GAMES FOR AWARENESS AND ACTION SERIES – NO. 1

The Common Bucket

माहिती पत्रक (खेळाची नियमावली)

सुधारित पत्रक

बिदिषा सिन्हा
करण मिस्कीटा

वॉटरशेड ऑर्गनायझेशन ट्रस्ट

WOTR
water gives life

THE COMMON BUCKET**[1]

खेळाचे उदिष्ट

हवामानातील बदल आणि जागतिक स्तरावर वाढत असलेल्या पाणी टंचाईच्या समस्येला सामोरे जाताना पुढील पिढ्यांच्या पाण्यासंबंधित गरजा पूर्ण व्हाव्या यासाठी पाणाच्या शाश्वत वापराबद्दल जागरुकता निर्माण करणे.

हा खेळ कोण खेळू शकते

हा खेळ खालीलपैकी कोणत्याही गटामध्ये खेळला जाऊ शकतो: -

१) ग्रामीण भागातील वेगवेगळी कामे करणारी लोकं

२) शहरी भागातील गृहनिर्माण संस्था इत्यादी.

३) शालेय विद्यार्थी या विषयाची जागरूकता निर्माण करण्यासाठी

सहभागींची संख्या:

१) समन्वयक (Facilitator) - १;

२) निरीक्षणकर्ता - ३;

३) सक्रिय सहभागी खेळाडू - ९;

जेव्हा १२ खेळाडू (निरीक्षक आणि सक्रिय खेळाडू) हा खेळ खेळत असतील, त्यावेळी इतर सर्व खेळाडू (सहभागी) तीन गटांमध्ये विभागले जातील, खेळाची गती वाढविण्याकरिता हे तीन खेळाडू गटातील खेळाडूंना उत्साहित करतील.

खेळासाठी लागणारा वेळ:

एकूण आवश्यक वेळ : ८० मिनिटे

(खेळाची पूर्वतयारी: १० मिनिटे; खेळ खेळण्याची वेळ: २० मिनिटे; चर्चा आणि विचार विनिमय :४५ मिनिटे)

---

[1] सौजन्य : हा खेळ पाणी फौन्डेशनने तयार केलेल्या “The Straw Game” या खेळाची सुधारित आवृत्ती आहे. हि मार्गदर्शक पुस्तिका प्रकाशित करण्यासाठी पाणी फौन्डेशन कडून परवानगी घेण्यात आली आहे

आवश्यक साहित्य

मोठा टब
बादली
मध्यम आकाराचा चमचा
मोठा व पसरट आकाराचा चमचा
मार्कर पेन
स्टिकी नोट्स
बाटली
मापन नळकांडे
पळी
गुणमापक फळा
नरसाळे
आवश्यक साहित्य
100 mL
90 mL
80 mL
70 mL
60 mL
50 mL
40 mL
30 mL
20 mL
10 mL

समन्वयकासाठी सूचना:

१) खेळ शक्य तितका परस्पर संवादी बनवा. खेळात सर्व सहभागी खेळाडूंचा एकमेकांशी संवाद साधला जाईल याची काळजी घ्या.

२) छोटया सूचनांखेरीज इतर कोणताही संदेश देऊ नका. (ह्या खेळाच्या निकालाद्वारेच योग्य तो संदेश पोहोचवला गेला पाहिजे)

३) समन्वयकाने थोडक्यात प्रास्ताविक करून काही उदाहरणे देऊन खेळाला सुरुवात करून द्यावी. काही उदाहरणे पुढीलप्रमाणे:

अ) ग्रामीण पातळीवर: “एकेकाळी मासम नावाच्या खेड्या मध्ये तीन जमातीचे लोक होते, ‘भशा, डोनसा आणि डोडो. सुरुवातीला या तिघांकडे पाण्याचे सर्वांसाठी असलेले एक लहान तळे आहे. तिन्ही जमातील लोक एकाच आकाराच्या चमच्याने या तळयातून पाणी उपसू लागले....”

ब) शहर पातळीवर: “एका शहरात अ,ब आणि क नावाची तीन वस्ती होत्या. - अ,ब आणि क. सर्वांसाठी असलेल्या पाणाच्या टाकीतून त्यांना पाणी पुरवठा होत असतो. तिन्ही वस्तीतील लोकं एकाच वेळी पाणी वापरू लागतात....”

ह्या खेळ कसा खेळावा?

