik eder. Bu notları ileride daha derin tartışmalar yapmak üzere saklamalarını, eğer isterlerse oyun sonrası bunları paylaşabileceklerini oyunculara hatırlatır.

6- Vaka-Eylem kartlarının amacı oyuncuları eyleme geçmeye teşvik etmek ve yaratıcı eylemler önermeye davet etmektir. Örnek vakada tarif edilen koşulların yeniden kurgulanmasını önermek elbette değerlidir ancak asıl niyet, vakanın tasvir ettiği koşullarda ortaya çıkmış olan eşitsizlik ve/veya hak ihlali ile mücadeleye yönelik bir eylem önermektir. Moderatör bunu akılda tutarak önerilen eylemlerle ilgili “doğru” veya “yanlış” şeklinde bir ifade kullanmadan, oyuncuların meyletmelerinin hedeflendiği düşünme biçimine onları çekecek sorular ortaya atarak küçük müdahalelerde bulunabilir.

7- Vaka-Eylem kartları oynanırken ayrımcılıkla mücadeleye dair bireysel eylem önerileri paylaşıldıktan sonra, grup olarak bir ortak eylem geliştirme aşamasında, moderatör oyuncuların birlikte tartışmasını, eylemi birlikte “organize etmesi”ni ve her ne kadar fikir birliğine (konsensüse) varılması şart değilse de tartışmaların birlikte eyleme geçebilmek üzere ilerlenmesini gözetir.

Grup ortak bir eylem önerilebilir veya konsensus sağlanamadığı için böyle bir ortak eylem önerisi çıkmayabilir. Her durumda, moderatör oynanmış olan Vaka-Eylem kartlarını oyun sonrası oturumlardaki uygulamalar için ayırır ve ortak bir eylem düşünmek için oyundan sonraki oturumlarda da fırsat olacağını hatırlatır.

8- Moderatör, herhangi bir tartışma sırasında doğabilecek huzursuzluk, tetiklenme veya mola alma ihtiyacını takip eder. Oyundan önce, kurulacak grup sözleşmesinde böyle durumlarda ne yapılacağına karar verilir ve bu sözleşmede belirtilir. Her durumda, moderatör başvurulacak “ana odak kişi”dir.

Notlarımız:

Notlarımız:

KÜNYE

Fikir Geliştirme ve Konsept

Beril Sönmez
Birte Gooßes
Birol Mertol
Ekin Su Birinci
Gabriele Koné
Gökhan Fidan
Kader Ataş
Meltem Büyükmavi
Yelda Şimşir

İçerik Geliştirme ve Metinler

Aiko Takahashi
Anabell Specht
Beril Sönmez
Birol Mertol
Birte Gooßes
Cuso Ehrich
Ekin Su Birinci
Gabriele Koné
Gökhan Fidan
Janine Ulbrich
Kader Ataş
Karima Benbrahim
Meltem Büyükmavi
Nil Delahaye
Sarah Navarro
Yelda Şimşir

Teşekkürler

Asena Günal, Özgür Bircan, Berfin Balık ve Arican Parker'e kutu oyunu ve içeriklerin son haline getirilmesinde verdikleri destek için ve pilot uygulamaların bütün katılımcılarına bizlerle beraber oyunun geliştirilmesine katkı sundukları için teşekkür ederiz.

Oyun Geliştirme Danışmanı

Johanna Janiczewski
(Tiny Crocodile Studios)

Kesişimsellik ve Güç Eleştirisi Uzmanları

Nil Delahaye
Nurêy Özer

Grafik Tasarım

Asiye Karabulut
Esra Göksu
Larissa Wunderlich

Koordinasyon ve Uygulama

Beril Sönmez
Birte Gooßes
Ekin Su Birinci

Çeviri

Bora Şahin
Mehmet Barış Albayrak
Özgür Bircan

“DEĞİŞİM İÇİN OYNA” KUTU OYUNU LİSANS VE TELİF HAKLARINA DAİR YASAL UYARI

Değişim İçin Oyna Kutu Oyunu CC BY-NC-ND 4.0 lisansına dahildir.

Değişim İçin Oyna Kutu Oyunu aşağıda belirtilen şartlar altında çoğaltılıp yayılabilir:

Kutu oyunu içerikleri kullanılırken, çoğaltılırken, paylaşılırken künyede adı geçen kişi ve kurumlara (lisansörlere) atıfta bulunulmalıdır.

Kutu oyununun kullanımı sırasında künyeye atıfta bulunulmalı, program üzerinde değişiklik yapılıp yapılmadığı mutlaka belirtilmelidir.

Değişim İçin Oyna Kutu Oyunu hiçbir koşul altında ticari amaçlarla kullanılmaz, çoğaltılamaz ve paylaşamaz.

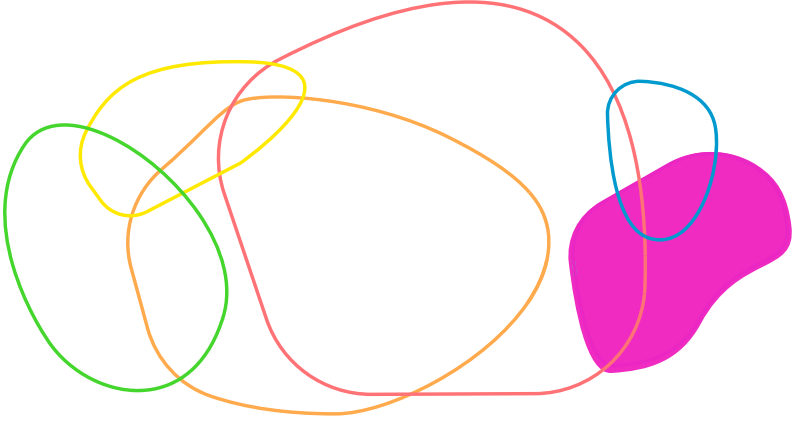
Kutu oyunu üzerinde değişiklik yapılır, değiştirilir, düzenlenirse programın değiştirilmiş hali çoğaltılamaz, dağıtılamaz ve yayılamaz.

Lisansın izin verdiği herhangi bir uygulamayı başka bir kişiye yasal olarak yasaklayan ek hükümler veya teknik prosedürler kullanılamaz.

Künyede adı geçen kişi ve kurumlar lisans şartlarına uyduğunuz sürece bu haklarınızı iptal edemez.

Daha fazla bilgi için projenin internet sayfası üzerinden veya Anadolu Kültür internet sayfası üzerinden bizlerle iletişime kurabilirsiniz.

www.hep-beraber.org | www.anadolukultur.org



MÜLTECİ DESTEĞİ ALANINDA ALMANYA-TÜRKİYE ORTAKLIK İNİSİYATİFİ II
ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN