

THE HUMAN GAME

правила

с инструкциями для модератора игры

Что нужно подготовить перед игрой:

- Карточки с ролями участников (теги имен)
- Карточки CV (информационная карта)
- Карточки «немота» (без права говорить) (2)
- Чистые бумажные листы и ручки для участников
- Листочки для голосования

Роли (для игры из 12 человек):

- Честный работодатели - 3
- Работодатель-эксплуататор - 3
- Соискатель - 4
- Полицейский (секретный соискатель) - 1
- Вербовщик (секретный соискатель) - 1
- Модератор игры

Примечание: Если количество игроков больше или меньше, количество ролей необходимо отрегулировать так, чтобы количество плохих и хороших ролей было одинаковым или похожим. Рекомендуемый набор игроков в зависимости от количества игроков в одной игре (дополнения к игрокам отмечено красным):



- 2 честных работодателей
- 1 работодатель-эксплуататор
- 3 обычных соискателя
- 1 полицейский



- 2 честных работодателей
- 2 работодатель-эксплуататор
- 3 обычных соискателя
- 1 полицейский



- 2 честных работодателей
- 2 работодатель-эксплуататор
- 3 обычных соискателя
- 1 полицейский
- 1 вербовщик



- 3 честных работодателей
- 2 работодатель-эксплуататор
- 3 обычных соискателя
- 1 полицейский
- 1 вербовщик



- 3 честных работодателей
- 2 работодатель-эксплуататор
- 4 обычных соискателя
- 1 полицейский
- 1 вербовщик



- 3 честных работодателей
- 3 работодатель-эксплуататор
- 4 обычных соискателя
- 1 полицейский
- 1 вербовщик

THE HUMAN GAME

курс игры в этапах

ДЕНЬ 1

Участники игры получают случайные ролевые карты от модератора, которые были подготовлены заранее, с указанием роли и картой информации (CV) участника. Игроки знакомятся со своим ролями. Модератор инструктирует игроков, что им не разрешено показывать свою ролевую карту кому-либо и никто не должен раскрывать свою секретную роль другим игрокам.

Модератор объясняет идею и правила игры всем игрокам.

Информационная карта игрока (CV) должна быть заполнена по их выдуманному профилю: соискатель или работодатель; имя / название компании; страна; возраст / продолжительности существования компании, желаемая позиция или предложения работ. После заполнения CV игрока, каждый участник пишет игровое имя на ролевой карте, складывает ее и помещает перед собой, чтобы другие игроки могли видеть это имя.

Замечание:

Модератор, чтобы облегчить задачу, до за полнения CV может предложить игрокам подумать о каких либо реальных людях / историях / случаях, которые могут использоваться в качестве прототипа для роли. Игрокам дается 3-5 минуты для выполнения задачи. После завершения модератор себе записывает имена и места игроков.

Примечание: ограничение времени составляет 5–8 минут, включая вопросы участников.

Игроки случайным образом делятся на две основные группы:

«Работодатели» (РД)
«Соискатели» (СО)

Работодатели делятся на две категории:

«плохое» (торговцы людьми – вербовщики и работодатели -эксплуататоры людей)
«хорошие» (честные работодатели)

Среди соискателей:

Обычные соискатели
(потенциальные «жертвы» торговли людьми)
Сотрудники полиции
(работающие под прикрытием и играющие роль обычных соискателей)
«Плохой» соискатель (вербовщик)

Цель игры:

Честные РД: нанять как можно больше сотрудников, но избежать найма вербовщика.

Работодатели-эксплуататоры: нанять как можно больше СО (с целью их эксплуатации), притворяясь честными работодателями и избегая вербовки сотрудников полиции.

Обычные СО: устроится на работу у честного работодателя и избегать вербовщиков и эксплуататоров.

Полиция: претендует на роль обычных СО, чтобы наняться к работодателю-эксплуататору и попытаться определить вербовщика, чтобы люди не попали в ловушку торговцев людьми.

Вербовщик среди соискателей: притворяясь обычным СО, дискредитирует и влияет на выбор других СО на благо эксплуататоров. Это нужно делать осторожно, чтобы не вызвать подозрений.

Примечание:

На этом этапе модератор объясняет участникам, что те, у кого есть секретные роли, не могут раскрывать свои роли, потому что это приведет к тому, что они потеряют все преимущества, и цель игры будет потеряна. Затем модератор дает участникам карточки, в которых указывается, какой участник является сотрудником, и который является работодателем.

