



“Daugiau nei viena istorija” skatina atverti širdis ir protus, priimti kitoniškumą, atrasti kokie skirtingi ir įvairūs esame, padeda peržengti atsiribojimą, tirpdyti susvetimėjimą. Žaidžiant žaidimą žadinama empatija, atjauta, supratimas ir pagarba unikaliai kiekvieno žmogaus patirčiai.

Žaidimo procesas suveda ir sudomina vieni kitais nepažįstamus žmones, pagilina bendravimą ir tarpusavio pažinimą tarp daug laiko praleidžiančių drauge bei padeda užmegzti nuoširdesnį ryšį.

Žaidimo kortos - nekviečia pasidalinti nuomonėmis, neiššaukia diskusijų kas teisinga, kas ne. Jų paskirtis – kvieisti žmones dalintis asmeninėmis patirtimis, išgyvenimais bei visuose

mumyse glūdinčiais universaliais jausmais. Čia mokomasi atvirauti, dalintis, smalsauti ir domėtis, neskubėti vertinti. Žaidimas “nepadžia” – jo klausimai suformuluoti taip, kad žmogui visuomet paliekama laisvė rinktis individualiai saugų atvirumo lygį.

Ši priemonė, nereikalauja specialaus pasiruošimo. Ją gali naudoti tiek profesionalai dirbantys su kitais žmonėmis: įvairių organizacijų vadovai, socialiniai ir jaunimo darbuotojai, (kalbų mokymo) pedagogai, klasių auklėtojai, neformaliojo ugdymo specialistai, bendruomenių lyderiai, - tiek tiesiog įvairios žmonių grupės: kolektyvai, komandos, šeimos, bičiuliai, bendruomenės nariai, klasiokai.

Trumpa žaidimo istorija

Žaidimas “Daugiau negu viena istorija” yra sukurtas Švedijoje, Simrishamn miesto kultūros ir laisvalaikio departamento iniciatyva, pasitelkus į pagalbą miesto studentus ir kitus piliečius. Prieš paleidžiant žaidimą į gyvenimą, vyko ilgas ir kruopštus bandymų etapas, kai klausimai buvo testuojami kartu su mokytojais, studentais gimnazijose, jaunimo centruose, miesto bibliotekoje, buvo įtraukiamos įvairaus amžiaus grupės ir skirtingų kultūrų žmonės. Jų grįžtamasis ryšys padėjo kruopščiai atrinkti ir suformuluoti klausimus, kurie net nėra klausimai, o daugiau kvietimas su šalia esančiais tikslingai dalintis savo gyvenimo patyrimais. Grįžtamojo ryšio pagalba buvo įsitikinta, kad žaidimas pilnai pasiekia savo tikslą tiesi tiltus tarp įvairių žmonių grupių. Žaidžiantieji dalinasi, kad daug daugiau sužinojo apie klasės draugus, kolegas ir kad mato juos visai kitomis akimis. Tarp žaidžiančiųjų susikurdavo ypatinga atmosfera ir mikroklimatas, nes kiekvienas jautėsi asmeniškai palietas ir įsitraukęs.



2014 metais žaidimą ir jo kūrėjus Jungtinių Tautų Civilizacijų Alijansas apdovanojo tarpkultūrinės inovacijos prizą, kurį įteikė Jungtinių Tautų Organizacijos generalinis

sekretorius Ban Ki-Munas. Paspaudę šią nuorodą galite pasižiūrėti apdovanojimo pasekoje sukurtą trumpą filmą apie šį žaidimą:

<https://www.youtube.com/watch?v=vRrhy2ZcPOQ>

Partnerių iš Švedijos sukurtas logotipas Matrioška – daugiau negu vienos istorijos simbolis. Matrioška iliustruoja, kaip sukurdami galimybę sau ir kitiems atsiverti, parodome ir pamatome vis kitokius aspektus, sluoksnis po sluoksnio priartėjame prie kažko gilesnio, nei paviršutiniškas įsivaizdavimas.

Kalba neturi būti kliūtis tarpusavio susikalbėjimui ir susitikimui, todėl lietuviškoji žaidimo versija yra išleista keturiomis kalbomis, kurios pasirinktos neatsitiktinai. Jos yra orientuotos į visus Lietuvoje ir už jos ribų gyvenančius žmones, kalbančius, bendraujančius, suprantančius vieni kitus **lietuvių, rusų, lenkų ir anglų** kalbomis. Kartu su žaidimo autoriais norime ir siekiame, kad jis jungtų kuo daugiau žmonių, padėtų atsirasti naujos kokybės tarpusavio sugyvenimui ir visapusiam supratimui asmeniniame bei profesiniame gyvenime. Ir kviečiame visus prie to prisidėti.