



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ (ΚΑΛΩΝ) ΠΡΑΞΕΩΝ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

για επαγγελματίες εμπυχωτές

Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή

- Για ποιό είναι αυτό το βιβλίο;
- Καλωσήρθες στο Παιχνίδι
- Στόχος και Ρόλοι
- Η ροή του παιχνιδιού

Κεφάλαιο 1: Πώς να ξεκινήσεις το παιχνίδι

- Πόσο πρέπει να παίξουμε;
- Προσκαλώντας τους Αρχικούς Παίκτες

Κεφάλαιο 2: Υπενθύμιση για την Τελετή Έναρξης

- Γιατί και πώς να στείλεις υπενθυμίσεις
- Υπόδειγμα μηνύματος

Κεφάλαιο 3: Τελετή Έναρξης - Το παιχνίδι αρχίζει!

- Στόχοι τελετής & πώς να προετοιμαστείς
- Από κοντά vs Online
- Ενδεικτική ροή της τελετής

Κεφάλαιο 4: Μαζεύοντας εμπειρίες και κρατώντας το ηθικό

- Οι ρόλοι του Ιστορικού και των Βοηθών του
- Tips για να κρατήσεις το ηθικό των παικτών

Κεφάλαιο 5: Υπενθύμιση για την Τελετή Λήξης

- Γιατί και πώς να στείλεις υπενθυμίσεις
- Υπόδειγμα μηνύματος

Κεφάλαιο 6: Τελετή Λήξης - Το τέλος του παιχνιδιού

- Στόχοι τελετής & πώς να προετοιμαστείς
- Από κοντά vs Online
- Ενδεικτική ροή της τελετής

Γλωσσάριο

Ευχαριστίες

Αυτό το βιβλίο δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της πανευρωπαϊκής συνεργασίας **“Don't Worry, Be You”**.

Η συνεργασία μας ενώνει 6 οργανισμούς από τη Βουλγαρία, την Κροατία, τη Γερμανία, την Ελλάδα, την Ιταλία και την Ολλανδία, με σκοπό να ανακαλύψουμε πώς μπορούμε να φέρουμε το mindfulness, δηλαδή την προσγείωση στο σώμα μας, στην εκπαίδευση έπειτα από την πανδημία του COVID-19.

Ο σκοπός μας είναι να ενισχύσουμε την προσωπική και συλλογική υγεία, αλλά και ανάπτυξη, και ευχαριστούμε θερμά την Ευρωπαϊκή Ένωση που χρηματοδότησε το έργο μας μέσω του προγράμματος Erasmus+.

Στο πλαίσιο της συνεργασίας μας, δημιουργήσαμε:

- Ένα βιβλίο για εκπαιδευτικούς τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης
- Ένα challenge 21 ημερών πάνω στο mindfulness, το οποίο συνοδεύεται από ένα podcast με 21 επεισόδια
- 10 βίντεο με ασκήσεις για να μάθεις από και για το σώμα σου
- Το Good Deed Game που μπορείς να παίξεις με τις κοινότητές σου, και αυτό το εγχειρίδιο για να μάθεις βήμα-βήμα πώς γίνεται
- Διάφορες τοπικές δράσεις, όπου νέα άτομα ήρθαν σε επαφή με πρακτικές του mindfulness.
- Ένα Training για Εκπαιδευτικούς
- Μια ευκαιρία κινητικότητας για νέα άτομα, όπου εξερεύνησαν μαζί πώς παίρνει μορφή το wellbeing σε έναν κόσμο μετά την πανδημία.

Η ομάδα που εργάστηκε σε αυτά είναι: Niels Koldewijn και Lana Jelenjev (Ολλανδία), Jochen Schell, Saskia Weissenbach και Iva Bubalo (Γερμανία), Joanna Νικολοβα και Zsofia Gaudi (Βουλγαρία), Δανάη Τέσσα (Greece), Mirela Marovic Omerzu (Κροατία) και Alessio Sgarlato (Ιταλία).

Αυτό το βιβλίο δημιουργήθηκε από την Iva Bubalo και το Niels Koldewijn, και δοκιμάστηκε από τους Jochen Schell, Mirela Marovic Omerzu and Alessio Sgarlato. Η εικονογράφηση του βιβλίου και η ελληνική μετάφραση έγινε από το Δανάη Τέσσα.



ΟΛΑ ΟΣΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΕΝΤΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ, ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ [ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΜΑΣ](#).

DON'T WORRY BE YOU

Σε ποιά απευθύνεται αυτό το εγχειρίδιο;

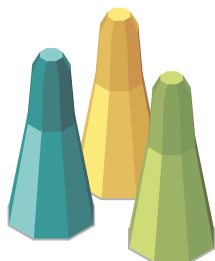
Αυτό το βιβλίο αναπτύχθηκε ως ένας οδηγός για όσα άτομα εργάζονται με κοινότητες νέων - κοινωνικούς λειτουργούς, συντονιστές, εργαζόμενους στην κοινότητα, εκπαιδευτικούς, ή απλά ανθρώπους που ψάχνουν τρόπους να ενώσουν την κοινότητά τους μετά την πανδημία.

