

THE HUMAN GAME

reeglid

mängujuhi juhend

Mängu läbiviimiseks vajaminevad vahendid:

Rollikaardid (nimesildid)
CV/infokaardid
"Ajutise kõrvaldamise" (vaikimise) kaardid (2)
Valged paberilehed ja kirjutusvahendid mängijatele
Hääletussedelid

Rollid (12 mängijale):

Ausad tööandjad - 3
Pahatahtlikud tööandjad - 3
Tavalised töövõtjad - 4
Politseinik - 1
Värbaja - 1
Mängujuht

Märkus:

Kui mängijaid on rohkem või vähem, tuleb rollide arvu vähendada sedavõrd, et positiivsete ja negatiivsete rollide arv oleks võrdne või ligilähedane. Soovitatud rollide arv sõltub mängijate arvust



2 ausat tööandjat
1 pahatahtlik tööandja
3 tavalist töövõtjat
1 politseinik



2 ausat tööandjat
2 pahatahtlik tööandja
3 tavalist töövõtjat
1 politseinik



2 ausat tööandjat
2 pahatahtlik tööandja
3 tavalist töövõtjat
1 politseinik
1 värbaja



3 ausat tööandjat
2 pahatahtlik tööandja
3 tavalist töövõtjat
1 politseinik
1 värbaja



3 ausat tööandjat
2 pahatahtlik tööandja
4 tavalist töövõtjat
1 politseinik
1 värbaja



3 ausat tööandjat
3 pahatahtlik tööandja
4 tavalist töövõtjat
1 politseinik
1 värbaja

THE HUMAN GAME

mängu kulg etappide kaupa

1 PÄEV

Mängijad valivad juhuslikkuse põhimõttel eelnevalt valmis pandud ümbrikud, kus asub teave mängija rolli kohta ning infokaart (CV). Mängijad tutvuvad saadud rolliga.

Mängujuht selgitab mängijatele, et nad ei tohi oma rollikaarti teistele näidata ega oma rolli avalikustada.

Mängujuht selgitab kõigile osalejatele mängu ideed ja reeglid.

Mängija täidab infokaardi vastavalt saadud rollile -töövõtja/ tööandja, nimi/ ettevõtte nimetus, riik, vanus/ ettevõtte senise tegevusaja pikkus, soovitud elukutsed, ametid, mida otsitakse või pakutakse. Pärast infokaardi täitmist, kirjutab iga mängija rollikaardile nime ning näitab kaarti teistele.

Märkus:

Infokaardi täitmisel soovib mängujuht mõelda välja reaalelu persoon / lugu / juhtum, mille prototüüp muudaks nende rolli esindamise lihtsamaks. Mängijatele antakse kaartide täitmiseks 2-3 minutit. Mängujuht kirjutab üles kõigi mängijate nimed ja istekohad.

Märkus: ajalimit 5-8 minutit osalejatel täiendavatele küsimustele

Mängijad jagatakse juhuslikkuse põhimõttel kahte põhirühmi:

"tööandjad" (TAD)
"töövõtjad" (TV)D

Tööandjad jagunevad kahte kategooriasse:

"pahatahtlikud" (inimkaubitsejad – värbajad ja ekspuaterijad)
"head" (ausad tööandjad)

Töövõtjate hulga kuuluvad:

tavalised töövõtjad (potentsiaalsed inimkaubanduse "ohvrid")
politseinikud (tegutsevad varjatult, teesklevad tavalisi töövõtjaid)
"halb" töövõtja (värbaja)

Mängu eesmärk:

Ausad TAD: võtta tööle võimalikult palju Töövõtjaid (TVd), välja arvatud Värbajat.

Pahatahtlikud TAD: värvata võimalikult palju Töövõtjaid (TVd) (eesmärgiga neid ekspuaterida), teeseldes ausaid tööandjaid, ent hoidudes tööle võtmast politseinikku.

Tavalised TVd: asuda tööle ausate Tööandjate (TA) juurde ning mitte sattuda Värbajate ja ekspuaterijate juurde.

