

THE HUMAN GAME

noteikumi

ar instrukciju spēles vadītājam

Pirms spēles sagatavojamie materiāli:

Lomu kartes (vārdu birkas)
Aizpildāmās CV / info kartes
"Klusuma" kartītes (2)
Papīra lapas un pildspalvas dalībniekiem
Balsošanas lapiņas

Lomas (12 cilvēku spēlē):

Labie darba devēji - 3
Ekspluatatori (sliktie darba devēji) - 3
Parastie darba ņēmēji - 4
Slepenais policists - 2
Vervētājs - 1
Spēles vadītājs (moderators)

Ja spēletāju ir mazāk vai vairāk, ir attiecigi jākoriģē lomu skaits tā, lai slikto un labo skaits būtu vienāds vai līdzīgs. Ieteicamais spēletāju skaits, atkarībā no spēles dalībnieku skaita vienā spēlē (lomu papildinājums atzīmēts ar oranžu):



2 godīgie darba devēji
1 ekspluatators
3 parastie darba ņēmēji
1 policists



2 godīgie darba devēji
2 ekspluatatori
3 parastie darba ņēmēji
1 policists



2 godīgie darba devēji
2 ekspluatatori
3 parastie darba ņēmēji
1 policists
1 vervētājs



3 godīgie darba devēji
2 ekspluatatori
3 parastie darba ņēmēji
1 policists
1 vervētājs



3 godīgie darba devēji
2 ekspluatatori
4 parastie darba ņēmēji
1 policists
1 vervētājs



3 godīgie darba devēji
3 ekspluatatori
4 parastie darba ņēmēji
1 policists
1 vervētājs

THE HUMAN GAME

spēles gaita pa posmiem

PIRMĀ DIENA

Spēles dalībnieki pēc nejaušības principa sanem iepriekš sagatavotas lomu kartes un informācijas (CV) kartiņu. Spēlētāji iepazīstas ar savām lomām.

Vadītājs instruē spēlētājus, ka savu lomas karti nevar nevienam rādīt un nedrīkst atklāt savas apsleptās lomas.

Vadītājs izklāsta spēles ideju un tās noteikumus visiem dalībniekiem.

Spēlētājam ir jāaizpilda informācijas (CV) kartiņa ar informāciju par paša spēlētāja izdomāto tēlu - darba ņēmējs/ darba devējs, vārds/ uzņēmuma nosaukums, valsts, vecums/ uzņēmuma pastāvēšanas ilgums, vēlamie amati, profesijas, ko meklē vai piedāvā. Pēc informācijas (CV) kartiņas aizpildīšanas, katrs spēlētājs uzraksta savu izdomāto vārdu uz lomu kartes, saloka to un novieto sev priekšā, lai pārējie spēlētāji var redzēt viņa vārdu.

Piezīme:

Pirms aizpildīšanas, vadītājs var ierosināt spēlētājiem padomāt par kādām reālās dzīves personām / stāstiem / gadījumiem, kuras varētu kalpot kā viņu lomas prototips ar mērķi atvieglot uzdevumu. Spēlētājiem tiek dotas 3-5 minūtes, lai aizpildītu kartiņas. Pēc kartiņu aizpildīšanas, spēles vadītājs sev pieraksta spēlētāju vārdus un sēdvietu izvietojumu.

Laika limits ir 5-8 minūtes, ieskaitot dalībnieku jautājumus.

Spēletāji pec nejaušības principa tiek iedalīti divas pamata grupas:

"darba devēji" (DD)
"darba ņēmēji" (DN)

Darba devejī sadalas divas kategorijas:

"sliktie" (cilvēku vervētāji un ekspluatatori)
"labie" (godīgi darba devēji)

Starp darba ņēmējiem ir:

parastie darba ņēmēji
(potenciālie cilvēktirdzniecības "upuri")
slepenais policists
(darbojas aizsegā un izliekas par parasto darba ņēmēju)
"sliktais" darba ņēmējs
(vervētājs)

Spēles mērķis:

Labie DD: pieņemt darbā pēc iespējas vairāk darbinieku, bet nepieņemt darbā vervētāju.