Αυτό είναι για εσένα αν:

- Θέλεις να ενθαρρύνεις τα νέα άτομα τη γειτονιά σου, στο σχολείο σου με έναν διασκεδαστικό τρόπο.
- Ψάχνεις εργαλεία και τρόπους για να υποστηρίξεις τη ψυχική υγεία της κοινότητάς σου.
- Εργάζεσαι απευθείας με νέα άτομα πάνω στην ψυχική τους υγεία.
- Διοργανώνεις, συντονίζεις και σχεδιάζεις χώρους για τους νέους να συναντιούνται και να συνδέονται μεταξύ τους.
- Ψάχνεις έναν οδηγό για το πώς να «συμπορευτείς» με νέα άτομα με προκλήσεις στην ψυχική τους υγεία.



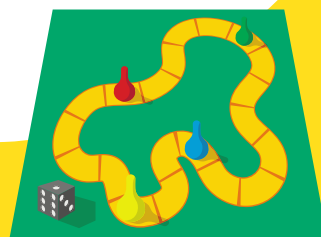
Καλωσήρθες στο Παιχνίδι



Καλωσόρισες, αγαπητέ συνάνθρωπε.

Το να οργανώσεις ένα Good Deeds Game είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα εμπειρία. Θα κληθείς να αφήσεις πίσω κάθε προσδοκία, να εμπιστευτείς τη διαδικασία όσο αυτή ξετυλίγεται, και να παραμείνεις με τα μάτια καθηλωμένα στην «πυξίδα» σου: να φέρεις κοντά την κοινότητά σου.

Σε αυτό το βιβλίο θα βρεις λεπτομερείς οδηγίες βήμα-βήμα από εμάς, όλη την ομάδα του *Don't Worry Be You*, για το πώς να οργανώσεις αυτό το παιχνίδι στην κοινότητά σου. Ωστόσο, δώσε στο εαυτό σου το χώρο να δημιουργήσει ελεύθερα, και να προσαρμόσει το παιχνίδι στις ανάγκες και τα προβλήματα της κοινότητάς του.





ΣΤΟΧΟΣ

- Ποσοτικά μιλώντας, στόχος του παιχνιδιού είναι όλοι οι παίκτες μαζί να πετύχουν έναν συγκεκριμένο αριθμόν καλών πράξεων (τον οποίο αποφασίζουν μαζί στην τελική έναρξης) σε μια συγκεκριμένη κοινότητα (κάθε γεωγραφική ή κοινωνική «περιοχή») μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα (πχ. 3 εβδομάδες)
- Ποιοτικά μιλώντας, ο σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να βιώσουν την χαρά του να προσφέρεις και να λαμβάνεις καλές πράξεις.

ΠΑΙΚΤΕΣ

- **Αρχικοί Παίκτες** είναι τα άτομα που συμμετέχουν στο παιχνίδι από την αρχή και ξεκινούν το χιονοστιβάδα των καλών πράξεων.
- **Παίκτες** είναι άτομα που λαμβάνουν μια καλή πράξη και συμμετέχουν στο παιχνίδι σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού προωθώντας μια καλή πράξη.
- Κάθε παίκτης που αποφασίζει να μοιραστεί μια ιστορία για την εμπειρία του από το να λαμβάνει ή να προσφέρει μια καλή πράξη σε οποιαδήποτε μορφή (γραφτή, ηχητική, βίντεο) γίνεται ένας **Όμηρος**.

ΟΔΗΓΟΙ

Οδηγός είναι το άτομο που καθοδηγεί όλη τη ροή του παιχνιδιού και έχει κομβικό ρόλο σε αυτό. Συστήνουμε να υπάρχουν τουλάχιστον 2 οδηγοί, ώστε να μπορέσετε να στηρίξετε ο ένας τον άλλον όσο συμβαίνει το παιχνίδι. Ένας οδηγός μπορεί να έχει πολλούς ρόλους, απαραίτητους για την εξέλιξη αλλά και την καταγραφή του παιχνιδιού:

- **Firestarter** - κουβαλάς τη φλόγα του παιχνιδιού, και η διαδικασία του παιχνιδιού ξεκινάει βάζοντας εσύ τη «φωτιά».
- **Motivator** - κρατάς τους παίκτες σε εγρήγορση και τους ενθαρρύνεις καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού
- **Ιστορικός** - συλλέγεις τις ιστορίες από τους Όμηρους (παίκτες)

Μπορείς επίσης να προσκαλέσεις ένα ή περισσότερα άτομα από τους Αρχικούς Παίκτες για να σε στηρίξουν σε αυτούς τους ρόλους.