Politseinik: teeskleb tavalist (TVt), et asuda tööle pahatahtliku (TA) juurde, üritades tuvastada Värbajat, päästmaks tavalisi (TVd) sattumast Inimkaubitsejate lõksu.

Värbaja töövõtjate seas: teeselda tavalist Töövõtjat (TVt), umbusaldada ning mõjutada teiste Töövõtjate (TVte) valikut ekspuaterijate kasuks. Seda tuleb teha ettevaatlikult, äratamata teistes kahtlust.

Märkus:

Käesolevas etapis selgitab mängujuht, et varjatud rollidega mängijad ei tohi oma identiteeti avalikustada, sest muidu kaotavad nad kõik eelised ning mängul pole enam mõtet. Mängujuht jagab seejärel mängijatele kaardid, mis näitavad, kes mängijaist on Tööandja (TA), kes Töövõtja (TV).

Aktiivne mängustaadium – tutvumine, iga mängija tutvustab ennast või oma ettevõtet, kasutades eelnevalt CV kaardile kirjutatud, seejuures ei avalikusta oma varjatud identiteeti.

Märkus:

Maksimum 2 minutit igale mängijale.

THE HUMAN GAME

mängu kulg etappide kaupa

1 ÖÖ

VMängujuht kuulutab välja esimese "öö" saabumise, selgitades, et kõik mängijad peavad sulgema silmad ning avama alles siis kui mängujuht annab selleks loa. Silmad võivad avada vaid need mängijad, keda nimetatakse.

Märkus:

Mängujuht selgitab, et Politseinik ja Inimkaubitseja otsustavad öösel, milline mängija vaikib järgmisel mänguetapil (järgmisel päeval), lähtudes oma kahtlusest, kes võiks olla nende vastane.

Öösel, avab kõigepealt silmad politseinik, osutades võimalikult märkamatu (žestide või noogutustega) Tööandjale, keda hakatakse uurima (näidates mängujuhile, kellele mängijatest soovitakse anda „Vaikimise“ kaart). See tähendab, et järgmisel päeval ei tohi uurimise all olev Tööandja rääkida, kuni järgmise "öö" saabumiseni.

Pärast seda, kui Politseinik on teinud oma valiku, palub mängujuht Politseinikul uuesti silmad sulgeda ning teatab, et nüüd avavad silmad "pahatahtlikud" mängijad (värbaja ja ekspuateriv Tööandja/Inimkaubitseja). Nagu Politseinik, peavad ka nemad otsustama, millisele Töövõtjale (TVt) soovitakse anda „Vaikimise“ kaart, lähtudes kahtlustest, kes osalejatest võiks olla Politseinik. Otsus tuleb teha võimalikult väheste žestideta, avalikustamata oma rolli, osutades Töövõtjale (TVt), kellele soovitakse anda „Vaikimise“ kaart.

Märkus:

Mängujuht juhendab osalejaid tegema oma valikud võimalikult väheste žestideta avamata oma identiteeti ning andmata aimu kõrvalistujale avatud silmadega mängijast. Mängujuht jagab välja, saadud ostuste põhjal "Vaikimise" kaardid.

Ajalimit: kõigele kokku maks. 8 minutit.

2 PÄEV

Pärast seda, kui mõlemad pooled on oma valiku teinud, kuulutab Mängujuht välja uue "päeva". Päeva kulgemisel jätkuvad arutelud, Vaikivad mängijad rääkida ei tohi. Neile on antud rääkimiseks vaid 30-60 sekundit ("kaitsekõne") argumenteerimaks, miks nende suhtes on tehtud vale otsus vaikimise osas. Antud etapil on osalejate eesmärk teha esialgne valik seoses töösuhete algatamise osas.

Märkus:

Arutelu kestvus mitte rohkem kui 10 minutit.

