



## ΟΔΗΓΟΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

### ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ «ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΕ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΕ».

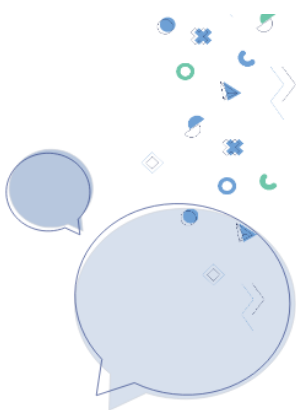


Το επιτραπέζιο παιχνίδι «Αναγνωρίστε και Ενεργήστε» είναι ένα εργαλείο σχεδιασμένο για να βοηθήσει τους διευθυντές της HORECA να αναγνωρίζουν, προλαμβάνουν και διαχειρίζονται την επαγγελματική βία.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 60 κάρτες προβληματικών καταστάσεων και 240 κάρτες λύσεων, διαίρεμένες σε τέσσερις κατηγορίες:

- Στρατηγικές Ηρεμίας και Χαλάρωσης,
- Στρατηγικές Σκέψης,
- Στρατηγικές Ομιλίας,
- Στρατηγικές Δράσης.

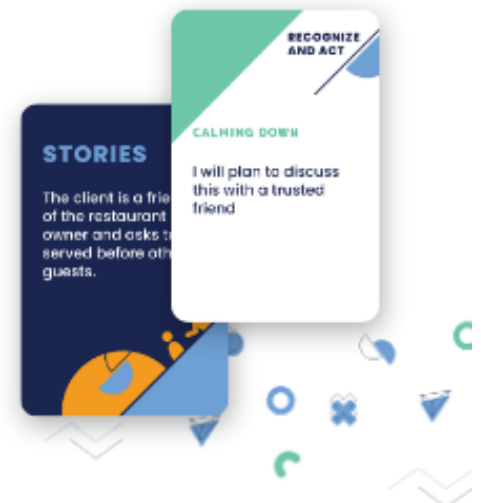
Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να βρείτε την πιο αποτελεσματική λύση σε κάθε παρουσιαζόμενο πρόβλημα, με βάση το περιβάλλον εργασίας.



#### ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

- Αναγνώριση των διάφορων μορφών βίας στον χώρο εργασίας.
- Κατανόηση και εφαρμογή διαφόρων στρατηγικών για την αντιμετώπιση της επαγγελματικής βίας.
- Απόκτηση μιας

ολοκληρωμένης αντίληψης της επαγγελματικής βίας από την Προοπτική του θύματος, του εκφοβιστή και των μαρτύρων.



## ΔΟΜΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

- 1. Εισαγωγή:** Ξεκινήστε με μια δραστηριότητα ζεστασίας για να σπάσετε τον πάγο και να δημιουργήσετε συνδέσεις ανάμεσα στους συμμετέχοντες. Συνεχίστε με μια σύντομη εξήγηση του Παιχνιδιού, των στόχων του και της σχέσης τους με τις θέσεις τους ως διευθυντές HORECA. Παρουσιάστε το θέμα της βίας στο χώρο εργασίας, αναφέροντας εν συντομία τις μορφές και τις επιπτώσεις της.
- 2. Θεωρητική Συνεδρία:** Παρουσιάστε τις κύριες θεωρητικές έννοιες σχετικά με την επαγγελματική βία, τα είδη της, τα χαρακτηριστικά της και τις επιπτώσεις της στους εργαζόμενους. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω μιας Παρουσίασης, βίντεο ή ομαδικής ανάγνωσης και συζήτησης ενός σχετικού άρθρου ή Περίπτωσης.
- 3. Ανάλυση της πραγματικής ζωής:** Συζητήστε Πραγματικά Παραδείγματα ή μελέτες Περίπτωσης βίας στο χώρο εργασίας στον κλάδο της HORECA. Αυτό θα παρέχει πλαίσιο στη θεωρία και θα την κάνει πιο Πρακτική. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν (χωρίς να αποκαλύπτουν ευαίσθητες πληροφορίες) τυχόν εμπειρίες που είχαν και πώς αντιμετώπισαν αυτές τις καταστάσεις.
- 4. Εξήγηση του παιχνιδιού:** Περάστε αναλυτικά τους κανόνες του Παιχνιδιού. Εξασφαλίστε ότι όλοι καταλαβαίνουν τη δομή του Παιχνιδιού, τον σκοπό των καρτών κατάστασης Προβλήματος και των καρτών λύσης, καθώς και το σύστημα βαθμολόγησης (εάν εφαρμόζεται).
- 5. Παιχνίδι:** Οι συμμετέχοντες παίζουν το Παιχνίδι εναλλάξ, αναλύοντας κάθε κατάσταση και λύση. Ο διαπραγματευτής πρέπει να υποστηρίζει τη συζήτηση, εξασφαλίζοντας την ενεργή συμμετοχή όλων και την εγκυρότητα της διαδικασίας.
- 6. Εφαρμογή στην πραγματική ζωή:** Μετά την ολοκλήρωση του Παιχνιδιού, διεξάγετε μια συζήτηση για τον τρόπο με τον οποίο τα διδάγματα που αποκτήθηκαν μέσω του Παιχνιδιού μπορούν να εφαρμοστούν στην Πραγματική ζωή. Προτρέψτε τους συμμετέχοντες να ανταλλάξουν απόψεις και να προβούν σε συμπεράσματα σχετικά με τη διαχείριση Παρόμοιων καταστάσεων στον επαγγελματικό τους τομέα.
- 7. Σύνοψη:** Διεξάγετε μια ομαδική συζήτηση ανασκόπησης σχετικά με το Παιχνίδι, τις λύσεις που επιλέχθηκαν και τα κύρια διδάγματα. Αυτή η συζήτηση αποτελεί ευκαιρία για να επαναλάβετε και να ενισχύσετε τις θεωρητικές έννοιες που παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης και πώς αυτές εφαρμόζονται μέσα από το Παιχνίδι.
- 8. Ανακεφαλαίωση:** Περιληφθείτε τα κύρια σημεία από την εκπαίδευση. Συζητήστε τα επόμενα βήματα, όπως οι ενδεχόμενες follow-up δραστηριότητες, η εφαρμογή των στρατηγικών στον χώρο εργασίας, ή πρόσθετα μέσα για να εμβαθύνετε περαιτέρω στο θέμα της επαγγελματικής βίας.
- 9. Σχόλια:** Συλλέξτε ανατροφοδότηση σχετικά με την εκπαίδευση. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω ερωτηματολογίου, ομαδικής συζήτησης ή ατομικών συνομιλιών. Τα σχόλια θα παρέχουν πολύτιμες πληροφορίες για την ενίσχυση των μελλοντικών σεμιναρίων εκπαίδευσης.



# ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

## Ομαδικό παιχνίδι

Αριθμός συμμετεχόντων **2-6**

Ο συντονιστής του Παιχνιδιού **ανακατεύει τις τέσσερις ομάδες καρτών λύσης και μοιράζει 6 κάρτες σε κάθε Παίκτη.** Οι υπόλοιπες κάρτες τοποθετούνται ανάποδα δίπλα στον σωρό των καρτών κατάστασης.



Ο Πρώτος Παίκτης **τραβάει μια κάρτα από το σωρό των καταστάσεων και τη διαβάζει δυνατά.** Η κατάσταση μπορεί να Προσαρμοστεί, αν χρειάζεται, για να ταιριάζει καλύτερα στο ειδικό εργασιακό Περιβάλλον των Παικτών.

Ο συντονιστής του Παιχνιδιού καλεί κάθε Παίκτη **να επιλέξει μια κάρτα από τα χέρια του Που Πιστεύει ότι θα είναι χρήσιμη για την επίλυση της Παρουσιαζόμενης κατάστασης.**

Οι συμμετέχοντες Παρουσιάζουν εναλλάξ τις κάρτες τους, **αιτιολογώντας Πώς κάθε κάρτα μπορεί να συμβάλει στην αντιμετώπιση της κατάστασης.** Η ομάδα συζητά και αξιολογεί κάθε Προτεινόμενη λύση. Σε Περίπτωση αντιφάσεων, η τελική απόφαση ανήκει στον αρχηγό του Παιχνιδιού. Εάν κάποιος δεν έχει αντίστοιχη κάρτα λύσης, παίρνει μια νέα λύση από το σωρό μέχρι να βρει την κατάλληλη λύση.

Κάθε παίκτης, μετά τον τερματισμό της κατάστασής του, τοποθετεί τα χρησιμοποιημένα χαρτιά σε έναν παράλληλο σωρό και ο παίκτης που βρίσκεται δεξιά του αρχηγού παίρνει τον έλεγχο του παιχνιδιού. Δεν διανέμονται νέες κάρτες λύσεων και το παιχνίδι συνεχίζεται με τα υπάρχοντα φύλλα. Το παιχνίδι λήγει όταν κάποιος παίκτης δεν έχει πλέον κάρτες.