खेळात सहभागी व्यक्तींचे तीन गट तयार करावे व प्रत्येक गटाला नाव द्यावे. प्रत्येक गट एक निरीक्षक आणि तीन सक्रीय खेळाडू निवडतील. प्रत्येक गटातील एक सभासद तीन पिढयांचे प्रतिनिधित्व करतील.

स्टिकी नोट्सवर (प्रत्येक गटाकरिता वेगळा रंग) प्रत्येक कागदावर “पहिली पिढी”, “दुसरी पिढी” आणी “तिसरी पिढी” असे लिहून प्रत्येक संघाच्या प्रतिनिधीच्या पाठीवर चिकटवावे.

पहिली फेरी ही एकाच वेळी तीन संघांच्या “पिढी १” द्वारे खेळण्यात यावी. त्याचप्रमाणे दुसरी फेरी प्रत्येक संघाच्या “पिढी २” द्वारे एकाच वेळी खेळण्यात यावी. तसेच तिसरी फेरी प्रत्येक संघाच्या “पिढी ३” खेळाडू द्वारे खेळण्यात यावी.

निवडलेल्या प्रत्येक निरीक्षण कर्त्याने आपल्या संघाच्या खेळाचे शांतपणे निरीक्षण करावे व आपापल्या संघातील खेळाडूंचे निरीक्षण, प्रतिक्रिया आणि वर्तन याची प्रत्येक फेरीसाठी वेगळी नोंद करावी.

पहिली फेरी:

पहिली फेरी प्रत्येक संघाच्या 'पिढी १' द्वारे खेळली जाईल. प्रथम ,समन्वयकाने खेळ सुरु करण्यापूर्वी टबमध्ये ६ लिटर पाणी ओतावे.

प्रत्येक संघाला एक लहान बादली दिली जाईल त्यामध्ये झाकण नसलेली रिकामी बाटली ठेवली जाईल व तीन मध्यम आकाराचे चमचे दिले जातील. खेळा दरम्यान ती बाटली बादलीमध्ये ठेवावी.

समन्वयकाने प्रत्येक गटाला सूचना द्यावी की एकाच वेळी व एका मिनिटात त्यांनी टब मधून बाटलीत पाणी भरावे. खेळाडूंनी बाटल्यांना स्पर्श करू नये.

एका मिनिटानंतर पहिली फेरी पूर्ण होईल किंवा कोणत्या खेळाडूने एका मिनिटाच्या आत बाटली भरल्यास ती फेरी समाप्त होईल.

गुणपत्रक ३ भागांमध्ये विभागले जाईल . प्रत्येक भागात गटाचे नाव व फेरी मध्ये किती पाणी जमा केले ते लिहीले जाईल.

	गट ‘अ’	गट ‘ब’	गट ‘क’
फेरी १			
फेरी २			
फेरी ३			
एकूण			

फेरी संपल्यानंतर समन्वयकाने प्रत्येक बाटलीतील पाणी मोजावे आणि गुण पत्रकात नमूद करून ठेवावे. ज्याच्या बाटलीमध्ये सर्वात जास्त पाणी जमा झाले असेल त्या संघास विजयी म्हणून घोषित केले जाईल. संग्रहित पाणी त्या व्यक्तीच्या लहान बादलीत(spillage) तसेच ठेवले जाईल.

दुसरी फेरी:

दुसरी फेरी प्रत्येक संघाच्या 'पिढी २' द्वारे खेळली जाईल. दुसरी फेरी सुरु होण्यापूर्वी खेळाडूंना ४ पर्यायांपैकी एक निवडण्याची संधी दिली जाईल. त्यापैकी एखादा पर्याय निवडल्या नंतर इतर खेळाडूंनी उर्वरित पर्यायामधून निवड करावी. फेरी एक मध्ये जास्तीतजास्त गुण मिळविणाऱ्या गटाला प्रथम पर्याय निवडण्याची संधी दिली जाईल, त्यानंतर द्वितीय आणि मग तृतीय. तिसऱ्या खेळाडूला उरलेल्या दोन पर्यायामधुनच निवड करावी लागेल.