Päeva lõpus kuulutab Mängujuht välja salajase hääletamise, kus kõik mängijad peavad kirjutama (teistele ei tohi näidata!) sedelitele, kes on nende arvates Inimkaubitseja (Värbaja või Ekspuateriv Tööandja). Mängujuht korjab kokku kõik sedelid ning teeb hääletustulemustest kokkuvõtte.

THE HUMAN GAME

mängu kulg etappide kaupa

2 ÖÖ

Pärast seda, kui mõlemad pooled on oma valikud teinud, kuulutab Mängujuht välja uue "päeva". Päeva kulgemisel jätkuvad arutelud, vaikivad mängijad rääkida ei tohi. Neile on antud rääkimiseks vaid 30-60 sekundit ("kaitsekõne") argumenteerimaks, miks nende suhtes on tehtud vale ostus. Antud etapil on osalejate eesmärk teha esialgne valik seoses töösuhete sõlmimise osas.

Märkus:

Mängujuht paneb kirja, pärast hääletustulemuste kokku lugemist, kõikide hääletusel nimetatud mängijate nimed, koos saadud häälte arvuga, et varjatud identiteediga Politseinik saaks infot kasutada saadud edaspidiste otsuse tegemiseks.

Ajalimiit: hääletamisprotsess koos „Vaikimise“ kaardi väljastamisega maksimaalselt 6 minutit.

3 PÄEV

Mängujuht kuulutab välja viimase päeva. Kaks „Vaikiva“ kaardi omanikku saavad võimaluse 30-60 sekundit ("kaitsekõnele"), teatades, miks nende suhtes on tehtud vale ostus. Mängujuht kuulutab välja kiirintervjuud, peale mida, peavad Tööandjad ja Töövõtjad sõlmima/allkirjastama lepingud.

Märkus:

Tööleping – mängija allkirjastatud infokaart, kuhu on kirjutatud ettevõtte nimi/nimed, kellega Töövõtja on allkirjastanud lepingu (kinnitanud oma töösuhte).

Tööintervjuudel pole kindlat korda või formaati, kuidas seda läbi viiakse, osalejad võivad üksteisega suhelda, esitada küsimusi, teha ettepanekuid nii nagu nad õigeks peavad. Käesolev mängufaas on aktiivne – mängujuht juhendab mängijatel minema teiste mängijate juurde ning alustama läbirääkimisi. Kõik sõltub mängijate aktiivsusest ja suhtlemisoskusest. "Vaikivad" mängijad peavad endiselt vaikima, kuid võivad sõlmida töölepinguid, suheldes näiteks teiste mängijatega kirjutamise teel või muude vahendite abil. Mängujuht teeb kõikide lepingute põhjal kokkuvõtte, kirjutades tulemused pabertahvlile/tahvlile ning kuulutab välja öö.

Käesolevas mängufaasis tuletab Mängujuht kõikidele meelde mängu reeglid, rollid ja eesmärgid ning asjaolu, et osadel mängijatel võivad olla varjatud kavatsused.

Etapi kestvus 15-17 minutit.

NB! POLE KINDLAT REEGLIT, MITU TÖÖVÕTJAT VÕIB OLLA ÜHEL TÖÖANDJAL – NEIL VÕIB OLLA KAS MITU VÕI MITTE ÜHTEGI.

THE HUMAN GAME

mängu kulg etappide kaupa

3 ÖÖ

Viimane öö ehk "Viimane võimalus". Mängijad võivad tühistada ühe lepingu, kuid võivad antud võimaluse ka kasutamata jätta, kui arvavad, et kõik on korras.

Mängujuht kuulutab välja "öö", palub Politseinikul avada silmad ning otsustada – kas tühistada kellegi leping või mitte. Pärast seda, kui Mängujuht on palunud Politseinikul uuesti silmad sulgeda, siis sama protseduuri teevad läbi ka Inimkaubitsejad.

