

TAKAPA

Bu kılavuz, oyunu hızlıca öğrenmeniz için hazırlanmıştır.

TAKAPA, yalnızca bir oyun değil; aynı zamanda çocukların günlük yaşamlarında karşılaştıkları zor durumlarla (alay edilme, zorbalık, dışlanma, fiziksel şiddet vb.) başa çıkmalarına yardımcı olacak güçlü bir araçtır. Bu durumlar, okulda, etkinliklerde veya aile ortamında yaşanabilir. Oyun, çocukları farklı tepkiler keşfetmeye teşvik eder.

TAKAPA, sınıfta (küçük gruplar halinde), aile içinde veya danışmanlık seanslarında oynanabilir. Çocukları inisiyatif almaya, aktif kalmaya ve zorbalık döngüsünü kırmaya teşvik eder. Kurallar, çocukların yaşına göre uyarlanabilir.

Daha fazla bilgi, somut örnekler ve deneyimler için: www.takapa.eu

Bao'nun Rolü

TAKAPA oyununa, **Bao** adı verilen bir oyun yöneticisi rehberlik eder. Bao, Vietnamca'da "Değerli" anlamına gelir.

- Bao, kılavuzu önceden okumuş, **PEPS danslarından oluşan 3 videoyu** izlemiş ve **TAKAPA ormanının masalını** dinlemiş ya da okumuş olmalıdır.
- Bao'nun görevi, yargılamadan oyunu yönlendirmek, çocukları aktif katılıma teşvik etmek ve güven dolu bir ortam yaratmaktır. Bao, her çocuğun oyun sırasında rahat ve desteklenmiş hissetmesini sağlar.
- Çocuklar, kartlardaki farklı rolleri canlandırır, duygularını ifade eder ve hayvan kartlarından yola çıkarak tepki stratejileri seçerler. Hislerini ve fikirlerini özgürce ifade etmeleri teşvik edilir.

Oynamak İçin 5 Adım

Hazırlık

Kartları (arkalarında 1'den 5'e kadar numaralandırılmış) ortaya yerleştirin.

Kart 1 (PEPS dansları), **Kart 3** (duygular), **Kart 4** (hayvanlar) ve **Kart 5** (onaylama) yüzleri açık olarak yerleştirilir.

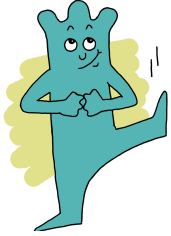


Kart 2 (durumlar), destede yüzleri kapalı tutulur.

Her şey hazır olduğunda, oyun kurallarının herkes tarafından anlaşılması için çocuklara **TAKAPA Ormanı Masalı** okutulur. Bao, masalı çocuklara okur. Alternatif olarak, video birlikte izlenebilir (www.takapa.eu veya QR kod üzerinden ulaşılabilir).

1. Bir PEPS Dansı Seçmek

Isınma olarak oyun, bir **PEPS dansı** ile başlar. Bu danslar enerji ve güç kazandırır! QR kodunu takip ederek üç dansı keşfedin ve hareket etmeye başlayın:



- **TAKAPA'nın Haka Dansı**
- **Ağaç Dansı**
- **Punch Dansı**

Bao, 3 danstan birini seçer. Bu dans, oyun sırasında herhangi bir anda enerjiyi artırmak için tekrar edilebilir.

2. Bir Durum Kartı Çekmek

Bao'nun belirlediği bir çocuk, **durum destesi** içinden bir kart çeker ve dikkatlice inceler. Bu kartlar, çocukların gerçek hayatta karşılaşılabileceği senaryoları temsil eder.

Bao şu soruyu sorar: **"Bu kartta ne görüyorsun?"**

Çocuk, durumu özgürce yorumlar.

3. Bir Duygu Belirlemek

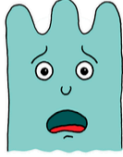
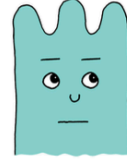
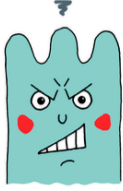
Şimdi, karttaki karakterin yerine geçme zamanı. Normalde, bu karakterin “sıkıntılı” bir karakter olduğu belirtilmez, ancak gerekirse Bao bunu açıklayabilir.

Bao sorar: **“Bu durumda kendini nasıl hissederdin?”**

Çocuk, hissettiği duyguya uygun bir **duygu kartı** seçer. Burada doğru ya da yanlış cevap yoktur; çocuğun hissettiği her şey geçerlidir! Birden fazla kart seçebilir.

Önerilen duygular:

- **Kızgınlık** (Öfke)
- **İğrenme** (Tiksinme)
- **Umursamazlık** (Kayıtsızlık)
- **Korku**
- **Şaşırma** (Sürpriz)
- **Hüzün** (Üzüntü)



4. Bir Hayvan Seçmek

Harekete geçme zamanı!

Kartlardaki hayvanlar, duruma karşı nasıl tepki verileceğine dair farklı yöntemler önerir. Bu yöntemler aşağıda açıklanmıştır. Bao, her hayvanın özelliklerini ve önerdiği tepkileri çocukların anladığından emin olmalıdır.

Çocuk, aşağıdaki 6 hayvandan en az birini seçer. Birden fazla kart seçmek de mümkündür.