Η ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΒΗΜΑ	Υλικά	Πώς	Χρόνος
1 ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΠΡΟΜΟΤΙΟΝ & ΑΡΧΙΚΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ	Πρόσκληση για Αρχικούς Παίκτες, φόρμα	μέσω Social Media από στόμα σε στόμα, website, QRs, κτλ	Αρχίζοντας 2-3 εβδομάδες πριν την ημερομηνία της τελετής έναρξης
2 ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΛΕΤΗ ΕΝΑΡΞΗΣ	Μήνυμα υπενθύμισης	μέσω email, Whatsapp, Telegram, κ.α.	1 μέρα πριν την τελετή και την ημέρα της τελετής
3 ΤΕΛΕΤΗ ΕΝΑΡΞΗΣ: Η ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Οδηγίες, κανόνες, πρόσκληση για τους Παίκτες, Φόρμα Καταγραφής, μέρος συνάντησης	Online ή offline	60-120 λεπτά
4 ΣΥΛΛΟΓΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΚΑΙ ΠΩΣ ΝΑ ΣΤΗΡΙΞΕΤΕ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ	Τα δικά σας μηνύματα, στη γλώσσα επικοινωνίας του γκρουπ	Social Media, Email	Καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού
5 ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΛΕΤΗ ΛΗΞΗΣ	Μήνυμα υπενθύμισης	μέσω email, Whatsapp, Telegram, κ.α.	1 μέρα πριν την τελετή και την ημέρα της τελετής
6 ΤΕΛΕΤΗ ΛΗΞΗΣ: ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Έρευνα για τη διερεύνηση της επίδρασης του παιχνιδιού	Online ή offline	60 - 120 λεπτά

ΒΗΜΑ 1: ΠΩΣ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ - PROMOTION & ΑΡΧΙΚΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Ως οδηγός, το πρώτο που πρέπει να κάνεις είναι να ξεκινήσεις το παιχνίδι κινητοποιώντας άτομα να παίξουν. Ωστόσο, πριν αρχίσεις αυτή τη διαδικασία, πρέπει να αποφασίσεις σχετικά με κάποιες λεπτομέρειες:

ΠΟΙΑ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ ΘΕΛΩ ΝΑ ΣΤΗΡΙΞΩ;

Πρέπει να επιλέξεις σε ποια κοινότητα θές να παίξεις το παιχνίδι (πχ. πόλη, περιοχή, από μια ολόκληρη χώρα, στον χώρο εργασίας σου...). Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί επίσης μεταξύ διάφορων χωρών, με τελετές έναρξης online ή offline. Η απόφαση είναι δική σου, αναλόγως με ποια κοινότητα θέλεις να επηρεάσεις και να στηρίξεις μέσω του παιχνιδιού.

ΠΟΣΟ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Προτείνουμε να παίξεις το παιχνίδι για τρεις εβδομάδες, από την αρχή μέχρι το τέλος. Βεβαίως, μπορείς να το κάνεις συντομότερο ή πιο εκτενές, αναλόγως του τι πιστεύεις πως θα δουλέψει καλύτερα για την κοινότητα που έχεις επιλέξει.



Αφού έχεις αποφασίσει για τις λεπτομέρειες που αναφέρουμε παραπάνω, πάρε χρόνο για να κινητοποιήσεις τους Αρχικούς Παίκτες (πχ. 2-3 εβδομάδες πριν την τελετή έναρξης. Γι'αυτό, προτείνουμε να στείλεις στους Αρχικούς Παίκτες μια πρόσκληση συμμετοχής.

Πώς να δημιουργήσεις και να στείλεις την πρόσκληση;

1. Χρησιμοποίησε αυτό το υπόδειγμα: [Πρόσκληση για Αρχικούς Παίκτες](#)
2. Δημιουργήστε ένα αντίγραφο αυτού του υποδείγματος για να δημιουργήσετε τη δική σας πρόσκληση, έτσι ώστε το υπόδειγμα να παραμείνει ανέπαφο και να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άλλους χρήστες.
3. Ενημερώστε το περιεχόμενο της πρόσκλησης με ακριβείς πληροφορίες που ισχύουν για το παιχνίδι σας.
4. Δημιουργήστε ένα φόρμα εγγραφής και, πολύ σημαντικό, μην ξεχάσετε να προσθέσετε τον σύνδεσμο στην πρόσκληση. Προτείνουμε τη χρήση των Google Forms και τη συλλογή των παρακάτω πληροφοριών από τους Αρχικούς Παίκτες:
 - a. Το όνομά σας
 - b. Πώς θα θέλατε να επικοινωνήσουμε μαζί σας για τα επόμενα βήματα του παιχνιδιού; Email/Whatsapp/Telegram
 - c. Παρακαλώ, δώστε τα στοιχεία επικοινωνίας σας (διεύθυνση email ή αριθμό τηλεφώνου, μαζί με τον κωδικό χώρας).

[ΕΔΩ](#) μπορείς να βρεις ένα παράδειγμα τέτοιας φόρμας.

με φίλους, μέλη της οικογένειάς σας, συναδέλφους, ενδιαφερόμενους από την κοινότητά σας, τον τύπο ή οποιονδήποτε ανήκει στην κοινότητά σας, μέσω:

- Κοινωνικών μέσων (Instagram και Facebook χρησιμοποιώντας το hashtag #CommunityGame)
- Email newsletter συστήματα μηνυμάτων (Telegram, WhatsApp...)
- Αφίσες/αυτοκόλλητα με QR codes με σύνδεσμο πρόσκλησης...



