खेल खेलने की निर्देश तालिका – अंर्तपीढ़ी समूहों के लिए टूगेदरनेस टेबल

1. सामग्री

– खेल और क्रेडिट के बारे में

– कैसे खेलें निर्देश पत्र –

– समूह कार्ड के लिए 15 टूगेदरनेस टेबल का पैक – 5 भावनाओं का प्रतिनिधित्व करना। प्यार, स्वामित्व, आजादी, सीख और सामाजिक आशा की भावनाओं के लिए 3 कार्ड हैं। प्रत्येक भावना कार्ड के लिए तीन refl-action स्टाक है जो कठिनाई के आधार पर गोल्ड, सिल्वर और कांस्य के रुप में वर्गीकृत किए गए। गोल्ड refl-action टास्क में 5 अंक हैं, सिल्वर के 3 अंक हैं और कांस्य के 1 अंक हैं।

2. कब खेलें– हर बैग में 15 गेम कार्ड्स है और प्रत्येक कार्ड को कम से कम 30 मिनट के एक राउंड में खेला जा सकता है। एक सत्र एक से अधिक घंटों तक का हो सकता है और इसमें कई चरण हो सकते हैं। लेकिन कुल मिलाकर औसतन 4–6 सदस्यों के परिवार को खेल खेलने के लिए कम से कम 10–15 घंटे की आवश्यकता होगी। आप तय कर सकते हैं कि आप सभी के पास कितना समय है और आप कितनी बार खेलेंगे। यदि आपके पास अधिक समय है तो आप एक बार में कई सत्र खेल सकते हैं। उदाहरण के लिए यदि आप तय करते हैं कि आप सप्ताह में एक बार खेलेंगे तो यह खेल 10–15 घंटे में पूरा होगा। आवृत्ति पर कोई कठिन और तेज नियम नहीं है, लेकिन सामान्य तौर पर उत्तेजना के निर्माण के लिए कुछ चरण जल्दी खेलने की सलाह दी जाती है।

3. कहाँ खेलें: यह तय करें कि आप खेल कहाँ खेलेंगे। कोई भी सामान्य स्थान, जैसे कार्यालय, या स्कूल या कॉलेज या किसी घर या एक खेल का मैदान या एक चाय की दुकान या एक खेत या बगीचे में एक पेड़ के नीचे या सड़क के किनारे नुक्कड़। कोई भी जगह आपके लिये टूगेदरनेस टेबल हो सकती है।

4. किसके साथ खेलना है: यह खेल अंर्तपीढ़ी समूह के बीच खेला जाना है, (हालाँकि इसे दोस्तों के बीच भी खेला जा सकता है)। एक अंर्तपीढ़ी समूह को एक साथ लाने के लिए इसे एक बिंदु बनाएं। तो यह छात्रों और शिक्षकों के बीच, उम्र और स्तरों पर आपके काम करने वाले सहयोगियों के बीच, विभिन्न

पारिवारिक समूहों के बीच और परिवारों में और परिवार के दोस्तों और रिश्तेदारों के बीच खेला जा सकता है, यहां तक कि उन अजनबियों के बीच भी खेला जा सकता है जो बस में एक साथ यात्रा कर रहे हैं या उनसे मिलने जा रहे हैं। चाय की दुकानों पर। यह किसी अन्य उद्देश्य के लिए आयोजित कार्यशालाओं और कार्यक्रमों के प्रतिभागियों के बीच खेला जा सकता है, लेकिन जहां कार्यक्रम के प्रभाव को गहरा करने और बेहतर परिणाम बनाने के लिए सदस्यों के बीच संबंध और झुकाव बढ़ाने की आवश्यकता है। खेल एक ही समय में कई समूहों में खेला जा सकता है अगर पर्याप्त टूगेदरनेस टेबलकार्ड हैं। हमने प्रतिभागियों को 7 टूगेदरनेस टेबलसमूहों में विभाजित करके एक साथ 300 सदस्यों के साथ खेला है।

5. मुख्य सहजकर्ता का चयन करनाः हर सत्र के लिए जिसमें एक या एक से अधिक खेल के चरण हो सकते हैं एक (मुख्य सहजकर्ता का निर्णय लिया जाता है, इसलिए परिवार में सभी को सुविधा का मौका मिलता है। जो परिवार का सदस्य पहला सत्र में मुख्य सहजकर्ता के रुप में होगा वह परिवार का सबसे छोटा सदस्य हो व उसकी उम्र 12 वर्ष से अधिक होना चाहिए। इसके बाद के सत्रों को कालानुक्रमिक रुप से बड़े व्यक्ति द्वारा सुगम बनाया जा सकता है और एक बार सभी ने अगुवाई कर ली तो भूमिका सबसे कम उम्र के व्यक्ति की हो जाती है।

