



Cilj te igre je igralcem omogočiti, da odkrijejo mehke veščine in v primerjavi s trdimi veščinami razumejo razliko.

To je uvodna igra v koncept usposabljanja mehkih veščin.

To igro igrajo največ 2 do 4 igralci.

Vsak igralec bo odkril 5 kategorij mehkih veščin in 4 mehke veščine, ki sestavljajo vsako kategorijo.

Vsak igralec mora ustvariti lik (avatar). Nato bo avatarju dodelil mehke veščine, ki se mu zdijo najbolj pomembne glede na navedbe na začetku igre :

- Ob upoštevanju značilnosti avatarja, ki ste ga ustvarili, izberite mehko veščino, za katero menite, da je najpomembnejša v vsaki kategoriji. Za vsako kategorijo lahko izberete samo eno mehko veščino.
- Odvisno od naloge, ki jo želite narediti, izberite mehke veščine, ki jih bo vaš avatar najbolj potreboval za dokončanje svoje naloge/misije. Za vsako kategorijo lahko izberete samo eno mehko veščino.

Druga možnost igre:

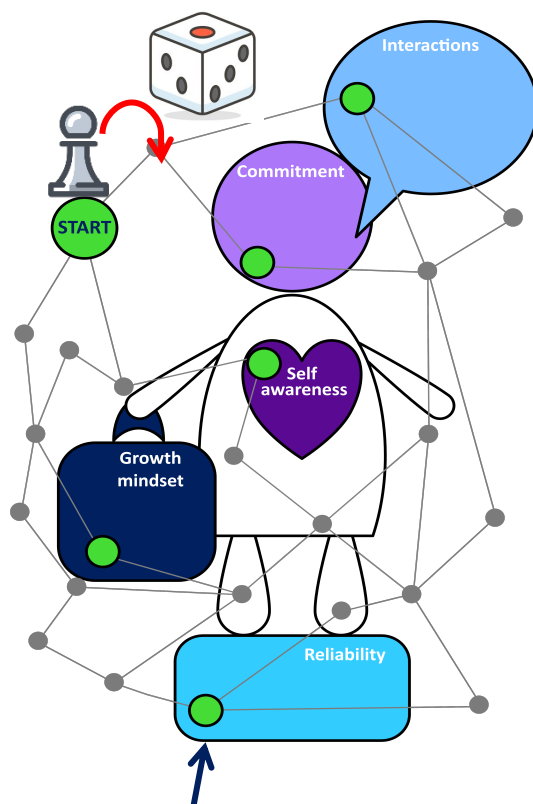
Igro je mogoče igrati tudi skupaj.

V tem primeru da učitelj navodila celi skupini podobno kot pri individualnem pristopu. Vseeno pa se bo o vsaki odločitvi razpravljalo skupaj z vsemi udeleženci znotraj skupine pred izbiro. Skupina se bo tako skupaj odločila, katera mehka veščina bo izbrana v vsaki kategoriji.

Kako poteka igra:

Učitelj vsakemu igralcu podari kartico avatarja in zastavico. Kartica omogoča igralcu, da ustvari svoj avatar. To mu bo nato omogočilo, da izbere in določi mehke veščine, za katere meni, da so najbolj pomembne. Zmagovalec je prva oseba, ki ima popoln avatar, se pravi avatar s 5 mehкими veščinami (po eno iz vsake kategorije).

1. Igralci si vzamejo nekaj minut časa, da ustvarijo svoj lik (avatar): ime, starost, osebne značilnosti ...
2. Igralci nato položijo svojo figurico na polje START. Igralci bodo morali iti v vsako od petih kategorij mehkih veščin: Interakcije / Zavezanost / Samozavedanje / Miselno rast/ Zanesljivost.
3. Najmlajši igralec začne in prvi vrže kocko.
4. Igralec se premika od točke do točke na podlagi in lahko naredi toliko premikov, kolikor kaže njegov/njen zgib. Če igralec preide skozi eno od točk kategorije, se lahko tam ustavi. Ko se igralec ustavi pri eni od kategorij, prebere mehke veščine, ki sestavljajo kategorijo in izbere eno od njih
5. Vsak igralec po vrsti vrže kocko. Igralec se ne more ustaviti, če je na podlagi/ igralni plošči druga igra.
6. Igra se konča, ko je igralec izbral 5 mehkih veščin.



Ko igralec prispe na točko KATEGORIJA, se lahko tam ustavi, si ogleda kartice mehkih veščin, ki sestavljajo to kategorijo in izbere eno.



2 možni stopnji igre:

Začetna stopnja

Ko se igralec ustavi v kategoriji, si ogleda kartice mehkih veščin, ki sestavljajo to kategorijo in izbere tisto, ki se zdi najpomembnejša.

Nato si to zabeleži na svoji kartici avatarja in kartico mehkih veščin postavi nazaj v režo za kategorijo na igralni plošči.

Njegovo/njeno delo je končano in kocko poda naslednjemu igralcu.

Strokovna stopnja

Pred začetkom igre učitelj izbere misijo/nalogo in jo predstavi igralcem.

Ko se igralec ustavi v kategoriji, pregleda kartice mehkih veščin, ki sestavljajo to kategorijo in izbere tisto, ki se zdi najpomembnejša za dokončanje misije.

Obdrži tisto kartico mehke veščine, ki se zdi najbolj pomembna in zabeleži ime mehke veščine na svoji kartici avatarja. Kartico z mehko veščino, ki jo izbere igralec, zato drugim igralcem ne bo na voljo.