- **Kuş, uzaklaşmayı temsil eder.**

Bir çatışma durumuyla karşılaştığında, kuş yükselir ve çatışmadan uzaklaşır.

Bu tutum, kışkırtmayı görmezden gelmeyi ve durumu tırmandırmamak için geri çekilmeyi içerir. Böylece kişi, olaydan etkilenmeden durumu terk etmiş olur.



- **Maymun, mizah ve alay kullanır.**

Durumla dalga geçer, genellikle onu alaycı bir şekilde gülünç hale getirir.

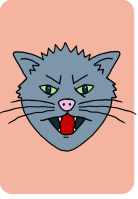
Bu tutum, saldırganın ciddiye alınmadığını hissettirerek onu şaşırtmayı ve saldırıyı etkisiz hale getirmeyi amaçlar. Böylece duygusal etkisi azalır.



- **Gergedan, fiziksel ve zihinsel direncin simgesidir.**

Saldırıya güç ve kararlılıkla karşı koyar, dik durur, kollarını kavuşturur ve saldırganın gözlerinin içine bakar.

Bu tutum, çocuğun korkmadığını ve kendini savunmaya hazır olduğunu açıkça gösterir.



- **Kedi, açık bir şekilde memnuniyetsizliğini ifade eder.**

Hırlar, sırtını kabartır ve tıslar; bu, hem memnuniyetsizliği hem de saldırganı uzak tutma isteğini gösterir.

Bu tutum, saldırgana geri çekilmesi gerektiğini belirten net ve doğrudan bir savunmadır.



- **Tilki, kurnazlık ve stratejiyle hareket eder.**

Bir durumdan kurtulmak için bir çözüm veya bir manevra bulur; örneğin, saldırganın dikkatini başka yöne çekerek durumu yönetir.

Bu tutum, zeka ve yaratıcılıkla zor bir durumdan kurtulmayı, genellikle saldırganı şaşırtmayı amaçlar.



- **Ayı, bilgeliği ve kolektif desteği temsil eder.**

Grubun gücünü, bir arkadaşın ya da güvenilir bir yakınınızın yardımını ifade eder. Ayı, başka çözümler bulunamadığında destek sağlamak için oradadır.

TAKAPA, çocukları önce kendi başlarına harekete geçmeye teşvik eder. Ancak ayı, fiziksel şiddet durumlarında veya çocuk ek bir desteğe ihtiyaç duyduğunda uygundur.

Hangi hayvan en iyi cevabı formüle etmeye yardımcı olur?

Bao, çocuğu nazikçe yönlendirerek duruma kendi çözümünü önermesini sağlar. Çocuk, seçtiği hayvan veya hayvanlar aracılığıyla bir çözüm önerir. Bu çözüm, ister oynanarak ister anlatılarak ifade edilebilir. En etkili (ve en eğlenceli) yöntem, sahneyi canlandırmaktır.

Kartı çeken çocuk, **zor durumda olan** karakteri oynar; gönüllü bir başka çocuk ise **zorbalık yapan** karakteri canlandırır.

Örnek:

- **Durum:** Kıyafetlerimle dalga geçiliyor.
- **Duygu:** Üzgünüm.
- **Hayvan:** Tilki ve maymunu seçiyorum; onunla birlikte gülüyor ve ardından "Sen modayı pek takip etmiyorsun!" diyorum.

Daha fazla örnek için: www.takapa.eu (veya QR kod).

5. Onaylamak... ya da Yeniden Denemek!

Çocuk bir tepki önerdiğinde, birlikte tartışma zamanı gelir: **Bu çözüm işe yaradı mı? Ve zorba kişinin tekrar aynı şeyi yapmasını engelleyecek mi?**

Grup fikirlerini paylaşabilir.

- Eğer çocuk çözümünden memnunsa, kartı alır.



- Eğer memnun değilse, kartı alır (burada duruma göre farklı kartlar alınabilir).



Ve diğer hayvanlarla yeni fikirler aramaya devam edilir.

Dikkat: Bir saldırganı görmezden gelmek (örneğin, kuşun yaptığı gibi) bazı durumlarda işe yarayabilir. Ancak, alay veya şiddet karşısında her zaman en iyi strateji değildir. **En iyi çözümü bulmak gerekir.**

Herkes, tatmin edici bir çözüm bulunana kadar tartışmaya katılır. Sonra, sıradaki çocuk yeni bir kart çeker ve oyun devam eder!

Oyunun Sonu

Karar size kalmış:

Çocuk sayısına, mevcut zamana ve küçük çocukların dikkat süresine bağlı olarak kaç tur oynayacağınıza karar verin.

Her çözüm önerisi **1 puan** kazandırır.

Bugün kaç puan kazandık? Bir dahaki sefere daha iyisini yapabilir miyiz?

Toplam **48 kart**, şu şekilde dağıtılmıştır:

- **3 Kart 1:** PEPS Dansları
- **30 Kart 2:** Durumlar
- **6 Kart 3:** Duygular
- **6 Kart 4:** Hayvanlar
- **2 Kart 5:** Onaylama
- **1 Kart:** Yayıncı kartı

Çevrimiçi İçerik:

- **3 PEPS dansı videosu**
- **TAKAPA ormanındaki hayvanların stratejilerini keşfetmek için bir masal**
- **Somut örnekler**

- **Kılavuzun farklı dillere çevrilmiş versiyonları**