6. टूगेदरनेस टेबल के सिद्धांतः

- हम एक दूसरे के लिए परस्पर सम्मान रखेंगे।
- हम एक दूसरे को सुनेंगे और जब कोई साझा कर रहा होगा तो हम बाधित नहीं करेंगे।
- जब हम बोल रहे हैं तो हम समय का ध्यान रखेंगे और सभी को बोलने के लिए बोलने का बराबर मौका देंगे।
- हम इसमें अनुभव करने के लिए पूरी तरह भाग लेंगे।
- हम प्रतिक्रिया का जवाब देंगे किन्तु किसी व्यक्ति विशेष को नहीं।
- हम इसमें अनुभव करने के लिए पूरी तरह भाग लेंगे।

- हम प्रतिक्रिया का जवाब देंगे और मगर किसी व्यक्ति विशेष को नहीं।
- हम एक–दूसरे पर नहीं बल्कि एक–दूसरे के साथ हँस सकते हैं
- किसी भी चीज़ से ज्यादा हमें मज़ा देना चाहिए।

7. टूगेदरनेस तालिका खेलना :

टूगेदरनेस तालिका खेलना :

A- मुख्य सहजकर्ता हर सत्र में निम्नलिखित बातों के साथ खेल की शुरुआत करता है।

आज हमारे बीच कुछ रोमांचक और प्रामाणिक वार्तालाप करने के लिए एक समूह के रुप में इस समय को बनाने के लिए धन्यवाद। हमें विश्वास है कि यदि हम हमारे बीच अंतर–संवाद के लिए अधिक से अधिक स्थान और समय बनाते हैं, तो हम न केवल समाज में अधिक से अधिक समझ पैदा करेंगे, बल्कि युवा लोगों और बड़ों को भी एक–दूसरे के करीब आने में सक्षम बनाएंगे और एक बेहतर आत्मसात के लिए सीखने और नेतृत्व का निर्माण करेंगे। और एक बेहतर समाज। आइए प्रयोग करें और सह इस स्थान को बनाएं और देखें कि यह कैसा लगता है। मैं इस सत्र के लिए आपका मुख्य सूत्रधार बनकर बहुत खुश हूँ।

B- हर कोई अपना परिचय देता है।

C- प्रमुख सूत्रधार कार्ड के बैग को मेज पर रखेगा है। एक प्लेट और एक चम्मच के साथ संगीत बनाता है, और खेल खेलने के लिए संगीत की धुन पर अन्य उपकरण की धुन पार्सल को पास करने वाला खेल खेलने के लिए सभी खिलाड़ियों को तैयार करेगा।

D- जब संगीत शुरु होता है तो खिलाड़ी टेबल के चारों ओर बैग से गुजरना शुरु कर देता है। एक बार संगीत उस खिलाड़ी को रोक देता है जिसके साथ बैग टिकी हुई है (आइए हम इस खिलाड़ी को इस दौर के लिए प्राइम मूवर कहते हैं) को बैग से एक लिफाफा बाहर निकालने के लिए कहा जाता है और लिफाफे से एक कार्ड बिना देखे बाहर निकालता है। यह इस दौर के लिए फीलिंग कार्ड बन जाता है।

E- प्रमुख प्रस्तावक भावना कार्ड समूह के लोगो को पढ़ता है और कहता है कि आपके पास जो कौन सा एक्शन रिफल– एक्शनखेल खेलना है इसके निर्णय लेने के लिए 5 मिनट है कार्य आप सभी को करना चाहते हैं, गोल्ड, सिल्वर, या कांस्य। परिवार में हर किसी को चुना हुआ एक्शन, रिफलएक्शन टास्क करना होगा।

F- एक समूह के रुप में, आपके पास सहमत रिफ्लेक्शन कार्य करने के लिए 20– 30 मिनट के बीच का समय है, प्रमुख प्रस्तावक बातचीत और कार्यों) एक्शन (को सुविधाजनक बनाएगा और फिर से रिफ्लेक्शन टास्क शुरु कर देगा और जल्द ही बेज के चारों ओर हर वह काम करेगा जो करने की आवश्यकता है। यदि आवश्यक हो तो प्रमुख प्रस्तावक स्पष्टीकरण के साथ भी मदद कर सकता है।

G- मुख्य सहजकर्ता भी एक समान प्रतिभागी के रुप में खेल में शामिल होगा।

H- कार्य पूरा होने के बाद, समूह में सर्वसम्मति से अंकों की गणना की जा सकती है, लीड फैसिलिटेटर का इस पर अंतिम कहना है।

I- जो कार्ड खेले जा चुके हैं उन्हें 'प्लेड' अलग लिफाफे में डाल देंगे।

J- एक बैठक या सत्र में एक या अधिक चरण खेले जा सकता है।

8. खेल को संसाधित करना – प्रत्येक बैठने या सत्र के बाद सुझाए गए प्रतिबिंबः

एक बार जब सभी ने एक सत्र में एक या एक से अधिक राउंड में गेम खेला है, तो लीड फैसिलिटेटर समूह में सभी को एक–दूसरे को रिफ्लेक्स–एक्शन टास्क पूरा करने के लिए बधाई देने के लिए आमंत्रित करता है और सभी को निम्नलिखित साझा करने के लिए कहता हैः

ए। आप / हम कैसा महसूस कर रहे हैं?