Märkus:

Mängujuht selgitab mängijatele, et Politseinik ja Inimkaubitsejad võivad öösel kahtluste korral kellegi töölepingu tühistada (kahtlustades, et kellegi leping võib-olla ühele või teisele poolele kahjulik). Kui mõlemad on kordamööda avanud silmad, osutab Mängujuht järjest tahvile ülesmargitud lepingutele, andes osalejatele otsustusõiguse ühe lepingu tühistamiseks.

Ajalimit: kokku 6 minutit.

CETURTÄ DIENA

Mängu lõpp – mängujuht kuulutab välja "päeva" ning ühtlasi ka mängu lõpu.

Märkus:

Mängujuht palub kõikidel Ausatel Tööandjatel (TA) seista ühele poole ruumi ning Pahatahtlikel Tööandjatel (TA) nende vastu. Siis palub Mängujuht kõigil Töövõtjatel (TV), välja arvatud Politseinikul, seista Töövõtjate (TV) kõrvale. Selgub, kes sattus Värbaja, kes aga reaalse Tööandja juurde. Viimase sammuna, palub Mängujuht Politseinikul (pannes Pahatahtlikule Töövõtjale käeraudad) viia ära Tööandja, kelle leping oli tühistatud. Tööandja eemaldatakse mängu lõppfaasist. Kui kõik mängijad lõpuks avalikustavad oma rollid siis algab arutelu mängu käigus tehtud otsuste, tähelepanekute, lõpp-tulemuste ja järeltulemuste üle.

Mängujuht tänab kõiki mängijaid.

"The Human Game" on arendatud Läänemeremaade Ministrite Nõukogu Inimkaubanduse vastase rakkerühma (CBSS TF-THB) poolt seoses projektiga "STROM II- Omavalitsusüksuste võimekuse ja rolli tugevdamine inimkaubanduse teemavaldkonnas Läänemeremaade piirkonnas". Idee ja disain: www.goahead.lv



Nordic Council
of Ministers



SI.
Swedish Institute.

THE HUMAN GAME

mängija infokaart

nimi : _____ vanus: _____

tegevusvaldkond (-ad): _____

töökogemus: _____

viimane töövaldkond (-koht): _____

spetsialiseerumine: _____

eesmärk/ülesanded: _____

täiendav informatsioon (väärtused, eelnevad tegevused, kogemused, ametialased saavutused, karistused, tulevikuplaani jne)

leping on sõlmitud _____

"The Human Game" on arendatud Läänemere maade Ministrite Nõukogu Inimkaubanduse vastase rakkerühma (CBSS TF-THB) poolt seoses projektiga "STROM II- Omavalitsusüksuste võimekuse ja rolli tugevdamine inimkaubanduse teemavaldkonnas Läänemere maade piirkonnas". Idee ja disain: www.goahead.lv

THE HUMAN GAME

mängija infokaart

nimi : _____ vanus: _____

tegevusvaldkond (-ad): _____

töökogemus: _____

viimane töövaldkond (-koht): _____

spetsialiseerumine: _____

eesmärk/ülesanded: _____

täiendav informatsioon (väärtused, eelnevad tegevused, kogemused, ametialased saavutused, karistused, tulevikuplaani jne)

leping on sõlmitud _____

"The Human Game" on arendatud Läänemere maade Ministrite Nõukogu Inimkaubanduse vastase rakkerühma (CBSS TF-THB) poolt seoses projektiga "STROM II- Omavalitsusüksuste võimekuse ja rolli tugevdamine inimkaubanduse teemavaldkonnas Läänemere maade piirkonnas". Idee ja disain: www.goahead.lv

THE HUMAN GAME

tööandja

PAHATAHTLIK TÖÖANDJA

THE HUMAN GAME

tööandja

AUS TÖÖANDJA

THE HUMAN GAME

_____ töövõtja _____

TAVALINE TÖÖVÕTJA

THE HUMAN GAME

_____ töövõtja _____

POLITSEINIK
MASKEERUNUD TÖÖVÕTJAKS

THE HUMAN GAME

töövõtja

KURITEGELIK VÄRBAJA
MASKEERUNUD TÖÖVÕTJAKS