Активная часть игры - этап ознакомление, когда каждый участник представляет себя или свою компанию, используя ранее записанную информацию на своих карточках CV, но не раскрывая своих секретных ролей.

Примечание:

Максимум 2 минуты для каждого игрока.

THE HUMAN GAME

курс игры в этапах

НОЧЬ 1

Модератор объявляет первую «ночь», объясняя, что каждый должен закрыть глаза и держать их закрытыми до тех пор, пока модератор не позволит их открыть. Только тем участникам, которых объявил модератор, теперь разрешено открывать глаза.

Примечание:

Модератор сообщает, что ночью полиция и торговцы людьми выбирают, какой игрок должен быть приглушен на следующем этапе игры (то есть в течение одного дня), исходя из того, кто, по их мнению, может быть противником.

Ночью первыми, кто открывает глаза, являются полицейские, которые должны дискретно, без звука, используя жесты или только кивая головой, указывают на работодателя, который должен быть подвергнут расследованию (показав модератору, которому игроку замолчать). Этот выбор означает, что весь следующий день работодатель, находящийся под следствием, не может говорить до следующей «ночи».

После того, как полиция сделала свой выбор, модератор заставляет их закрыть глаза и объявляет, что теперь «плохие» (вербовщик и торговцы людьми) открывают глаза. Как и полиции, им необходимо решить, кто из участников (СО) не сможет говорить весь следующий день, основываясь на том, кого они подозревают секретном полицейским. Это также должно быть сделано как можно тише, чтобы не раскрывать их роль в игре, показывая модератору, кто выбран.

Примечание:

Модератор должен дать указание участникам сделать как можно меньше движений, потому что движение может позволить тем, кто закрыл глаза, понять, что человек рядом с ними противник. Чтобы участники узнали, кто из участников не может говорить, перед ними будет поставлен специальный знак (карточка «немота»).

Ограничение по времени: максимум 8 минут для всего.

ДЕНЬ 2

После того, как обе стороны сделали свой выбор, модератор объявляет «день». В течение этого времени дискуссии продолжаются, «немые» игроки молчат, но оба игрока имеют возможность говорить в течение 30-60 секунд («последнее слово или оборонительная речь»), в которых могут сказать, почему их не следует исключать. На этом этапе целью участников является предварительный выбор партнера по трудовым отношениям.

Примечание:

Продолжительность обсуждения не более 10 минут.

В конце дня модератор объявляет открытый закрытое голосование, в течение которого все игроки должны писать на листе бумаги **(не показывая его кому-либо!)**, кого они считают торговцем людьми (вербовщиком и / или эксплуататорским работодателем). Модератор собирает все эти листочки и обобщает результаты голосования.

THE HUMAN GAME

курс игры в этапах

НОЧЬ 2

Объявляется "ночь", и вся информация по голосованию предоставляется полиции, которые могут принять во внимание эту информацию и сделать более простой выбор, которого из работодателей снова исключить из дискуссий на следующий день. После того, как полиция сделала свой выбор, выбор предоставляется "плохим", которые снова выбирают, кто будет молчать.

Примечание:

Модератор после подведения итогов голосования записывает имена всех участников, упомянутых в голосовании, и ставит количество голосов, которое они получили, чтобы полиция могла считать эту информацию и сделать свой выбор.

Ограничение по времени: процесс голосования вместе с выбором игроков не должен превышать 6 минут.

ДЕНЬ 3

Модератор сообщает о начале последнего дня. Двум "немым" игрокам снова дают возможность выступать в течение 30-60 секунд («оборонительная речь»), формулируя, почему их молчание является ошибкой. Модератор объявляет индивидуальные скоростные интервью, после чего работодатели и соискатели соглашаются заключать контракты.

Примечание

Трудовой договор – подписанная заметка на информационной карте игрока (внизу) с указанием имени компании (или имени (имён) соискателя (соискателей)), с которым подписан контракт. У интервью нет конкретного формата, участники могут общаться по своему усмотрению, задавать разные вопросы, делать предложения.

Это активная фаза, включающая физическую активность. Модератор просит игроков покинуть свое место и ходить, чтобы поговорить с другими игроками. Это интерактивный момент, основанный на активности и навыках общения игроков. "Немые" игроки молчат, но могут подойти к другим игрокам, чтобы предлагать контракт, заключать трудовые договоры, кивая головой и подписывая трудовые договоры. Модератор суммирует все контракты, записывая их на флипчарте или доске и объявляет ночь.

На этом этапе модератор должен напоминать правила игры, цели ролей игрока, чтобы стимулировать деятельность игроков и напоминать о возможных скрытых целях других участников.