**Μοιραστείτε
την πρόσκληση!**

ΒΗΜΑ 2: ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΛΕΤΗ ΕΝΑΡΞΗΣ

Στείλτε μια υπενθύμιση σε όλους τους Αρχικούς Παίκτες που έχουν εγγραφεί για το παιχνίδι και για τους οποίους έχετε συλλέξει τα στοιχεία επικοινωνίας μέσω ενός φορμα εγγραφής. Μπορείτε να στείλετε υπενθύμιση μία ημέρα πριν από τη συνεδρία, την ίδια ημέρα της συνεδρίας και/ή μία ώρα πριν από τη συνεδρία.

Είναι δική σας ευχέρεια να εκτιμήσετε ποια συχνότητα επικοινωνίας θα καθιστούσε τους Αρχικούς Παίκτες πιο πιθανούς να συμμετάσχουν στην Εναρκτήρια Συνεδρία. Αν η συνεδρία πραγματοποιείται online, βεβαιωθείτε να συμπεριλάβετε τον σύνδεσμο της συνάντησης και να ενημερώσετε τους ανθρώπους για τη διάρκεια της συνεδρίας.

Αγαπητοί Αρχικοί Παίκτες,

Καλώς ήρθατε στο παιχνίδι DWBY Good Deeds. Είμαστε πολύ ενθουσιασμένοι που είστε μαζί μας και μαζί θα κάνουμε κάτι καλό για την ανθρωπότητα. Θα συναντηθούμε σήμερα στις 5 μ.μ. ώρα Ανατολικής Ευρώπης μέσω του παρακάτω [ΣΥΝΔΕΣΜΟΥ](#) για την τελετή έναρξης, και την επίσημη αρχή του παιχνιδιού. Αναμένεται ότι η συνεδρία θα διαρκέσει 60 λεπτά.

Ανυπομονούμε να σας δούμε!

Η Ομάδα Don't Worry Be You.



ΒΗΜΑ 3: ΤΕΛΕΤΗ ΕΝΑΡΞΗΣ. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΡΧΙΖΕΙ

Ο ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΤΕΛΕΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ...

- Διατηρήστε τη θετική διάθεση των Αρχικών Παικτών για να συμμετάσχουν στο παιχνίδι.
- Εξηγήστε τις οδηγίες και τους κανόνες στους Αρχικούς Παίκτες.
- Καθορίστε τον συλλογικό στόχο (πόσες καλές πράξεις σκοπεύει η ομάδα να επιτύχει εντός ενός συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος).
- Κάντε την τελετή ενδιαφέρουσα, διασκεδαστική, αλλά και συνοπτική.



ΠΩΣ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΤΕ ΜΙΑ ΤΕΛΕΤΗ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ

- Δημιουργήστε έναν κυκλικό χώρο με καρέκλες για να προκαλέσετε αίσθηση κοινότητας.
- Κάντε το κέντρο του χώρου όμορφο. Συμπεριλάβετε υλικά και διακόσμηση.
- Δημιουργήστε έναν χώρο στον τοίχο όπου μπορείτε να κρεμάσετε ή να γράψετε τα αποτελέσματα των συνομιλιών.
- Οργανώστε έναν προβολέα για να μοιραστείτε μια παρουσίαση.
- Δείτε αν μπορείτε να οργανώσετε έναν ηχοσύστημα για καλή μουσική και μια ευχάριστη ατμόσφαιρα.
- Δείτε αν μπορείτε να φέρετε σνακ και ποτά, για να κάνετε το κλίμα πιο εορταστικό!



ΠΩΣ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΣΕΤΕ ΜΙΑ ONLINE ΤΕΛΕΤΗ

- Επιλέξτε την πλατφόρμα συνάντησης (π.χ., Zoom) και βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν τον σύνδεσμο για τη συνεδρία έγκαιρα.
- Επιτρέψτε λίγο χρόνο για την άφιξη των ανθρώπων και οργανώστε έναν διασκεδαστικό τρόπο για να διατηρήσετε αυτούς που περιμένουν απασχολημένους.
- Δημιουργήστε έναν online χώρο (π.χ., Mural, Miro, Mentimeter...) όπου εσείς και οι συμμετέχοντες μπορείτε να καταγράψετε τα αποτελέσματα των συνομιλιών

Προτεινόμενη Δομή

Δραστηριότητα

Καλωσόρισμα

Δέσιμο
της ομάδας

Γιατί θες να
παίξεις το
παιχνίδι;

Πώς δουλεύει το
παιχνίδι;

Θέτοντας έναν
συλλογικό στόχο

Σημειώσεις

- Καλωσορίστε τους Αρχικούς Παίκτες με μια σύντομη εισαγωγή σε αυτό που σας ενώνει όλους.
- Παρουσιάστε τον εαυτό σας και τον λόγο για τον οποίο θέλετε να παίξετε το παιχνίδι Good Deeds.

- Διοργανώστε μια διασκεδαστική δραστηριότητα εισαγωγής που προάγει τη σύνδεση μεταξύ εσάς και των παικτών, αλλά και μεταξύ τους. Μερικές ιδέες:
<https://www.sessionlab.com/blog/icebreaker-games/>

- Ακούστε και καταγράψτε τους λόγους που κάνουν τους ανθρώπους να είναι μέρος αυτού του ταξιδιού.
- Μοιραστείτε πληροφορίες σχετικά με το πρόγραμμα "Don't Worrry Be You" και τους λόγους που οδήγησαν στη δημιουργία αυτού του παιχνιδιού.