Sliktie DD: saurvērt pēc iespējas vairāk upuru (DN), ar mērķi tos ekspluatēt, izliekoties par labajiem darba devējiem, bet izvairīties pieņemt darbā kādu no slepeno policistu.

Parastie DN: stāties darba attiecībās ar labajiem darba devējiem un nenonākt pie ekspluatatoriem, kā arī izvairīties no vervētāju ietekmes.

Slepenais policists: izliekoties par parasto DN, cenšoties noskaidrot, kuri no DD ir ekspluatatori, iestāties darbā pie sliktā DD, lai paglābtu parastos DN un uzveiktu ekspluatatorus.

Vervētājs starp DN: izliekoties par parasto DN, censīties diskreditēt godīgos DD un ieteikt citu DN izvēles par labu ekspluatatoriem. Tas jādara uzmanīgi, lai novērstu aizdomas no sevis.

Piezīme:

Šajā etapā vadītājs spēles dalībniekiem paskaidro, ka apslēpto lomu īpašnieki nedrīkst atklāt savas lomas, jo tādā veidā viņi zaudēs visas priekšrocības un zudis spēles jēga. Pēc tam vadītājs spēlētājiem izdala kartītes, kuras apzīmē, kurš spēlētājs ir darba ņēmējs un kurš - darba devējs.

Aktīvā spēles daļa – iepazīšanās fāze, kad katrs dalībnieks iepazīstina ar sevi vai savu uzņēmumu, izmantojot informāciju, ko pirms tam ir ierakstījuši CV kartiņās, bet nevienā brīdi neatklājot savas apsleptās lomas.

Piezīme:

Maksimums 2 minūtes vienam spēlētājam.

THE HUMAN GAME

spēles gaita pa posmiem

PIRMĀ NAKTS

Vadītājs pasludina pirmās "nakts" iestāšanos, paskaidrojot, ka visiem būs jāaizver acis un jāturi tās ciet, līdz spēles vadītājs atļaus tās atvērt. Acis varēs atvērt tikai to lomu īpašnieki, kas tiks nosaukti.

Piezīme:

Vadītājs izstāsta, ka naktī policisti un ekspluatatori veiks savas izvēles par to, kurš spēlētājs kļusēs nākamajā spēles posmā jeb 1 dienu, balstoties uz saviem pieņēmumiem par to, kurš varētu būt pretinieks.

Naktī spēles vadītājs vispirms liek atvērt acis policistam, kuram neuzkrītoši, bez skanas, ar žestiem vai galvu mājiņiem jānorāda , kurš darba devējs tiks pakļauts izmeklēšanai (norādot vadītājam, kuru no spēlētājiem viņi izvēlas apklausināt). Šī izvēle nozīmē, ka nākamajā dienā **izmeklēšanai pakļautais darba devējs nedrīkst runāt, un tas turpinās līdz pat nākamajai "naktij".**

Pēc tam, kad slepenais policists ir izdarījis savu izvēli, vadītājs liek viņiem aizvērt acis un pazīno, ka tagad acis atver "sliktie" (ekspluatatori un vervētājs). Viņiem tāpat kā policistam jāizdara izvēle, kuru no spēlētājiem (DN) viņi apklausinās, balstoties uz savām aizdomām par to, ka tas varētu būt slepenais policists. Tas tāpat jādara maksimāli kļusi, lai nenodotu savu lomu spēlē, vadītājam norādot, kurš no DN tiek izvēlēts apklausināšanai.

Piezīme:

Spēles vadītājam jānorāda slēptajiem dalībniekiem, ka ir jāveic maksimāli maz kustību, kas varētu acis ciet turošajiem līkt noprast, ka blakus sēdošais ir ar vajā acīm, kas atklātu viņa lomu! Lai dalībnieki zinātu, kuri no dalībniekiem nedrīkst runāt, to priekšā novieto "Klusuma" kartītes.

Laika limits: visam kopumā jāvelta maksimums 8 minūtes.

OTRĀ DIENA

Pēc tam, kad abas puses ir izdarījušas savu izvēli, spēles vadītājs izziņo "dienu". Šajā laikā turpinās diskusijas un apklausinātie spēlētāji kļusē, taču abiem apklausinātajiem dalībniekiem ir iespēja teikt 30-60 sekunžu garu runu ("pēdējais vārds jeb aizstāvības runa"), kurā tie var pamatot, kādēļ viņu apklausināšana ir klūda. Šajā posmā spēles dalībnieku mērķis ir provizoriiski izvēlēties savu darba attiecību partneri.

