

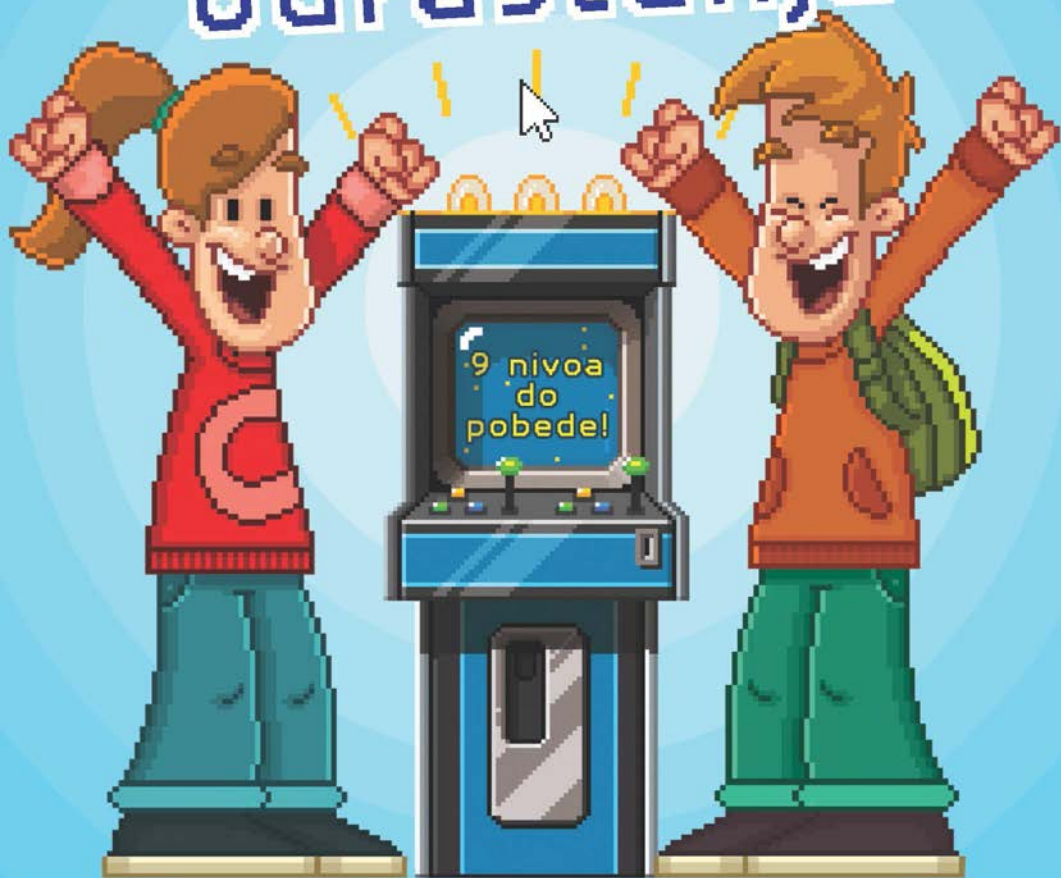
mala
PSIHOLOGIJA



Kreativni centar

IGRA

odrastanja



Ivana Lukić

Edicija *Mala psihologija*

iGRA odrastanja

Devet nivoa do pobeđe

prvo izdanje

Autor

Ivana Lukić

Ilustrovali

Aleksandar Stojić

Duško Bjeljac

Urednik

Natalija Panić

Likovni urednik

Dragana Nikolić

Lektor

Ivana Ignjatović

Izdaje

Kreativni centar

Beograd, Gradištanska 8

tel.: 011 / 38 20 464, 38 20 483, 24 40 659

www.kreativnicentar.rs

e-mail: info@kreativnicentar.rs

Za izdavača

Ljiljana Marinković

Štampa

Publikum

Tiraž

2.000



iGRA odrastanja

Devet nivoa do pobede



iGRA

odrastanja

Devet nivoa do pobede

IVANA LUKIĆ



Stručni konsultant Jelena Blažević

Ilustrovali Aleksandar Stojšić i Duško Bjeljac



Kreativni centar



Posveta

Zahvaljujem učenicima XIV beogradske gimnazije
na poverenju, iskrenosti i inspiraciji



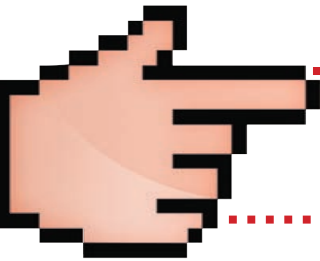


Pred tobom se nalazi drevna igrica **ODRA-STANJE**. Ovu igricu je (doduše, manje ili više uspešno) igralo čitavo čovečanstvo, a igra je i dan-danas. Igrica se dobija u paketu uz **ŽIVOT** i svako je mora odigrati bar jednom u životu.