- Παρουσιάστε τις οδηγίες, τους κανόνες και το σύστημα καταγραφής των καλών πράξεων. Δημιουργήστε τη δική σας παρουσίαση χρησιμοποιώντας [αυτό το πρότυπο παρουσίασης](#). Δημιουργήστε πάντα ένα αντίγραφο αυτού του προτύπου πρώτα, ώστε το πρότυπο να παραμείνει ανέγγιχτο και να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άλλους χρήστες. Μη ξεχάσετε να ενημερώσετε το περιεχόμενο της παρουσίασης με ακριβείς πληροφορίες που ισχύουν για το δικό σας παιχνίδι.
- Μετά την παρουσίαση, δώστε χώρο στους ανθρώπους να κάνουν ερωτήσεις και να μοιραστούν ιδέες.

- Ορίστε ένα συλλογικό στόχο, δηλαδή πόσες Καλές Πράξεις η ομάδα στοχεύει να πραγματοποιήσει στον καθορισμένο χρονικό διάστημα. Κάντε το με έναν διασκεδαστικό και συναρπαστικό τρόπο.
- Μπορείτε επίσης να ορίσετε υποστόχους για να κάνετε το παιχνίδι λίγο πιο ανταγωνιστικό, π.χ. κάθε χώρα/γειτονιά/τμήμα έχει στόχο να πραγματοποιήσει τον υψηλότερο αριθμό καλών πράξεων.
- Ρωτήστε τους παίκτες αν έχουν ήδη ιδέα για ποιον και ποια καλή πράξη σκοπεύουν να κάνουν.

Πώς να φτιάξεις την πρόσκληση για καινούριους παίκτες;

Δραστηριότητα

Κλείσιμο

Μετά την τελετή

Σημειώσεις

- Ολοκληρώστε με μια δραστηριότητα για να εκτιμήσετε αυτό που έχει ήδη γίνει.
- Μοιράστε τα επόμενα βήματα και πώς να παραμείνετε σε επαφή.
- Ενημερώστε τους Αρχικούς Παίκτες ότι θα λάβουν ένα μήνυμα με μια παρουσίαση που περιλαμβάνει οδηγίες και κανόνες, καθώς και μια πρόσκληση για τους Καινούριους Παίκτες.
- Θα επικοινωνηθούν μαζί τους για να μοιραστούν τις ιστορίες τους.
- Θα τους υπενθυμίσουν για τη τελετή λήξης.

Δημιουργήστε και μοιραστείτε την Πρόσκληση για τους Καινούριους Παίκτες και μια Παρουσίαση που χρησιμοποιήσατε στην εναρκτήρια συνεδρία με τους Αρχικούς Παίκτες μέσω του προτιμώμενου τρόπου επικοινωνίας τους (email, Telegram, WhatsApp).

ΠΩΣ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΤΕ ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΦΟΡΜΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ

- Ακολουθήστε αυτό το υπόδειγμα για την [ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΚΑΙΝΟΥΡΙΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ](#)
- Παρακαλώ, δημιουργήστε πάντα ένα αντίγραφο αυτού του προτύπου για να δημιουργήσετε τη δική σας πρόσκληση, έτσι ώστε το πρότυπο να παραμείνει ανέγγιχτο και να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άλλους χρήστες.
- Ενημερώστε το περιεχόμενο στην πρόσκληση με ακριβείς πληροφορίες που ισχύουν για το παιχνίδι σας.
- Δημιουργήστε μια φόρμα παρακολούθησης και, πολύ σημαντικό, συνδέστε τον σύνδεσμο στην πρόσκληση για τους Καινούριους Παίκτες. Προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε το Google Forms και να συλλέξετε τις ακόλουθες πληροφορίες:

1. Το όνομά σας
2. Η ημερομηνία που λάβατε μια καλή πράξη
3. Σε ποια χώρα ζείτε;
4. Πώς θα θέλατε να επικοινωνήσουμε για περαιτέρω βήματα του παιχνιδιού;
5. Παρακαλώ, δώστε στοιχεία επικοινωνίας (διεύθυνση email ή αριθμό τηλεφώνου)
6. Περιγράψτε μια καλή πράξη που έχετε λάβει.

[ΕΔΩ](#) θα βρείτε ένα υπόδειγμα της φόρμας.



ΒΗΜΑ 4: ΣΥΛΛΟΓΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ & ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΠΩΣ ΝΑ ΣΥΛΛΕΞΕΙΣ ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΙΜΕΛΗΘΕΙΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ:

Ως συντονιστής, σε αυτό το στάδιο του παιχνιδιού έχετε έναν πολύ σημαντικό ρόλο **Ιστορικού**. Ως Ιστορικός, το καθήκον σας είναι να συλλέγετε ιστορίες από τους παίκτες, οι οποίοι τη στιγμή που μοιράζονται τις ιστορίες τους μπαίνουν στο ρόλο των αφηγητών. Εάν έχετε ορίσει ένα Βοηθό Ιστορικού στην τελετή έναρξης, επικοινωνήστε μαζί του και σχεδιάστε μαζί αυτό το βήμα του παιχνιδιού.