Piezīme:

Sarunu ilgums līdz 10 minūtēm.

Dienas beigās vadītājs izziņo aizklātu balsošanu, kurā visiem dalībniekiem ir jāuzraksta uz lapiņas (**nevienam to nerādot!**), kurš pēc viņu domām ir "sliktais" (ekspluatators vai vervētājs). Vadītājs savāc visas šīs lapiņas un apkopo balsojuma rezultātus.

THE HUMAN GAME

spēles gaita pa posmiem

OTRĀ NAKTS

Tiek izziņota nakts, un visa informācija tiek parādīta policistam, kas var nemt vērā šo informāciju un vieglāk izdarīt izvēli, kurš no DD tiks apklausināts nākamajā dienā. Pēc tam, kad policists ir izdarījis savu izvēli, tiek dota izvēle "sliktajiem", kuri atkal izvēlas, kurš klusēs.

Piezīme:

Spēles vadītājs pēc balsojuma rezultātu apkopošanas uzraksta visu balsojumā pieminēto spēles dalībnieku vārdus un katram no tiem pieraksta attiecīgi saņemto balsu skaitu, lai slepenais policists varētu saņemt šo informāciju un izdarīt savu izvēli.

Laika limits: balsošanas process, policijas un slikto izvēle kopā aizņem līdz 6 minūtēm.

TREŠĀ DIENA

Vadītājs pasludina pēdējās aktīvās dienas iestāšanos. Abiem apklausinātajiem spēletājiem atkal ir iespēja teikt 30-60 sekunžu garu runu ("pēdējais vārds jeb aizstāvības runa"). Vadītājs izziņo ātrās individuālas darba intervijas, pēc kurām darba devēji un nēmēji savstarpej vienojas par līgumu slēgšanu.

Piezīme:

Darba līgums – ar spēletāja parakstu apliecināta piezīme aizpildāmās CV / info kartes apakšā, kur norāda DD nosaukumu vai DN vārdu (-s), ar kuru tiek slēgts darba līgums.

Intervijām nav rindas kārtības un konkrēta formāta, dalībnieki var komunicēt, kā vēlas, uzdot dažādus jautājumus, izteikt piedāvājumus. Šī spēles aktīvā daļa ietver sevī fizisku aktivitāti – vadītājs aicina spēletājus pamest savas vietas un brīvi pārvietoties telpā, lai aprunātos ar pārējiem spēles dalībniekiem. Šis ir interaktīvs brīdis, kas balstās uz spēletāju aktivitāti un komunikācijas spējām. Apklausinātie joprojām klusē, taču drīkst slēgt darba līgumus, mājot ar galvu un parakstot darba līgumus. Vadītājs apkopo vīsus līgumus, uzrakstot tos uz flipčārtā lapām vai tāfeles, un izziņo nakts iestāšanos.

Vadītajam pirms šī spēles posma jāatgādina spēles noteikumi, spēletāju lomu mērķus nolūkā veicināt spēletāju aktivitāti un atgādināt par citu spēletāju iespējamajiem slēptajiem nolūkiem.

Kopējais posma ilgums līdz 15–17 minūtēm.

NB! NAV NOTEIKTS, CIK DAUDZ DARBINIEKU VAR BŪT VIENAM DARBA DEVĒJAM – TIE VAR BŪT VAIRĀKI VAI NEVIENS.

THE HUMAN GAME

spēles gaita pa posmiem

TREŠĀ NAKTS

Pēdējā naks jeb "Pēdējā iespēja". Katra no pusēm drīkst anulēt vienu līgumu un var izvēlēties arī neizmantot šo iespēju, ja ir pārliecināti, ka viss ir kārtībā.

Vadītājs pasludina "nakti", liek atvērt acis policistam un izdarīt savu izvēli - anulēt kādu līgumu vai nē. Pēc tam, kad vadītājs līcis aizvērt acis, to pašu dara ekspluatatori un vervētājs.