पर्याय १ : नरसाळे (पहिल्या फेरी मध्ये वापरलेला चमचा तोच राहील)
पर्याय २ : सूपसाठी वापरतात तो चमचा (पहिल्या फेरी मध्ये वापरलेल्या चमच्याच्या बदल्यात)
पर्याय ३ : एक मोठा चपटा चमचा (पहिल्या फेरी मध्ये वापरलेल्या चमच्याच्या बदल्यात)
पर्याय ४ : पहिल्या फेरीत वापरलेल्याच चमच्याचा वापर करणे.

दुसऱ्या फेरी साठी रिकाम्या बाटल्यांचा वापर केला जाईल. सुरवातीला, त्या बादलीमध्ये जमा झालेल्या पाण्यामुळे, बाटल्या पाण्यावर तरंगू शकतात. बाटली स्थिर होईपर्यंत बाटलीला स्पर्श करण्यास परवानगी दिली जाईल.
दुसरी फेरी, पहिल्या फेरीच्या नियमाप्रमाणेच खेळली जाईल. जर टब मध्ये पुरेस पाणी नसल्यास समन्वयक काही पाणी "पाऊस" म्हणून जास्तीत जास्त १ लिटर पाणी टाकू शकतो.
प्रत्येक गटाचे गुण (एकूण गोळा केलेले पाणी) गुणपत्रकात लिहिले जाईल. दुसऱ्या फेरीचा विजेता बाटलीत साठलेल्या पाण्याचे प्रमाण पाहून, त्याच्या आधारे निवडला जाईल.

तिसरी फेरी:

तिसरी फेरी प्रत्येक संघाच्या 'पिढी ३' द्वारे खेळली जाईल.

ही फेरी दुसऱ्या फेरीसारखीच खेळली जाईल म्हणजे दुसऱ्या फेरीत वापरलेल्या साहित्याचाच उपयोग या वेळी देखील केला जाईल. प्रत्यक्षात टबमध्ये खूप कमी पाणी शिल्लक असेल.

परंतु ,खेळ सुरु होण्याच्या अगोदर समन्वयकाने खेळाडूंचे लक्ष वेधून घ्यावे. ही अंतिम फेरी असल्यामुळे, खेळाडू टबमधून त्यांच्या बाटल्या भरण्यासाठी काहीही करू शकतात. खेळादरम्यान समन्वयक काही गोंधळ होण्याची अपेक्षा देखील करू शकतो. तिसरी फेरी समाप्त झाल्यावर, तिसऱ्या फेरीचा विजेता घोषित केला जाईल (तिसऱ्या फेरी मध्ये जास्तीतजास्त पाणी जमा करणारा). ह्याची नोंदणी गुणपत्राकावर केली जाईल.

आता प्रत्येक बादलीत उरलेले पाणी मोजले जाईल. एकूण तिन्ही फेऱ्यामध्ये उरलेल्या पाण्याची मात्रा घोषित केली जाईल.

सखोल मनन आणि चर्चा:

खेळ संपल्यानंतर, समन्वयकाने सर्वांना वर्तुळाकारात बसवावे व खेळाबाबत स्वतःचे मनोगत विचारावे. पहिल्यांदा नऊ खेळाडूंना (पिढीनुसार) आपले विचार व मनोगत सांगण्यास सांगावे. निरीक्षण कर्त्याला प्रत्येक पिढीच्या प्रत्येक खेळाडूसाठी वैयक्तिक अनुभव कथन करण्यास सांगावे. त्यानंतर प्रेक्षकही चर्चेत सहभागी होऊ शकतात. समन्वयकाने सखोल चर्चा होण्यासाठी सर्वांना प्रोत्साहित करावे:

अ) खेळ काय सूचित करतो?

ब) भांडणं काय दर्शवितात?

क) पाणी अपव्ययचं काय?

ड) पहिल्या फेरीचाच विजेता प्रत्येकवेळेस जिंकतो का? का? वास्तविक जीवनातील परिस्थितीशी जोडा.

अभिप्राय :

आपण हा खेळ खेळलात ना? मग त्याबद्दलचा अभिप्राय आम्हास info@wotr.org वर नक्की पाठवा.

अधिक माहितीसाठी खाली संपर्क साधावा

वॉटरशेड ऑर्गनायझेशन ट्रस्ट
दुसरा मजला द फोरम बिल्डिंग, पद्मावती कॉर्नर
पुणे सातारा रोड पुणे ४११ ००९

फोन: +९१ २० २४२२६२११; फ्याक्स: +९१ २० २४२१३५३०
ई मेल : info@wotr.org संकेत स्थळ: www.wotr.org