Μερικοί παίκτες μπορεί να επικοινωνήσουν μαζί σας για να μοιραστούν την ιστορία τους (έχουν προσκληθεί να το κάνουν κατά την έναρξη ή μέσω μιας πρόσκλησης για καινούριους παίκτες), ωστόσο μπορεί να ξεχάσουν να το κάνουν, οπότε θα πρέπει να τους το υπενθυμίσετε. Χρησιμοποιήστε τα στοιχεία επικοινωνίας που έχετε συλλέξει μέσω μιας φόρμας παρακολούθησης για να επικοινωνήσετε με τους παίκτες μεμονωμένα και ζητήστε τους να μοιραστούν μαζί σας μια ιστορία σχετικά με το πώς ήταν να λάβετε ή να κάνετε μια καλή πράξη.

Όταν πρόκειται να μοιραστείτε τις ιστορίες, αποφασίστε πού και πώς θέλετε να μοιράζεστε ιστορίες με ένα ευρύτερο κοινό (π.χ. σε οποιαδήποτε πλατφόρμα κοινωνικών μέσων που επιμελείτε εσείς). Γίνετε δημιουργικοί, χρησιμοποιήστε το πλαίσιο σχεδίασης DWBY και φτιάξτε το με στόχο να εμπνεύσετε τους ανθρώπους να κάνουν καλό.





ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Δεν υπάρχει τέλεια συνταγή για να κρατάτε τους παίκτες σας αφοσιωμένους στο παιχνίδι. Κάθε ομάδα είναι διαφορετική και κάθε συντονιστής έχει τις δικές του μεθόδους και στυλ για το πώς να το κάνει. Παρακάτω θα βρείτε μερικές προτάσεις που μπορούν να σας υποστηρίξουν σε αυτή τη διαδικασία, αλλά εξαρτάται από εσάς να επιλέξετε αν θα τις χρησιμοποιήσετε και πώς να τις προσαρμόσετε στο περιβάλλον σας.

- Ενημερώνετε τακτικά τους παίκτες για την κατάσταση του στόχου τους.

Για να διατηρήσετε την αίσθηση της κοινότητας, ενημερώστε τακτικά τους παίκτες σας για τον αριθμό των καλών πράξεων που έγιναν μέχρι το σημείο που μοιράζεστε τις πληροφορίες μαζί τους. Δημιουργήστε ένα πρόγραμμα για να έχετε κάποια κανονικότητα και τηρήστε τις ημερομηνίες και τις ώρες που έχετε ορίσει.

- Μοιραστείτε ιστορίες και εμπνευσμένα βίντεο με τους παίκτες.

Για να υπενθυμίσετε στους παίκτες την αξία του παιχνιδιού, μοιραστείτε ιστορίες ή παραδείγματα καλών πράξεων που έχετε συλλέξει ως Ιστορικός. Προσθέστε μερικές παρακινητικές και εμπνευσμένες λέξεις ή βίντεο που προκύπτουν από τη γνήσια παρουσία σας στο παιχνίδι.

- Να είστε προσωπικός, παιχνιδιάρης και διασκεδαστικός.

Ό,τι κι αν αποφασίσετε να μοιραστείτε με τους παίκτες σας, κάντε το να νιώθετε προσωπικό, ελαφρύ, εύκολο, ελκυστικό, και με μια δόση χιούμορ.

ΒΗΜΑ 5: ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΛΕΤΗ ΛΗΞΗΣ

Στείλτε μια υπενθύμιση σχετικά με τη συνεδρία κλεισίματος σε όλους τους αρχικούς και τους κοινούς παίκτες των οποίων τα στοιχεία επικοινωνίας έχετε συλλέξει. Μπορείτε να στείλετε μια υπενθύμιση μία ημέρα πριν από τη συνεδρία, την ημέρα μιας συνεδρίας ή/και μία ώρα πριν από τη συνεδρία.

Εξαρτάται από εσάς το ποια συχνότητα επικοινωνίας θα κάνει τους παίκτες σας πιο πιθανό να συμμετάσχουν στην Τελετή Λήξης. Εάν η τελετή πραγματοποιείται διαδικτυακά, φροντίστε να συμπεριλάβετε τον σύνδεσμο της σύσκεψης και ενημερώστε τους ανθρώπους για τη διάρκεια της συνεδρίας.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ακόλουθο πρότυπο μηνύματος υπενθύμισης, αλλά μη διστάσετε να είστε δημιουργικοί και να αναπτύξετε το δικό σας πιο εξατομικευμένο μήνυμα.

Αγαπητοί παίκτες του παιχνιδιού,

Είμαστε πολύ ενθουσιασμένοι που ανακοινώνουμε τα αποτελέσματα του αγώνα και αν έχουμε πετύχει έναν συλλογικό στόχο...

Θα συναντηθούμε σήμερα (ώρα) μέσω του παρακάτω LINK για το κλείσιμο και την επίσημη λήξη του παιχνιδιού. Η συνεδρία αναμένεται να διαρκέσει 60 λεπτά.

Φέρτε τους συγγενείς, τους φίλους, την οικογένεια, τους συνεργάτες, τους γείτονές σας... Όλοι είναι ευπρόσδεκτοι σε αυτή τη γιορτή.