Glavni **IGRAČ** si **TU**. Možeš da imaš deset godina ili dvadeset dve godine, da živiš u gradu ili na selu, slušaš narodnjake ili haus, da imaš novca ili da ga nemaš, da voliš ili ne voliš školu. U svakom slučaju, ti si glavni i najvažniji igrač, pred kojim će se nizati razne prepreke.

Igra ne spada u lake. Zahteva razmišljanje, planiranje i preispitivanje, izdržljivost i dosta vremena. Takođe, donosi mnogo izazova, zapleta, skrivenih prepreka, ali i uzbuđenja, zabave (ako ne tebi, onda sigurno saigračima), sreće i, naravno, olakšanje i zadovoljstvo kada se savlada. Korisni saveti za lakše snalaženje i prolaženje kroz igricu i nivoe koje treba da pređeš čekaju te na narednim stranama.

*Pažljivo pročitaj uputstvo koje sledi
i počni da igraš svoju igru. <<<*



UPUTSTVO

Uslov da započneš sa igranjem ove igrice jeste da imaš više od deset godina. Trebalo bi da je završiš u roku od nekih desetak godina (mada je nekima potrebno i petnaest godina ili nešto više). Dužina igranja zavisi od tebe, tvojih saigrača, izbora zemlje u kojoj igraš, perioda i, naravno – sreće. Igrica je gotova kad ugledaš blešteća slova:





MESTO

Posebnost ove igrice jeste to što se ona može igrati na bilo kom mestu na kojem se nalaziš (ili, što je češće, na kojem se nalaze tvoje misli), počev od tvoje sobe, škole (školskog dvorišta i časova latinskog, logike ili ustava) do kafića, plaže, porodičnog ručka, teretane, privatnog časa matematike i, naravno, kupatila (ogledalo je nezostavno).



VREME

Možeš je igrati kad god poželiš – od 0 do 24 sata.

CILJ I NIVOI

U igrici **ODRASTANJE** postoji devet nivoa koje treba preći. Na svakom nivou dobijaš određen broj poena **ZRELOSTI**. Posebna zanimljivost igrice jeste to što se nivoi ne moraju prelaziti po redu, već su moguća preskakanja, zatim vraćanja na prethodni nivo, pa i odustajanje. Cilj je, naravno, da se sakupi što više poena i pređu svi nivoi. Kod nekih igrača dešava se da igraju i na više nivoa istovremeno. Česta kombinacija jeste sparivanje prvog, drugog i petog nivoa (npr. *Ružni su mi zubi*, *Blam me je da se smejem*, *Kako da joj priđem?*) ili trećeg, šestog i sedmog nivoa (npr. *Čale me smara da učim*, *hemičarka me mrzi*, *a ja bih samo da blejim*). Na svakom nivou postoji nekoliko zadataka koje treba da savladaš, to jest da nešto iskuliraš, preskočiš, razbiješ, odbiješ, prihvatiš, započneš, prekineš, sastaviš, rastaviš, zašiješ, skuvaš...

**NIVO 1:
OGLEDALCE,
OGLEDALCE...**

- Kako izaći na kraj s fizičkim izgledom

**NIVO 4:
BITI ISTI,
BITI
POSEBAN**

- Kako se uklopiti u društvo

**NIVO 7:
SEDENJE
NAD
KNJIGOM**

- Kako svariti školu

**NIVO 2:
JA SAM...**

- Kako izaći na kraj sa samim sobom

**NIVO 5:
DA PUKNEŠ
OD...**

- Šta sa emocijama i kako ih savladati

**NIVO 8:
ŠUTRA
ČU...**

- Kako ostvariti planove i želje

**NIVO 3:
DOME,
SLATKI DOME!**

- Kako preživeti roditelje i ostale (ne)drage ukućane

**NIVO 6:
VLADAVINA
DOSADE**

- Kako pronaći zabavu

**NIVO 9:
KAD
PORASTEM,
BIĆU...**

- Kako izabrati buduće zanimanje



IGRAČI

Pored **TEBE** kao glavnog **IGRAČA**, pojavljuju se i sledeći igrači – **SAIGRAČI**:

- **RODITELJI**;
- **DRUŠTVO** (pod ovim nazivom pojavljuju se najbolja drugarica, bivši najbolji prijatelj, drugar s treninga, ortak iz kraja, Sanja iz ulaza pored tvog, školski domar, ortakinja iz osnovne...);
- **DEČKO/DEVOJKA**;
- **PROFESORI**;
- **RODBINA** (široka kategorija saigrača u kojoj prednost imaju sestre, braća, babe i dede, a zatim i stric, brat od ujaka, ujna i tetka iz Nemačke).