Αν κάποιος παίκτης αντιμετωπίζει δυσκολία στην εύρεση λύσεων, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με ανοιχτά φύλλα, ώστε όλοι οι παίκτες να βλέπουν τα χαρτιά των άλλων και να συμβάλλουν στην επίλυση των προβλημάτων. Αυτή η προσέγγιση μπορεί να φωτίσει τους λόγους για τους οποίους ένας παίκτης διστάζει να χρησιμοποιήσει ένα συγκεκριμένο φύλλο, κατανοώντας έτσι την περιορισμένη ή διαφορετική ερμηνεία της κατάστασης.

## Κοινωνιομετρία

Αριθμός παικτών - από 2 έως 20

Ο συντονιστής του Παιχνιδιού επιλέγει εκ των Προτέρων 10-20 καταστάσεις Που Πρόκειται να αναλυθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας και δημιουργεί μια κλίμακα εντάσεως άγχους από 0-10 ή από -10 έως +10 στο Πάτωμα, αναλόγως του διαθέσιμου χώρου.

Ο συντονιστής του Παιχνιδιού Παρουσιάζει την κατάσταση και Προσκαλεί τους συμμετέχοντες να εκτιμήσουν και να εκφράσουν Πόσο έντονο θα ήταν το άγχος τους αν βρίσκονταν σε αυτήν την κατάσταση, χρησιμοποιώντας την κλίμακα

εντάσεως Που έχει σημειωθεί στο Πάτωμα.

Ο συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να Προτρέπει τους συμμετέχοντες να εξηγήσουν τις αποφάσεις τους Περισσότερο, ειδικά αν υπάρχουν σημαντικές διαφορές στις αντιδράσεις τους. Αυτό μπορεί να διευκολύνει ενδελεχείς ομαδικές συζητήσεις για τη διαχείριση του επαγγελματικού άγχους και τις στρατηγικές αντιμετώπισής του.

Το Παιχνίδι αποκαλύπτει τον τρόπο με τον οποίο διαφορετικά άτομα αντιδρούν σε Ποικίλες καταστάσεις - κάτι Που μπορεί να είναι στρεσογόνο για κάποιον μπορεί να μην επηρεάζει έναν άλλον. Αυτές οι συζητήσεις είναι σημαντικές για την κατανόηση των Προσωπικών αντιδράσεων και των αισθημάτων του καθενός.

## Κοινωνιομετρία για ατομικό παιχνίδι

Αριθμός παικτών - 1 ή 2



3

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Ο Παίκτης επιλέγει καταστάσεις και τις τοποθετεί σε μια κλίμακα άγχους. Αφού επιλέξει και τοποθετήσει την κατάσταση στη κλίμακα, ο Παίκτης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει τις κάρτες λύσεων για να εξετάσει τρόπους που θα μπορούσαν να μειώσουν το επίπεδο άγχους που σχετίζεται με την εκάστοτε κατάσταση.

## Λύστε την Κατάσταση

### Αριθμός παικτών – 2-6

Ο αρχηγός του παιχνιδιού επιλέγει τις καταστάσεις που θα συζητηθούν.

Κάθε παίκτης λαμβάνει **3 κάρτες από κάθε ομάδα λύσεων**.

Ο αρχηγός του παιχνιδιού παρουσιάζει μια κατάσταση, δίνοντας περισσότερες λεπτομέρειες για να διευκρινίσει το πλαίσιο και τις προκλήσεις που περιέχει. Εάν είναι αναγκαίο, προσαρμόζει ή συμπληρώνει την κατάσταση ώστε να αντικατοπτρίζει με ακρίβεια το περιβάλλον και τις προκλήσεις της συγκεκριμένης οργάνωσης.

Κάθε παίκτης, ξεκινώντας από τον πρώτο, τοποθετεί εναλλάξ ένα φύλλο λύσης στο τραπέζι, παρέχοντας επεξηγήσεις σχετικά με το πώς η εν λόγω λύση μπορεί να συμβάλει στη μείωση των προβλημάτων ή τη βελτίωση της αρχικής κατάστασης.

Στη συνέχεια, ο επόμενος παίκτης τοποθετεί την κάρτα του λύσης, διαλέγοντας με προσοχή που ακριβώς πιστεύει ότι η λύση του ταιριάζει καλύτερα μέσα στο συνολικό πλαίσιο των προτεινόμενων λύσεων, και παρουσιάζει τη σειρά των λύσεων που έχουν τοποθετηθεί μέχρι εκείνη τη στιγμή.