ख। किसको रिफलेक्शन टास्क करना आसान लगा और क्यों?

सी। आज हममें से कितने लोगों ने कुछ कहा या किया है, जो हमने पहले नहीं कहा या किया था? और वह कैसा लगा?

घ। इस सत्र से क्या बड़ी चीज मैं आगे लेकर जाउंगा और एक परिवार के रुप में अपनी एकजुटता को बढ़ाने के लिए मैं इस अनुभव से हुई सीख को कैसे आगे ले जा सकते हैं / सकता हूँ?

ई। अंर्तपीढ़ी संवाद से आप क्या समझते हैं और आपको क्यों लगता है कि यह आज हमारी दुनिया में महत्वपूर्ण है।

च। किस तरह से अंर्तपीढ़ी समूहों में इस तरह के संवाद हमारे संविधान में निहित मूल्यों को मजबूत कर सकते हैं और हमारे युवा लोगों के नेतृत्व को बढ़ा सकते हैं?

7. पुरस्कारः

हर सत्र या बैठक के अंत में अंकों का कुल योग निकालते हुये मुख्य सहजकर्ता ने सभी को अच्छी तरह से खेलने के लिए धन्यवाद देता है और एकजुटता तालिका की भावना को जीवित रखते हुए खेल को समाप्त करता है, यह साझा करना कि यह सीख और संवाद अपने आप में एक इनाम है।

पुरस्कार समूह या घटना की प्रकृति के आधार पर तय किए जा सकते हैं।

1. यदि समूहों के पास समय है तो वे स्वयं को इस प्रकार पुरस्कृत कर सकते हैं:

ए। 10 तक का स्कोर – समूह के सदस्यों के लिए एक इनाम या खुद के लिए एक उत्सव का फैसला करने के लिए या तो घटना पर या बाद में जिसके लिए उन्होंने एक संयुक्त समय और तारीख निर्धारित की।

ख। 11 से 15 अंक का स्कोर सप्ताह के भीतर एक परिवार के बाहर या पिकनिक पर एक साथ व्यवस्थित करें।

सी। 20 से अधिक अंक का स्कोर – किसी एक सदस्य के स्थान पर मिलें और खाना पकायें या एक साथ भोजन का आयेजन करें। जहां हर कोई योगदान देता है और समूहों के अनुभवों को साझा करने के लिए कुछ अन्य दोस्तों या परिवार के सदस्यों को आमंत्रित करें जो खेल में शामिल नहीं थे। खेल नहीं खेलते थे।

घ। जिन समूहों के पास फेसबुक पर कोई सदस्य है, वे भी अपने समूह की तस्वीर, स्कोर, पुरस्कार और किसी भी अन्य प्रतिबिंब (रिफलेक्शन) को साझा कर सकते हैं, जो कि

घ। हर सत्र के बाद एक–दूसरे को गले लगाते हैं और समूह गले–दूसरे की आँखों में देखते हैं और एक–दूसरे के गले लगकर सत्र समाप्त करता है।

ई। यदि कई समूह हैं और खेल एक मुख्य सहज कर्ता या एक मेजबान संगठन द्वारा संचालित किया जा रहा है, तो आयोजक विजेताओं को छोटे सस्ते उपहार भी दे सकते हैं और टूगेदरनेस टेबल के पार समूहों और एक पूरे के रुप में समूह में प्रत्येक समूह के अंकों की घोषणा करके और समूहों में प्रत्येक प्रतिभागी को प्रतीकात्मक पदक के रुप में मिठाई या कार्ड पेश कर के कमरे में उत्सव का माहौल बना सकते हैं।

8. पर खेलते हैंः

खेल समूह की प्रकृति के आधार पर कुछ दिनों या हफ्तों या यहां तक कि महिनों में सत्रों की तरह जारी रह सकता है और यदि उनके पास फिर से मिलने के अवसर हैं तो समूह अगली तारीख और समय खेल सकते हैं। सत्र और मौज–मस्ती और उत्सव और उत्साह जारी रखें। !! खेल को एक सत्र में ही पूरा किया जा सकता है। खेल का आनंद लें।

9. संवाद खेल में बदलाव करनाः

यदि कमरे में कई अंर्तपीढ़ी समूह हैं, तो आप उतनी ही संख्या में टेबल/ स्थान बना सकते हैं जो एक भावना का प्रतिनिधित्व करता है भावनाओं वाला लिफाफा टेबल/जगल पर रखें ना कि पूरा बैग। इस तरह से अलग–अलग टेबल/स्थान पर अलग–अलग भावनाओं पर रिफलेक्शन टास्क करते हुये अलग–अलग बातचीत होती है, और अलग–अलग टेबल/स्थान पर अपने–अपने अनुभवों को साझा करते हैं। अगले राउंड में समूह को दूसरा एक्शन रिफल एक्शन कार्ड देंगे या कुछ टेबलों पर सदस्यों को बदल सकते हैं।