

चलो एक देश बसाएँ



विकास के संसाधनों और सुविधाओं का टेबल

क्रम	विकास का क्षेत्र	खर्च (टोकन में)		आय (प्रति वर्ष टोकन में)
		प्रथम वर्ष	हर साल	
1	प्राथमिक शिक्षा	2	0	0
2	माध्यमिक शिक्षा	3	0	0
3	उच्च शिक्षा	3	1	1
4	टेक्निकल शिक्षा	6	1	2
5	चिकित्सा विद्या	6	1	2
6	रास्ता	3	2	1
7	पोर्ट (समुद्री बंदरगाह / हवाई अड्डा)	10	4	5
9	मार्ग परिवहन	5	2	2
9	5 स्टार होटल्स	6	3	3
10	पीने के पानी की व्यवस्था	3	1	1
11	प्राथमिक आरोग्य सुविधाएं	3	1	1
12	रासायनिक उर्वरक उद्योग	4	2 (तीन साल के बाद 3)	3 (तीन साल के बाद 2)
13	थर्मल पावर स्टेशन	7	2 (दो साल के बाद हर साल 1 की बढ़ोतरी)	3 (तीन साल के बाद 2)
14	पेट्रोल रिफाइनरी	10	2 (दो साल के बाद हर साल 1 की बढ़ोतरी)	3 (तीन साल के बाद 2)
15	खेती व पशुपालन	3	1	2
16	विनयन एवं कॉमर्स	2	4	2
17	जेवेलरी इंडस्ट्री	2	2	2

अतिरिक्त सुविधाओं का टेबल (केवल राउंड 3 के बाद)

क्रम	विकास का क्षेत्र	खर्च (टोकन में)		आय (प्रति वर्ष टोकन में)
		प्रथम वर्ष	हर साल	
18	ऑर्गेनिक फार्मिंग (संपोषी खेती)	5	1	2 (दो साल के बाद 1 की बढ़ोतरी)
19	सोलर पावर	6	2	2 (दो साल के बाद 1 की बढ़ोतरी)
20	आधुनिक शस्त्र की फेक्टरी	10	2 (अगले साल से हर साल 1 की बढ़ोतरी)	5 (हर साल 1 की कमी जो ऋण में भी जाएगी)
21	प्राकृतिक औषधि	3	1	2
22	न्यूक्लियर पावर स्टेशन	10	2	2 (दो साल के बाद यह फिर से तय होगा। हो सकता है की हर साल मिलने वाले 10 टोकन पर भी असर पड़े।)

किसके लिए: 15-18 वर्ष की आयु के लिए

समय अवधि: 2 घंटे

सामग्री: 2 रंगों की गोठियाँ/टोकन (2 गुटों के लिए 2 रंग); 200 - 200 दोनों रंगों की; तथा लिखने के लिए एक बोर्ड, और खेल के परचेस कार्ड्स के सेट का प्रिंट (दो सेट)

उद्देश्य: खिलाड़ी, टिकाऊ विकास के सभी पहलुओं को समझें और उसके आधार पर देश निर्माण की प्रक्रिया का आयोजन करें।

क्या करें (फेसिलिटेटर द्वारा पूर्व-तैयारी)

- यह टीम में खेला जाने वाला खेल है। बच्चों को दो गुट में बाँटना है। याद रहे कि दोनों गुट में विविध-कुशलता वाले बच्चे लगभग समान संख्या में हों। जैसे कि कुछ गणित में माहिर, कुछ अच्छे वक्ता, कुछ अच्छे लीडर, इत्यादि।
- दोनों गुटों के पास लिखने के लिए एक पेन और नोटबुक हो।
- दोनों गुटों को बताएँ कि वे एक टीम हैं और एक ऐसे समुदाय का प्रतिनिधित्व कर रहे हैं, जो एक छोटे टापू पे नया राष्ट्र निर्मित करने जा रहे हैं।
- उन्हें ये जानकारी भी दें कि एक राष्ट्र व समाज में भिन्न-भिन्न प्रकार के समुदाय सम्मिलित होते हैं, जैसे कि व्यवसाय से जुड़े लोग, अकादमिक विशेषज्ञ, राजनेता, सरकार, किसान, मछली-व्यवसाय, इंजीनियर, डॉक्टर, फेसिलिटेटर, फारेस्ट गार्ड्स, इत्यादि।
- उन्हें भी अपनी टीम में ऐसे अलग-अलग समुदाय के लोग रखने हैं। टीम के सदस्य निर्धारित करें कि कौन से सदस्य किस समुदाय से होंगे।
- इतनी जानकारी देने के बाद दोनों गुटों को 10 मिनट का समय दें, यह तय करने के लिए कि कौन से बच्चे किस जूथ/समुदाय के प्रतिनिधि हैं।
- प्रतिनिधि इस प्रकार हो सकते हैं:

■ व्यापारी	■ शिक्षा कर्मी	■ महिला संगठन की प्रतिनिधि
■ दैनिक-देहाड़ी कमाने वाले लोग	■ राजनेता	■ विद्यार्थी
■ आरोग्य कर्मी	■ किसान	■ मछली पकड़ने वाले
■ बेरोजगार	■ उद्योगपति	■ कन्सल्टन्ट
■ फारेस्ट गार्ड	■ इंजीनियर	■ वैज्ञानिक
■ फार्मासिस्ट	■ कंप्यूटर इंजीनियर	■ स्पेस इंजीनियर
■ आंकड़ा शास्त्री	■ संगीतज्ञ	■ कलाकार
■ पायलट	■ बैंकर	■ नीतिकार (policy maker)
- उन्हें बताएँ कि प्रतिनिधि तय करने के समय ये याद रहे कि दोनों गुट अपने-अपने राष्ट्र के प्रतिनिधि बना रहे हैं, जो कि नए राष्ट्र के निर्माण से जुड़े हुए अहम फैसले लेंगे।
- गुट को बताएँ कि प्रतिनिधि निर्धारित ऐसे करें कि कोई भी सदस्य (बच्चा) बाकी न रहे, और हर समुदाय में कम-से-कम दो सदस्य या ज़्यादा हों, जैसे की, 3 सदस्य किसान हैं, 2 सदस्य व्यापारी हैं, 3 महिला प्रतिनिधि हैं, 2 राजनेता हैं, इत्यादि।
- जब दोनों गुट अपने-अपने समुदाय के प्रतिनिधि सुनिश्चित कर लें, तब खेल खिला रहे फेसिलिटेटर दोनों गुट में कौन-कौन से प्रकार के प्रतिनिधि हैं और उनकी संख्या की जानकारी ले लें। ध्यान रहे कि कौन सा सदस्य कौन सा रोल ले रहा है वो जानकारी नहीं लेनी परन्तु कितने सदस्य किसान या विद्यार्थी या और कोई भूमिका ले रहे हैं, उनकी संख्या नोट करनी है।
- जब सब सदस्यों की भूमिका तय हो जाए, बाद में दोनों गुट अपने-अपने गुट के नेता का भी चयन कर लें। नेता केवल एक ही होगा। साथ-साथ ये भी बताएँ कि अब दोनों गुट से जो भी बात फेसिलिटेटर की होगी वो सिर्फ नेता के द्वारा ही होनी चाहिए। जब इतनी तैयारी हो जाए तब खेल से जुड़ी बाकी सूचनाएँ और नियम कहें।

समापन चर्चा

खेल के बाद की चर्चा में दो अवधारणाओं पर ध्यान केंद्रित किया जाना चाहिए - (A) टिकाऊ विकास की परिभाषा और अवधारणा, और (B) फैक्टर्स (परिबल) जो टिकाऊ विकास को सक्षम या बाधित करते हैं। चर्चा के लिए कुछ प्रमुख प्रश्न ये हो सकते हैं:

- विकास का अर्थ क्या है, टिकाऊ विकास क्या है?
- एक टिकाऊ राष्ट्र का निर्माण करते समय क्या ध्यान रखना चाहिए?
- प्रत्येक टीम में नेता कौन थी / था? उसका व्यवसाय क्या था? नेता का चयन कैसे हुआ?
- क्या नेताओं ने अपने देश के सभी नागरिकों से सलाह ली? क्या वे हर साल इस प्रथा का पालन कर पाए? यदि नहीं तो क्यों?
- क्या टिकाऊ विकास और लोकतंत्र के बीच कोई संबंध है?
- नागरिकों का कौन सा समूह सबसे अधिक सुविधा की माँग कर रहा था? क्या इनका प्रतिनिधित्व उन छात्रों द्वारा किया गया जो आम तौर पर अधिक मुखर हैं?
- लोकतंत्र में सभी नागरिक अपनी सोच और माँग सरकार तक पहुंचा सकें उसके लिए कौन से फैक्टर्स महत्वपूर्ण हैं?