**Οι συμμετέχοντες στο παιχνίδι συνεχίζουν να αναπτύσσουν και να παρουσιάζουν λύσεις, με τη συζήτηση να προχωρά προς την ολοκλήρωση όταν η ομάδα καταλήγει στην άποψη ότι μια συγκεκριμένη κατάσταση έχει αντιμετωπιστεί αποτελεσματικά.** Εάν η σειρά των λύσεων γίνεται υπερβολικά μεγάλη, μπορεί να καταναμηθεί σε διάφορες κατηγορίες ή θέματα για ευκολία.

Το παιχνίδι δεν εστιάζεται στην εύρεση ενός νικητή αλλά αντίθετα, έχει στόχο την ενίσχυση της συζήτησης και την παρουσίαση ποικίλων εναλλακτικών λύσεων, στρατηγικών και συνδυασμών για την αντιμετώπιση κάθε δεδομένης κατάστασης. Αυτό ενισχύει την κοινωνική και συνεργατική μάθηση μέσα στην ομάδα.



## Τέσσερα μονοπάτια για την ειρήνη

Αριθμός παικτών – **1-6 ή 2-6 ομάδες** (έως 6 συμμετέχοντες σε κάθε ομάδα).

Ο αρχηγός του παιχνιδιού επιλέγει 1-3 καταστάσεις για να συζητηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Είναι σημαντικό οι επιλεγμένες καταστάσεις να προσαρμόζονται κατάλληλα ώστε να είναι σχετικές με τον εκάστοτε οργανισμό ή το περιβάλλον στο οποίο διεξάγεται το παιχνίδι.

Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, ο αρχηγός του παιχνιδιού επιλέγει 2-4 λύσεις από κάθε κατηγορία λύσεων και τις τοποθετεί σε μια μήτρα που περιλαμβάνει τις εξής κατηγορίες:



- Ηρεμιστικές στρατηγικές
- Στρατηγικές σκέψης
- Διαπραγματευτικές στρατηγικές
- Στρατηγικές δράσης

Ο παίκτης ή οι παίκτες στη συνέχεια ενημερώνονται για την εκάστοτε κατάσταση που θα συζητηθεί. Η ενημέρωση αυτή προετοιμάζει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν και να προτείνουν λύσεις με βάση τις κάρτες που έχουν στη διάθεσή τους, τις οποίες μπορούν να τοποθετήσουν στην αντίστοιχη μήτρα των λύσεων.

Ο αρχηγός του παιχνιδιού προσκαλεί τους συμμετέχοντες να επιλέξουν την πρωταρχική και τη δευτερεύουσα λύση από κάθε ομάδα λύσεων. Οι παίκτες, είτε ατομικά είτε σε ομάδες, εξετάζουν βήμα-βήμα τις προτεινόμενες λύσεις, κατατάσσοντάς τις ανάλογα με την προτεραιότητα.

Κάθε ομάδα ή παίκτης παρουσιάζει την επιλεγμένη σειρά λύσεων στο σύνολο των συμμετεχόντων: "Πρώτα, θα ηρεμήσω με..., στη συνέχεια, θα αναλύσω με..., μετά θα προσεγγίσω με..., και τέλος, θα δράσω με...".

Εφόσον Παρουσιαστούν οι λύσεις, ακολουθεί μια φάση συζήτησης όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να εξετάσουν αν η Προτεινόμενη σειρά λύσεων είναι η Πλέον κατάλληλη για την εν λόγω κατάσταση. Εξετάζουν επίσης Πώς η αλλαγή στη σειρά των λύσεων μπορεί να επηρεάσει την τελική λύση.

Αυτή η διαδικασία ενθαρρύνει την Πολυπλοκότητα της συζήτησης γύρω από τις αξίες, Προτεραιότητες, και τις διαδικασίες που ορίζουν την αντίδραση της ομάδας σε διάφορες καταστάσεις. Μέσα από αυτό το Παιχνίδι, οι συμμετέχοντες μπορούν να εξερευνήσουν και να διαφωτίσουν την Πολυδιάστατη φύση των διαδικασιών λήψης αποφάσεων και αντίδρασης στις Προκλήσεις.



Beneke  
Prinzhorn  
GmbH

OUTLOUD  
THINKING CREATING DOING

DIAS

CZU  
Česká zemědělská  
univerzita v Praze



10+  
δέκα plus