

AGES 10+ | 2-4 PLAYERS

LADDERS OF AWARENESS 2.0

"ZERO INFECTION, ZERO DEATH"

PENGENALAN

Ladders of Awareness 2.0 ini diinspirasikan daripada permainan klasik "ular dan tangga" yang direka khas untuk menyampaikan mesej kesedaran tentang risiko jangkitan HIV akibat penyalahgunaan dadah secara suntikan. Setiap petak QR dalam permainan membawa mesej, cabaran dan pengetahuan berkaitan pencegahan HIV dan risiko penyalahgunaan dadah secara suntikan.



OBJEKTIF PERMAINAN

i. Meningkatkan pengetahuan pemain tentang bahaya penggunaan dadah secara suntikan dan kaitannya dengan penularan HIV.

ii. Menyemai kesedaran awal terhadap langkah pencegahan HIV dan kepentingan mengelakkan amalan berisiko tinggi.

iii. Mewujudkan pendekatan pembelajaran yang menyeronokkan dan interaktif melalui permainan sambil membina kemahiran berfikir dan membuat keputusan.

HOW TO PLAY ?

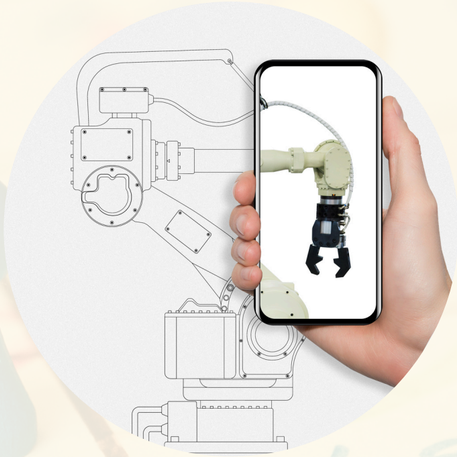
KOMPONEN PERMAINAN



Papan Ular Tangga



Token & Dadu



Augmented Reality (AR)



Peranti

PERSIAPAN AWAL

1

Letakkan papan permainan di tengah. Permainan ini boleh dimainkan dari 2 hingga 4 orang.



2

Setiap pemain memilih token berwarna dan meletakkannya di petak “start”.





3

Sediakan satu peranti, seperti telefon atau tablet, untuk imbas kod QR. Satu peranti sudah mencukupi dan boleh digunakan secara bergilir.

4

“Urutan giliran ditentukan dengan melempar dadu; pemain dengan poin tertinggi mulai lebih dulu. Jika ada seri, ulang lempar dadu.”



PERATURAN PERMAINAN



1. Setiap pemain perlu melemparkan sebuah dadu untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama dan seterusnya. Bagi sesiapa yang mendapat angka tertinggi ia merupakan pemain pertama.

2. Setelah pemain mengetahui giliran masing-masing, pemain pertama perlu melempar dadu untuk menggerakkan token dari petak “MULA” mengikut angka yang tertera di permukaan dadu tersebut. Token pemain A akan tetap berada di petak mereka berhenti sambil menunggu gilirannya tiba semula.

PERATURAN PERMAINAN



3. Pemain perlu melempar dadu dan menggerakkan token yang dipilih mengikut jumlah mata dadu.

4. Jika token berhenti di:

Petak Tangga: Pemain perlu naik ke atas tangga.

Kepala Ular: Pemain perlu turun ke ekor ular.

Petak QR Pemain harus:

- Scan QR menggunakan peranti.
- Jawab soalan yang tertera dalam QR

5. Setelah menjawab, permainan diteruskan seperti biasa di giliran berikutnya (Tidak ada penalti jika jawapan salah).

CARA MENANG PERMAINAN

Pemain perlu menggerakkan token dari petak “Start” hingga petak “Finish” dan melalui soalan-soalan dalam QR. Pemain pertama yang sampai di petak “Finish” dikira sebagai pemenang :)



HASIL PEMBELAJARAN

Melalui permainan ini, pemain akan dapat:





PEMBELAJARAN 1

Meningkatkan kesedaran tentang bahaya & risiko penggunaan dadah secara suntikan.

PEMBELAJARAN 2

Memahami bagaimana Human Immunodeficiency Virus (HIV) dapat menular.

PEMBELAJARAN 3

Mengetahui cara pencegahan HIV dan pentingnya sokongan sosial kepada golongan IDU.





SELAMAT BERMAIN!

"INJECT THE TRUTH, BREAK THE VIRUS"