Njegov/njen red je končan in kocko poda naslednjemu igralcu.
player.

Missions you can offer to players:

Misija 1:

Na Luno se odpravljate s skupino 5 astronautov, vsi so iz različnih držav. Vaše poslanstvo je, da kot ekipa pripravite naslednje potovanje na Mars, ki bo čez 20 let. Zbirali boste vzorce, fotografirali in eksperimentirali z novimi materiali. Vaše poslanstvo bo trajalo 10 dni.

Katere so najpomembnejše mehke veščine, ki jih vi kot član ekipe potrebujete za dokončanje misije?

Misija 2:

Z lokalnimi oblastmi morate raziskati umor slavne pevke iz vaše države, ki se je zgodil konec koncerta v Rusiji prejšnji teden. Tam boste en teden in zaenkrat ste prejeli vse razpoložljive namige in informacije v ruskem jeziku.

Otroci pevke so prejeli smrtne grožnje in vaša naloga je ugotoviti, kdo je vpleten v umor, da bi jih zaščitili.

Katere so najpomembnejše mehke veščine, ki jih potrebujete za dokončanje misije?

Misija 3:

V vasi v Indiji morate zgraditi šolo s svojim društvom/nevladno organizacijo. S svojim šefom in 10 prostovoljci iz najbližjega mesta boste sodelovali pri pripravi projekta, pri pridobivanju sredstev, učiteljih in pri načrtovanju dejavnosti za prvih 6 mesecev. Za dokončanje misije imate 3 mesece.

Katere so najpomembnejše mehke veščine, ki jih potrebujete za dokončanje misije?

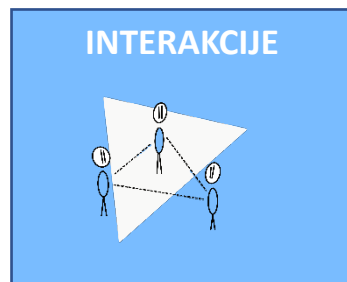
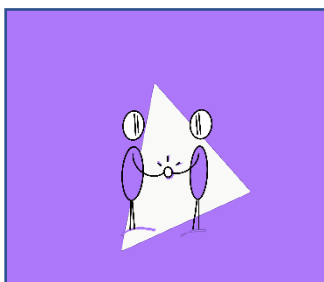
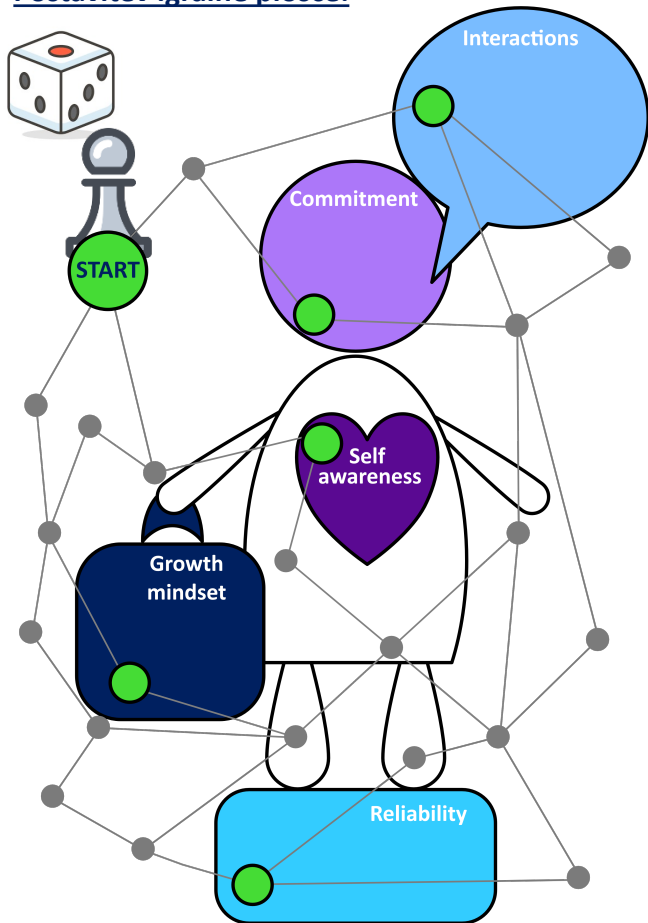
Misija 4:

Ste novinar, katerega poslanstvo je napisati podroben članek o življenju 10 ljudi, ki so na Japonskem preživeli drugo svetovno vojno. Nekateri od njih imajo slab sluh, drugi pa so hospitalizirani. Imate samo tri dni za intervju.

Katere so najpomembnejše mehke veščine, ki jih potrebujete za dokončanje misije?

Učitelj si lahko izmisli tudi druge misije, ki temeljijo na vsakdanjem življenju igralcev in/ali poklicu, ki ga opravljajo ali za katerega se usposabljaajo.

Postavitev igralne plošče:



Odkrivamo mehke veščine

Resna igra za odkrivanje in razumevanje, kaj so mehke veščine

Soft skills

Kartice mehkih veščin je treba umestiti v ustrezne kategorije

Konec igre:

Na koncu igre je potrebno organizirati kratko razpravo. Igralcem omogoča, da ponovno pregledajo elemente, ki so jih pravkar odkrili med igro in jih pretvorijo v znanje.

Učitelj lahko olajša skupinsko razpravo o razlikah med trdimi in mehкими veščinami bodisi na podlagi spretnosti igralcev ali avatarjev, če so bili igralci vključeni v misije.