

<b>"Toplumda bir Gece"</b>	
<b>Konu</b>	Benlik saygısı ve İşbirliği.
<b>Hedef Kitle</b> (Grup Kişi Sayısı, Katılımcı Profili)	- - Grup Büyüklüğü: Zihinsel engeli olan 10-15 yetişkin için tasarlanmıştır. - - Aileler için önerilir.
<b>Süre</b>	Oyun 45 dakika - 1 saat arasında sürer.
<b>Öğrenme Hedefleri</b>	Oyunun amacı: 1. Benlik saygısını artırmak. 2. İşbirliğini geliştirmek 3. Sosyalleşmeyi geliştirmek. 4. Toplumdaki damgalamanın oyunlaştırılması
<b>Hazırlık</b>	1. Oyun alanını 10-15 sandalyeyle hazırlayın. 2. Standart bir oyun kağıdı destesine ihtiyacımız olacak. 3. "Basit vatandaşları" temsil eden 5 basit karakter kartı oluşturun (örneğin kupalardan 8'i, maçolardan 2'si, sineklerden 9'u, karolardan 10'u, kupalardan 4'ü). 4. "Cadı" olarak 2 karakter kartı ekleyin (örneğin, kırmızı cadı olarak kalp kraliçesi ve siyah cadı olarak maço kraliçesi). 5. "Psikolog" olarak 1 karakter kartı ekleyin (ör. kırmızı kalpli kral). 6. "Psikiyatrist" olarak 1 karakter kartı ekleyin (örn. siyah maço jokeri). 7. Son olarak, "damga" olarak 1 karakter kartı kullanın (örn. kalp ası).
<b>Malzemeler</b>	1. Oyun kağıdı 2. 10-15 sandalye
<b>Oyunun Akışı/Tanımı</b>	1. Giriş: Moderatör, oyunun hikayesini ve kurallarını açıklamaya başlar. Katılımcılar, gece vakti bir toplumda, her biri birer oyun kartı tarafından temsil edilen eşsiz güçlere sahiptir. Ancak, kimse birbirinin karakterini bilmemelidir. 2. Karakter Atama: Oyun kartları rastgele olarak katılımcılara dağıtılır ve karakterleri gizli tutulmalıdır. Bir psikolog, olumlu şeyleri ifade edebilen bir psikiyatrist, ve stigmatla çalışan iki cadı (kırmızı cadı ve siyah cadı) bulunmaktadır. 3. İlk Tur: Katılımcılar gözlerini kapatır. Moderatör, cadıları ve stigmatı ortaya çıkarmak için karakterlerin hareketleriyle ilgili bir hikaye anlatır. Bu tur, psikolog ve psikiyatristin onları tanımlamasına yardımcı olur. 4. Oyun Hedefi: Hedef, vatandaşların (psikolog ve psikiyatrist ile birlikte) cadıları ve stigmatı tanımlayarak ortaya çıkmadan önce ortadan kaldırmaktır. Katılımcılar, rollerini açığa çıkarmadan olumlu özellikleri ve süper güçleri paylaşmak zorundadır. 5. Tahmin ve Strateji: Kimse birbirinin rollerini bilmediği için, katılımcılar diğerlerinin söylediklerine dayanarak tahmin yapmak zorundadır. Herhangi olumsuz veya şüpheli yorumlar, cadıları veya stigmatı işaret edebilir. 6. Zafer Koşulları: Eğer psikolog bulunursa, oyun biter ve vatandaşlar süper güçlerini kaybeder.

<b>Çözümleme / Yansıma</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Oyundan sonra katılımcıları bir daire şeklinde toplayıp hislerini ve içgörülerini tartışın.</li><li>- Oyunun yararlı olup olmadığını ve herhangi bir iyileştirme gerekip gerekmediğini keşfedin.</li></ul>
<b>Tematik / Teorik Girdi</b>	İsteğe bağlı olarak moderatör, benlik saygısı ve kişinin toplumdaki benzersizliğini nasıl koruyacağı hakkında bilgi verebilir.
<b>Değerlendirme</b>	Değerlendirme, oyun sonrasındaki yansıma ve tartışmaya dahil edilir.
<b>Öneri/Eğitmen için Ek Bilgi</b>	Katılımcıların süper güçlerini savunmalarının ve birbirleri hakkında olumlu şeyler ifade etmelerinin önemini vurgulayın.