Общая продолжительность этого этапа составляет 15-17 минут.

НВ! НЕТ НИКАКИХ ПРАВИЛ О ТОМ, СКОЛЬКО РАБОТНИКОВ РАБОТОДАТЕЛЬ МОЖЕТ НАНЯТЬ - ИХ МОЖЕТ БЫТЬ НЕСКОЛЬКО.

THE HUMAN GAME

курс игры в этапах

НОЧЬ 3

Последняя ночь, т.е. «последняя возможность». Каждая сторона может отменить один контракт или выбрать не использовать эту возможность, если они уверены, что все в порядке.

Модератор объявляет «ночь», просит полицию открывать глаза и делать свой выбор - отменить какой либо из контрактов или нет. Затем, после того, как модератор просит полицию закрыть глаза, эксплуататоры поступают так же.

Примечание:

В начале модератор говорит участникам, что ночью полиция и эксплуататоры будут иметь возможность отменить трудовой договор, если они подозревают, что контракт может быть плохим для той или иной стороны. Когда обе стороны друг за другом открывают глаза, модератор, используя жесты, указывает на контракты, написанные на видимом месте, один за другим, позволяя соответствующим участникам указывать на контракт, который должен быть отменен.

Ограничение по времени: общая продолжительность этого этапа до 6 минут.

ДЕНЬ 4

Конец игры - модератор объявляет «день» и конец игры.

Примечание:

Модератор предлагает всем честным работодателям встать по одну сторону и работодателям-эксплуататорам - по другую. После этого модератор просит всех ищущих работу (СО), кроме полиции, встать рядом с их работодателями (РД). Таким образом становится очевидным, кто заключил контракт с эксплуататорами, а кто - с настоящим работодателем. В качестве последнего шага модератор просит сотрудника полиции забрать (надеть наручники) работодателя, с которым заключен его/ее договор. Этот работодатель исключается из результата игры. Если тот является эксплуататором, то все заключенные с ним договора аннулируются. Когда все игроки раскрывают свои роли, и результат очевиден, участники обсуждают выбор, сделанный во время игры, наблюдения, окончательный результат и выводы.

Модератор благодарит всех участников игры.

Игра The Human Game разработана Целевой группой по борьбе с торговлей людьми (ЦГБТЛ) Совета государств Балтийского моря (СГБМ) в рамках проекта «STROM II - Усиление роли муниципалитетов в работе по борьбе с торговлей людьми». Идея и дизайн: www.goahead.lv

THE HUMAN GAME

инфокарта игрока

имя / название _____ возраст _____

сфера деятельности _____

опыт (в годах) _____

последняя активность (работа) _____

специализация _____

цель / намерение _____

дополнительная информация (ценности, предыдущие активности, опыт, профессиональные достижения, планы на будущее и т.д.):

рабочий договор с _____

Игра The Human Game разработана Целевой группой по борьбе с торговлей людьми (ЦГБТЛ) Совета государств Балтийского моря (СГБМ) в рамках проекта «STROM II - Усиление роли муниципалитетов в работе по борьбе с торговлей людьми». Идея и дизайн: www.goahead.lv

THE HUMAN GAME

инфокарта игрока

имя / название _____ возраст _____

сфера деятельности _____

опыт (в годах) _____

последняя активность (работа) _____

специализация _____

цель / намерение _____

дополнительная информация (ценности, предыдущие активности, опыт, профессиональные достижения, планы на будущее и т.д.):

рабочий договор с _____

Игра The Human Game разработана Целевой группой по борьбе с торговлей людьми (ЦГБТЛ) Совета государств Балтийского моря (СГБМ) в рамках проекта «STROM II - Усиление роли муниципалитетов в работе по борьбе с торговлей людьми». Идея и дизайн: www.goahead.lv

THE HUMAN GAME

работодатель

ЧЕСТНЫЙ РАБОТОДАТЕЛЬ

THE HUMAN GAME

работодатель

РАБОТОДАТЕЛЬ-ЭКСПЛУАТАТОР

THE HUMAN GAME

СОИСКАТЕЛЬ

ОБЫЧНЫЙ СОИСКАТЕЛЬ

THE HUMAN GAME

СОИСКАТЕЛЬ

ПОЛИЦЕЙСКИЙ
СЕКРЕТНЫЙ СОИСКАТЕЛЬ

THE HUMAN GAME

СОИСКАТЕЛЬ

БЕРБОВШНИК
СЕКРЕТНИЙ СОИСКАТЕЛЬ