Ανυπομονούμε να σας δούμε!

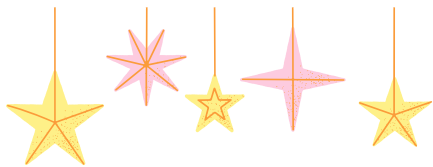
Η ομάδα Don't Worry Be You.



ΒΗΜΑ 6: ΤΕΛΕΤΗ ΛΗΞΗΣ. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ

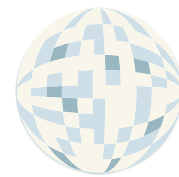
ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΤΕΛΕΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ...

- Ανακοινώστε τα αποτελέσματα και εάν ο συλλογικός στόχος έχει επιτευχθεί
- Γιορτάσετε, ανεξάρτητα από τον συλλογικό στόχο που επιτυγχάνεται ή όχι,
- Δημιουργήστε ακόμη βαθύτερες συνδέσεις μεταξύ των παικτών και μια αίσθηση ότι ανήκουν στην κοινότητα
- Κάντε τη συνεδρία συναρπαστική, διασκεδαστική, αλλά και συνοπτική



ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΤΕΛΕΤΗ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ

- Δημιουργήστε μια κυκλική διάταξη από καρέκλες για να υποκινήσετε την αίσθηση της κοινότητας.
- Κάντε το κέντρο του χώρου όμορφο. Συμπεριλάβετε υλικά που θα χρειαστείτε.
- Δημιουργήστε ένα χώρο στον τοίχο όπου μπορείτε να κλείσετε ή να γράψετε τα αποτελέσματα των συνομιλιών.
- Βρείτε έναν προβολέα, ώστε να μπορείτε να μοιραστείτε την παρουσίαση.
- Δείτε αν μπορείτε να συμπεριλάβετε ένα ηχοσύστημα για λίγη ωραία μουσική για μια εορταστική ατμόσφαιρα.
- Δείτε αν μπορείτε να οργανώσετε σνακ και ποτά για να το κάνετε γιορτινό!



ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΗ Ν ΤΕΛΕΤΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ

- Επιλέξτε την πλατφόρμα συσκέψεων (π.χ. ZOOM) και βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν έναν σύνδεσμο σύσκεψης στην ώρα τους.
- Αφήστε λίγο χρόνο στους ανθρώπους να φτάσουν και οργανώστε έναν διασκεδαστικό τρόπο για να κρατήσετε αφοσιωμένους αυτούς που περιμένουν και φθάνουν.
- Δημιουργήστε έναν διαδικτυακό χώρο (π.χ. Mural, Miro, Mentimeter...) όπου εσείς και οι συμμετέχοντες μπορείτε να καταγράψετε τα αποτελέσματα των συνομιλιών.

Προτεινόμενη δομή της τελετής

Δραστηριότητα

Καλωσόρισμα

Χτίστε
Συνδέσεις

Ανοιχτός
Χώρος

Αναγνώριση

Αποκαλύψτε το
αποτέλεσμα

Έρευνα για τα
αποτελέσματα του
παιχνιδιού

Σημειώσεις

- Καλωσορίστε τους παίκτες με μια σύντομη εισαγωγή σε αυτό που σας φέρνει όλους κοντά.
- Συστήστε τον εαυτό σας και πώς ήταν για εσάς ως συντονιστής να είστε μέρος του παιχνιδιού

- Check-in με παίκτες
- Κάντε μια [διασκεδαστική δραστηριότητα](#) που προωθεί τη σύνδεση και δείχνει πόσο έχει αναπτυχθεί αυτή η κοινότητα.

- Προσκαλέστε τους παίκτες να μοιραστούν την ιστορία τους με όλους τους παρευρισκόμενους, να μοιραστούν πώς τους έχει επηρεάσει αυτό το παιχνίδι και τι γίνεται αν έχουν παρατηρήσει θετικό αντίκτυπο στην κοινότητά τους.

- Διαλέξτε και μοιραστείτε μερικές από τις πιο συναρπαστικές ιστορίες και παραδείγματα καλών πράξεων που έχετε συλλέξει.
- Γιορτάστε όλες τις καλές πράξεις που έγιναν και αναγνωρίστε την επιτυχία και τον συσσωρευμένο αντίκτυπο ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα.

- Καταγράψτε τον αριθμό των καλών πράξεων και των ανθρώπων που επιτεύχθηκε και μοιραστείτε εάν ο συλλογικός στόχος έχει επιτευχθεί.
- Εάν έχετε θέσει έναν δευτερεύοντα στόχο, τότε αποκαλύψτε και αυτό το αποτέλεσμα.