फेसिलिटेटर के लिए विशेष सूचनाएँ

- टेबल में दिए गए संसाधन / सुविधा और 'परचेस कार्ड्स' राष्ट्र विकास से जुड़े संभावित संसाधन तथा सुविधाएँ हैं। फेसिलिटेटर अपने स्कूल, शहर/गाँव तथा आम सामाजिक सन्दर्भ पे आधारित इस टेबल और कार्ड्स में कुछ बदलाव भी कर सकते हैं। उदाहरण के लिए, किसी रक्षा प्रतिष्ठान के अंदर स्थित कोई स्कूल सूची में 'रक्षा बलों' को जोड़ सकता है; या नदी के किनारे स्थित कोई स्कूल 'बहुउद्देशीय-बांध निर्माण परियोजना' आदि जोड़ सकता है।
- बच्चे खेल के दौरान ये टेबल हमेशा ही देख पाएँ, इस तरह से रखना चाहिए।
- अब खेल की शुरुआत होगी। एक-एक कर के राउंड्स आगे बढ़ेंगे और गुट चर्चा के बाद अपने टिकाऊ आयोजन के अनुसार सुविधाएँ खरीदेंगे। हर राउंड में सोचने के लिए दो मिनट दीजिए।
- फिर प्रथम गुट अपनी लिस्ट / सूची ले कर आएगा। जो सुविधा माँगे वो दीजिए। और उसके बदले में जितने लिखे हैं उतने टोकन ले लीजिए।
- एक गुट अपनी सुविधा ले कर जाए फिर आप दूसरे गुट को बुलाइए। ध्यान रहे कि दोनों गुट को साथ न बुलाएँ। आप यह भी ध्यान रखें कि दोनों गुट आपस में चर्चा न करे।
- जब प्रथम राउंड की समाप्ति हो दोनों गुटों को 10-10 टोकन (उसके ही रंग के) दीजिए। कहिए की ये एक साल में प्रकृति ने आपको दिया है। अब दूसरा राउंड शुरू करें। फिर तीसरा।
- तीन राउंड के बाद एक घोषणा करें। उन्हें बताएँ कि इस वर्ष कुछ वैज्ञानिक प्रगति हुई है। कुछ नई सुविधाएँ भी उपलब्ध हो गई हैं। ये दी गई टेबल के अनुसार हैं।
- अब खेल फिर से शुरू करें।
- यह खेल 10 राउंड तक चलना चाहिए, लेकिन अगर किसी टीम का बिना नई सुविधाएँ खरीदे एक राउंड का सालाना खर्च 10 से ज्यादा हो जाए तो उस देश को दिवालिया घोषित कर दिया जाएगा। और खेल बंद हो जाएगा।
- यदि नहीं, तो खेल 10 राउंड तक जारी रहेगा।
- अंत में, जिस देश के पास अधिक सुविधाएँ, अधिक रिटर्न और अच्छा प्राकृतिक लाभांश होगा, वही विजेता होगा।

