**TOKENS and Player‘s AID**

**SÜMBOLID ja Mängujuhis**

Token – Sümbol, märk, žetoon

Juhtmängija tegevusjuhis - liigub mängijate vahel edasi sõltuvalt sellest, kelle kord on olla mängu juht

lõigake mööda joont, kaasa arvatud jäme joon

**Väljakutse etapi mängujuht**

1 Veeretage täringut kaks korda, et saada väljakutse. Lugege väljakutse valjusti ette. Arutlege lühidalt väljakutse üle.

2 Lugege valjult ette võimalikud lahendused

3 Paluge vasakul oleval inimesel hakata jagama oma mõtteid lahenduste ja selle kohta, millist neist nad eelistavad. Lubage kõigil oma mõtteid jagada, lõpetades iseendaga. Kui inimene ei ole valmis rääkima, kui tema kord on, siis paluge tal jääda viimaseks.

4 Valige koos lahendus, millega kõik on nõus. Pole vaja proovida teisi veenda

(juhised tagaküljel, kuidas järeldusele jõuda)

5 Paluge kõigilt enesehinnangut, kui truud nad arutelude ajal oma põhiväärtustele olid ja kanda sedelile oma väärtuspunktid

6 Täitke lahenduse kaart.

**Eetika sümbol**

lõigake iga ruut välja

2 x 3 sümbolit

Earth Care – Maa hooldamine

People Care – Inimeste hoidmine

Fair Share - Õiglane jagamine

**Permakultuuri põhimõtete sümbolid** - katke nendega omandatud põhimõte

lõigake kõik žetoonid välja

12 logo. Põhimõtete sõnastus on „failis „Mängulaud“

**Ühendustee sümbol** – vajalik ühe eelise jaoks

Lõigake välja mööda halle piirjooni

***Mängija tegevusjuhis*** *- üks igale mängijale*

lõigake välja mööda punktiirjooni

(6 ühesugust kaarti)

Tegevuse faas

Tehke 4 toimingut mis tahes kombinatsioonis

Mängutoimingud (Actions)

* **Liikumine** kaardil rombide vahel (mänguväljad ja teeühendused)
* **Eetiline tööülesanne** Kui väljal on eetikamärk, märkige see lahenduskaardile. Viige eetikamärk teise kohta.
* **Õppimine** Sobiva logoga kohas. Märkige iseloomu arengu kaardile.
* **Terviklahendus** Lahenduse asukoht. Kui eetilised tööülesanded on tehtud.

*Iga kaardi pöördel*:

Väljakutse faas

**Arutage**

Veeretage täringut kaks korda, et saada väljakutse

Arutage lühidalt.

Mängujuht loeb lahendused ette.

Aruteluvoor.

**Otsustage**

Valige koos lahendus, millega kõik on rahul.

Täitke lahenduse kaart.

**Enesehinnang**

Kas jäite arutelude ajal truuks oma väärtustele? Andke endale väärtuspunkte, 0...2. Selgitage oma põhjendusi.

*Mustas raamis kast*

**Appi! Kõik ei ole lahendusega nõus**

* **Sagedamini eelistatud lahendust pole**

Aruteluvoor, kus kõik pakuvad, kas neile sobiks ka teised lahendused, ja kui ei, siis tuleb selgitada, miks ollakse vastu.

* **Kui enamik inimesi eelistab ühte lahendust**

Pöörduge nende poole, kes eelistavad mõnda muud lahendust:

1. Kas olete nõus sagedamini eelistatud lahendusega?
2. Kas oskate välja mõelda viisi, kuidas seda lahendust oma vajadustele paremini kohandada?
3. Milliseid teie vajadusi enam eelistatud lahendus ei rahuldanud?

* **Kas ikka pole kokkulepet?**

Küsige igaühelt:

1. Kas teil on ideid, kuidas ühendada kõigi vajadusi?
2. Kas olete nõus kasutama mõnda muud lahendust?