- Δημιουργήστε μια έρευνα για να μάθετε περισσότερα σχετικά με τον αντίκτυπο του παιχνιδιού στους παίκτες. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την έρευνα Google ή οποιαδήποτε άλλη μορφή για τη συλλογή δεδομένων. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιαδήποτε από τις παρακάτω ερωτήσεις ή να προσθέσετε τη δική σας:

Προτεινόμενη δομή της τελετής

Δραστηριότητα

Έρευνα για τα αποτελέσματα του παιχνιδιού

Κλείσιμο

Σημειώσεις

- Πώς ήταν η εμπειρία σας από τη συμμετοχή σας σε αυτό το παιχνίδι;
- Πόσο θα λέγατε ότι αυτό το παιχνίδι έχει συμβάλει στην ψυχική υγεία σας;
 1. Πολύ
 2. Λίγο
 3. Καθόλου
- Πόσο θα λέγατε ότι αυτό το παιχνίδι έχει συμβάλει στην ψυχική υγεία ενός ατόμου που έλαβε μια καλή πράξη από εσάς;
 1. Πολύ
 2. Λίγο
 3. Καθόλου
- Πόσο θα λέγατε ότι αυτό το παιχνίδι έχει συμβάλει στην ψυχική υγεία της κοινότητάς σας;
 1. Πολύ
 2. Λίγο
 3. Καθόλου
- Θα συμμετείχατε ξανά σε αυτό το παιχνίδι ή θα το συνιστούσατε σε κάποιον άλλο να το παίξει; Γιατί ναι, γιατί όχι;
- Έχετε κάποιες προτάσεις για τη βελτίωση του παιχνιδιού;
- Θα μπορούσατε να φανταστείτε να τρέχετε εσείς σας το παιχνίδι; Γιατί ναι, γιατί όχι;

Ακολουθούν μερικές ιδέες για το πώς μπορείτε να κλείσετε τη συνεδρία:

- παρακινητικές και εμπνευσμένες λέξεις
- ένα βίντεο
- ομαδική ή ατομική αγκαλιά
- παίζοντας ένα τραγούδι
- χορεύοντας μαζί
- ή ακόμα και ένα πάρτι!

Γλωσσάριο

Αρχικοί παίκτες

άτομα που συμμετέχουν στο παιχνίδι στην αρχή και αρχίζουν το αποτέλεσμα των καλών πράξεων.

Βοηθός ιστορικού

κάθε Αρχικός Παίκτης που αποφασίζει να υποστηρίξει έναν Ιστορικό στο ρόλο του

Ιστοριογράφος

ένας οδηγός που αναλαμβάνει το ρόλο να συλλέγει και να επιμελείται τις ιστορίες που μοιράζονται οι αφηγητές (παίκτες).

Καινούριοι παίκτες

άτομα που λαμβάνουν μια καλή πράξη και συμμετέχουν στο παιχνίδι σε οποιοδήποτε σημείο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληρώνοντας μια καλή πράξη προς τα εμπρός

Οδηγός

ένα άτομο (ή περισσότερα από αυτά) που διευκολύνει όλη τη ροή του παιχνιδιού και είναι ένα βασικό πρόσωπο σε αυτό το παιχνίδι

Όμηρος

κάθε παίκτης που αποφασίζει να μοιραστεί μια ιστορία σχετικά με την εμπειρία του από τη λήψη ή την παροχή μιας καλής πράξης σε οποιαδήποτε μορφή (γραπτή, ήχος, βίντεο).

Συλλογικός Στόχος

μια σειρά από καλές πράξεις που οι Αρχικοί Παίκτες αποφασίζουν να θέσουν ως στόχο τους να επιτύχουν μέσα σε μια δεδομένη χρονική περίοδο

Τελετή Έναρξης

το γεγονός που σηματοδοτεί επίσημα την έναρξη του παιχνιδιού

Τελετή Λήξης

το γεγονός που σηματοδοτεί επίσημα το τέλος του παιχνιδιού

Firestarter

ένας οδηγός που αναλαμβάνει τον ρόλο να ξεκινήσει τη διαδικασία του παιχνιδιού.

Motivator

ένας οδηγός που αναλαμβάνει τον ρόλο να κρατά τους παίκτες παρακινημένους και αφοσιωμένους σε όλη τη διαδικασία του παιχνιδιού



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΑΙ ΤΩΝ (ΚΑΛΩΝ) ΠΡΑΞΕΩΝ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

για επαγγελματίες εμπυχωτές

Το υλικό για αυτό το βιβλίο συλλέγεται από την βασική μας ομάδα: Niels Koldewijh και Lana Jelenjev (Ολλανδία), Jochen Schell, Saskia Weissenbach and Iva Bubalo (Γερμανία), Joanna Nikolova και Zsofia Gaudi (Βουλγαρία), Danaí Tessa (Ελλάδα), Mirela Maronic Omerzu (Κροατία) και Alessio Sgarlato (Ιταλία).

Το βιβλίο δημιουργήθηκε από τους Iva Bubalo και Niels Koldewijh και δοκιμάστηκε από τους Jochen Schell, Mirela Maronic Omerzu και Alessio Sgarlato.

Το σχέδιο του βιβλίου είναι δημιουργία του Danaí Tessa.

Οργανισμοί που συνεργάζονται σε αυτό το πρόγραμμα:
Ινστιτούτο Δημιουργικής Εκπαίδευσης | Internationale Akademie Berlin | Roes Cooperativa
| ΥΕΡΡ Ιταλία | Ίδρυμα SH!FT | Alter Network

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή μέσω του προγράμματος Erasmus+.

Υποστηρίζεται από την Ολλανδική Εθνική Υπηρεσία του Erasmus+.