Piezīme:

Vadītājs sākumā dalībniekiem izstāsta, ka naktī policistam un vervētājiem būs iespēja izvēlēties vai anulēt kādu darba līgumu, ja ir aizdomas, ka kāds līgums var nākt par sliktu vienai vai otrai pusei. Kad abas pusēs pēc kārtas atver acis, vadītājs ar žestiem pēc kārtas norāda uz līgumiem, kas ir uzrakstīti redzamā vietā, ļaujot attiecīgajiem dalībniekiem norādīt uz anulējamo līgumu.

Laika limits: kopējais posma ilgums līdz 6 minūtēm.

CETURTĀ DIENA

Spēles beigas - vadītājs izziņo "dienu" un spēles beigas.

Piezīme:

Vadītājs līdz nostāties sev vienā pusē visus godīgos DD un otrā pusē – ekspluatatorus. Pēc tam vadītājs līdz visiem darba meklētājiem (DN), izņemot policistu, piecēties un nostāties blakus saviem darba devējiem (DD). Šādi tiek uzskatāmi noskaidrots, kurš ir nonācis pie ekspluatatora, bet kurš – pie reāla darba devēja. Kā spēles noslēdošo soli vadītājs līdz policistu aizvest prom (uzlikt tam rokudzelžus) to DD, ar kuru policists ir noslēdzis līgumu. Šis DD tiek izslēgts no spēles rezultāta. Ja tas ir "sliktais" DD, tad tiek automātiski anulēti arī visi pārējie šī DD noslēgtie darba līgumi. Spēles vadītājs aicina dalībniekus atklāt savas lomas un diskutēt par spēles gaitā izdarītajām izvēlēm, novērojumiem, gala rezultātu un secinājumiem.

Noslēgumā vadītājs pateicas visiem spēles dalībniekiem.

Spēli The Human Game izstrādājusi Baltijas jūras valstu padomes darba grupa cīnai pret cilvēku tirdzniecību (CBSS TF-THB) projekta STROM II "Stiprinot pašvaldību lomu darbā cīnai pret cilvēku tirdzniecību" ietvaros.
Ideja un dizains: www.goahead.lv

THE HUMAN GAME

spēlētāja infokarte (cv)

vārds: _____

vecums: _____

darbības sfēra:

pieredze (gados):

pēdējā aktivitāte (darbs):

specializācija(s):

mērķis/nolūks:

papildus informācija (vērtības, iepriekšējās aktivitātes, pieredze,
profesionālie sasniegumi, nākotnes plāni u.tml.):

Spēli The Human Game izstradājusi Baltijas jūras valstu padomes darba grupa cīnai pret cilveku tirdzniecību (CBSS TF-THB) projekta STROM II "Stiprinot pašvaldību lomu darbā cīnai pret cilveku tirdzniecību" ietvaros.

Ideja un dizains: www.goahead.lv

THE HUMAN GAME

spēlētāja infokarte (cv)

vārds: _____

vecums: _____

darbības sfēra:

pieredze (gados):

pēdējā aktivitāte (darbs):

specializācija(s):

mērķis/nolūks:

papildus informācija (vērtības, iepriekšējās aktivitātes, pieredze,
profesionālie sasniegumi, nākotnes plāni u.tml.):

Spēli The Human Game izstradājusi Baltijas jūras valstu padomes darba grupa cīnai pret cilveku tirdzniecību (CBSS TF-THB) projekta STROM II "Stiprinot pašvaldību lomu darbā cīnai pret cilveku tirdzniecību" ietvaros.

Ideja un dizains: www.goahead.lv



Nordic Council
of Ministers

THE HUMAN GAME

darba devējs

GOODS DARBA DEVĒJS



Nordic Council
of Ministers

THE HUMAN GAME

darba devējs

EKSPLUATATORS



Swedish Institute
of Ministers
Nordic Council

THE HUMAN GAME

darbinieks

PĀRĀSTS DARBINIEKS



Swedish Institute
of Ministers
Nordic Council

THE HUMAN GAME

darbinieks

SLĒPTĀIS DARBA MĒKLETĀJS
POLICISTS



Nordic Council
of Ministers

THE HUMAN GAME

darbinieks

VERVETĀJS
SLĒPTĀIS DARBA MĒKLĒTĀJS