खेल से जुड़ी सूचनाएँ और नियम

- दोनों टीम के पास एक नया टापू राष्ट्र बनाने का काम है।
- इस काम के लिए दोनों राष्ट्र-विकास का आयोजन करेंगी; जिसके लिए दोनों टीमों अंदरूनी चर्चा करेंगी।
- ये आयोजन 10 साल तक का होगा।
- खेल का 1 राउंड यानि एक वर्ष। तो खेल के कुल 10 राउंड होंगे।
- दोनों राष्ट्र को प्राथमिक संपत्ति के स्वरूप में 100 टोकन / गोटियाँ मिलेंगी।
- प्रति वर्ष, कुदरत दोनों राष्ट्रों को नए संसाधन देगी, जो कि 10 टोकन / गोटियों के रूप में दिया जायेगा। अर्थात फेसिलिटेटर हर राउंड के शुरू होने के समय 10 टोकन दोनों गुटों को देंगे। ये दूसरे राउंड से शुरू होगा।
- दोनों गुट अपने-अपने राष्ट्र-निर्माण का आयोजन करेंगे।
- कितना खर्च करने से कौन सी सुविधा राष्ट्र में उपलब्ध होगी उसका एक टेबल यहाँ दिया गया है। और इसी टेबल के आधार पे इस खेल के 'रेडी टू परचेस सुविधा/संसाधन' कार्ड्स भी हैं।
- राष्ट्र-निर्माण से जुड़ी सुविधाओं और संसाधनों के प्रकार का एक टेबल यहाँ दिया गया है। प्रत्येक सुविधा/संसाधन की कीमत (टोकन में) संसाधन कार्ड्स पे लिखी हुई है। अपने-अपने राष्ट्र निर्माण योजना के अनुसार (जो नेता को अपने गुट के सदस्यों के साथ चर्चा कर के बनानी है), दोनों गुट को हर राउंड (अर्थात, हर वर्ष) में कुछ नए संसाधन खरीदने का मौका मिलेगा। वे जो भी खरीदेंगे, उसके बदले में उन्हें उस संसाधन की कीमत रंगीन टोकन से चुकानी होगी। और हर वर्ष उन्हें प्राकृतिक बोनस (10 टोकन का) भी मिलेगा।
- खिलाड़ियों को याद दिलाते रहें कि उन्हें एक टिकाऊ (टापू) राष्ट्र निर्माण करना है। यानि कि समुद्री इकोसिस्टम (पारिस्थितिक तंत्र) भी स्वस्थ बना रहे; मानव-समाज भी पढ़ा-लिखा, जागरूक, स्वस्थ और खुशहाल हो; राष्ट्र में औद्योगिक प्रगति भी हो; तथा राष्ट्र भी सुरक्षित रहे। ऐसे राष्ट्र के निर्माण के लिए वे कौन-कौन से संसाधनों और सुविधाएँ का आयोजन करना चाहेंगे।
- प्रत्येक राउंड में गुटों को चर्चा कर के निर्णय तक पहुँचने के लिए 2 मिनट दी जाएगी। दो मिनट चर्चा कर के निर्णय तक पहुँचने के बाद उनके नेता राष्ट्र द्वारा खरीदी जाने वाले संसाधन / सुविधा की लिस्ट फेसिलिटेटर को देंगे। साथ में उन्हें खरीदने की कीमत के अनुसार टोकन भी फेसिलिटेटर को देंगे। अब फेसिलिटेटर उन्हें उस सुविधा का परचेस कार्ड देंगे और हर वर्ष का प्राकृतिक बोनस (10 token) भी दोनों गुटों को देंगे।
- प्रत्येक राउंड के बाद दोनों टीमों के खर्च व आय का हिसाब बोर्ड पे लिखें।
- याद रहे कि गुट के नेता को अपने राष्ट्र के सभी नागरिकों (गुट के सदस्य) का खयाल रखना है। उनसे हर राउंड के आयोजन के विषय में सलाह भी लेनी है।
- गुट में कौन-कौन प्रतिनिधि हैं? आने वाले 25-30 साल में जनसंख्या कितनी और किस उम्र के लोगों की ज़्यादा बढ़ेगी; समुद्री प्रकृति में कैसा निर्माण बुद्धिगम्य होगा; टिकाऊ होने में कौन से परिबल महत्वपूर्ण हैं; नई सुविधाएँ और संसाधनों की कीमत क्या है? भविष्य में क्या इन सुविधाओं में मेंटेनेंस का खर्च आएगा? क्या इनसे प्रदूषण होगा, क्या इनसे मुनाफा होगा? इत्यादि, कुछ ऐसे प्रश्न हैं जो गुप्स और उनके सदस्यों को हर राउंड में निर्णय लेने में मददरूपी होंगे। याद रहें की ये सुविधा प्राप्त करने के लिए पूरे राष्ट्र के प्रतिनिधि (अर्थात गुट के सब प्रतिनिधि) से मशवरा करना जरूरी है।
- 10 साल के बाद आप का राष्ट्र अपने कदमों पर खड़ा हो, ऐसा टिकाऊ विकास करना है। आप का राष्ट्र शायद टुरिज़म राष्ट्र भी हो सकता है, या इंजीनियरिंग के लिए जाना राष्ट्र हो सकता है, खेती-प्रधान राष्ट्र हो सकता है, या कपड़े, फैशन इंडस्ट्रीज पे आय को निर्भर रखने वाला राष्ट्र भी हो सकता है। टीम जो भी निर्णय लें, उन्हें ये ज़रूर ध्यान में रखना चाहिए कि उनका राष्ट्र एक टापू राष्ट्र है।
- दोनों गुटों को हर साल 10 टोकन मिलते ही रहेंगे ये भी याद दिला दें।
- जब सब खिलाड़ी इतनी सूचना समझ ले तब फेसिलिटेटर दिए गए टेबल को सब के सामने रख दें। या बोर्ड पे लिख दें। सब को टेबल पढ़ने के लिए 2-3 मिनट का समय दें।