Na nekim nivoima mogu se sresti i sledeći likovi:

- **STRUČNJACI** (ovde spadaju najrazličitiji stručnjaci, od psihologa, pedagoga, ginekologa, direktora škole, lekara opšte prakse, preko kozmetičarke i stomatologa, do trenera...);
- **KUĆNI LJUBIMCI** (papagaj Žile, mačak Leo, pas Koko, zec Toni i kornjača Svetozar mogu se pojaviti na svim nivoima, i to u ulozi nekoga ko je uvek tu, uz tebe, ali i nekoga ko traži da vodiš računa o njemu).

Saigrači mogu imati ulogu prijatelja ili neprijatelja, pomagača ili odmagaća, u zavisnosti od toga koji se nivo igra. Na prvom, drugom i četvrtom nivou roditelji mogu biti u ulozi pomagača, prijatelja i onih koji daju podršku, ali zato na trećem i sedmom nivou mogu predstavljati opasnog neprijatelja.



HINTS

Na svakom nivou dobićeš i malu pomoć.

Naći ćeš savete o tome šta **TREBA** da uradiš, na primer:

- da pozoveš *druga* ili *drugaricu* ako ti je *dosadno*,
- da *legneš ranije* ako narednog dana *polazeš prijemni ispit*,
- da u najvećoj meri iskuliraš *maminu* opasku: *Pa ti ništa ne možeš da uradiš kako treba!*

Tu su i uputstva o tome šta **NIKAKO NE BI TREBALO** da uradiš, na primer:

- da pozoveš *druga* ili *drugaricu* ako *moraš* za sutra da *vežbaš matematiku*,

- da *legneš ranije* zato što *misliš da si premršav* ili *da si predebela*, pa nećeš da izađeš s društvom,
- da u najvećoj meri iskuliraš *maminu* opasku: *Sredi bar svoju sobu, dolaze nam gosti!*



BONUS

Ekstra poene dobijaš ako *ekstra* brzo pređeš nivo, *ekstra* se isci- maš za ocenu, *ekstra* prihvatiš kritiku, *ekstra* lako se zainteresuješ za kurs speleologije, *ekstra* odreaguješ na prozivku druga ili dru- garice, jednostavno – *ekstra* uspeš da prihvatiš sebe kao jedno sa- vršeno-nesavršeno biće!



HELP

Ako ti navedeni saveti ne budu bili dovoljni, postoji i dodatna pomoć. Pre nego što pomisliš da zastaneš ili pre nego što doneseš odluku da napraviš dužu pauzu, potraži i dodatne informacije na kraju knjige.



BEST SCORES

Naravno, postoji i lista najboljih rezultata, ali o tome na kraju igre.

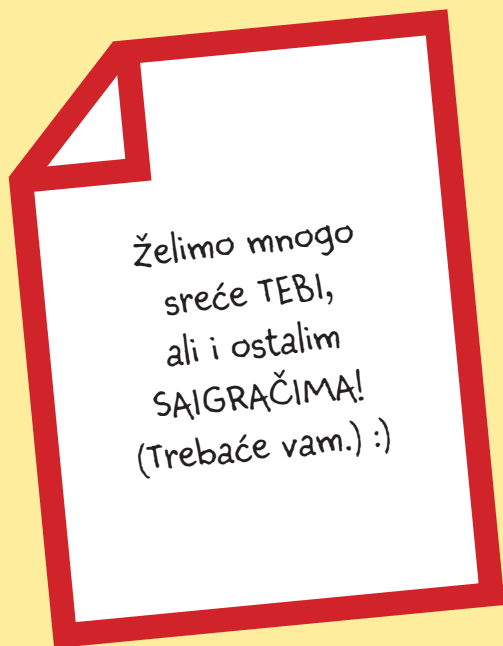


MUSIC OFF/ON

Tokom igre možeš da uključiš/isključiš muziku. Neke od pesama koje se mogu čuti jesu: **WE ARE THE CHAMPIONS**, **I WILL SURVIVE**, **SATISFACTION**, **WHAT A WONDERFUL WORLD...**

Za muziku, ples i optimizam dobijaš **30 poena** bonusa i još **5 poena** za svaku od ovih pesama koju znaš.





Želimo mnogo
sreće TEBI,
ali i ostalim
SAIGRAČIMA!
(Trebaće vam.) :)



START

IGRA odrastanja

Devet nivoa do pobede

U ovoj knjizi se na zabavan i duhovit način, jezikom kompjuterskih igara koji ti je blizak, objašnjavaju pravila *drevne igrice* pod nazivom **ODRASTANJE**.

Igrica **ODRASTANJE** obuhvata devet nivoa koje treba preći, a koji se odnose na ono što ti je u ovom trenutku najvažnije – fizički izgled, emotivni život, roditelje, društvo, zabavu, školu itd. Na svakom nivou postoje zadaci, uputstva, pomoć i bonusi, a ti treba da sakupiš određen broj poena **ZRELOSTI**.

Čitajući ovu knjigu, dobro ćeš se zabaviti, ali ćeš i saznati mnogo toga važnog za odrastanje.

