

Módszertani ajánlás



A VÁLTOZÁS BENNED VAN ...



TE BENNE VAGY?

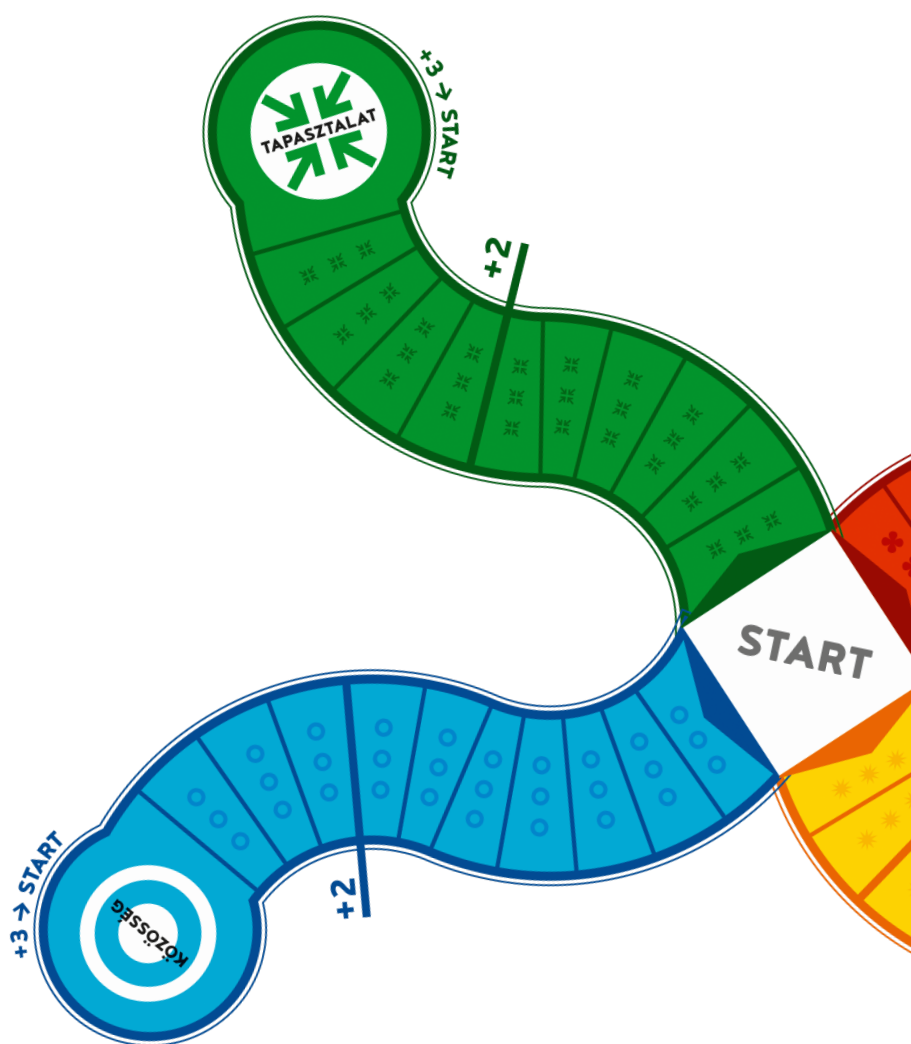
című nemformális foglalkozáshoz

2024.



TARTALOM

<u>1. Bevezetés a használatba</u>	3
<u>2. Szakmai alapok</u>	5
<u>3. A társasjáték üzenetei</u>	7
<u>4. A társasjáték előkészítése</u>	10
<u>5. A társasjáték levezetésének ajánlott folyamata</u>	12
<u>6. A tanulságok feldolgozását segítő módszerek</u>	14
<u>7. Játékvariánsok, alternatív lehetőségek, extrák</u>	17
<u>8. Készítők, fejlesztési folyamat</u>	19
<u>Impresszum</u>	23



1. BEVEZETÉS A HASZNÁLATBA

„**A VÁLTOZÁS BENNED VAN... TE BENNE VAGY?**” című társasjátékot mi, fejlesztők azzal a céllal hoztuk létre, hogy a társadalmi részvétel egy fontos elemét, az önkéntességet megismertessük, elfogadtassuk, érdekessé tegyük a fiatalok számára. A fejlesztőcsapat célja, hogy az ifjúság körében egyre népszerűbb legyen önkénteskedni, hogy a fiatalok bátran próbálják ki magukat egy-egy önkéntes akcióban vagy programban. Éppen ezért ez nemcsak egy önmagában álló társasjáték, hanem egy folyamatba ágyazott, tanító jellegű játék, amely köré a hatás elérése miatt javasolt egy feldolgozó foglalkozást szervezni. A módszertani ajánlás tehát nemcsak a játék levezetését tárgyalja, hanem bemutatja a teljes folyamatot és mindazt, amit fontosnak tartunk az alkalmazás során.

A társasjáték használatát ajánljuk azoknak az ifjúságsegítőknak, pedagógusoknak, oktatóknak, tanácsadóknak, kortárs segítőknak, önkéntes koordinátoroknak, akik fiatalokkal foglalkoznak, és szeretnék célcsoportjukat önkéntes tevékenységre motiválni. Mivel ez egy tanulási folyamatba ágyazott társasjáték, kitűnő gamifikációs eszköz a nevelés során, vagyis bátran ajánljuk azoknak, akik könnyed, szórakoztató, ugyanakkor az önkéntesség európai értékeit közvetítő eszközt keresnek.

A játék hozzáadott értéke, hogy két ország sajátosságait mutatja, mivel magyarországi és erdélyi fejlesztők közös produktuma. A Talentum Alapítvány az Önkéntesség Támogatásáért és a Gyulafehérvári Főegyházmegyei Caritas évtizedek óta folytatnak önkéntes tevékenységet; kiemelten foglalkozunk a fiatalok bevonásával. A felgyűlt tapasztalatokat tartalmazó játék és módszertani útmutató hasznos segítség azoknak, akik nyitottak egy innovatív eszköz alkalmazására. Ezt a rövid ajánlást úgy állítottuk össze, hogy könnyűszerrel megvalósítható és kivitelezhető legyen többféle ifjúsági közegben. Fő fókuszban a másfélórás iskolai foglalkozás áll, de egyszerűen adaptálható más környezetre is.

A módszertani ajánlás lépésről lépésre bemutatja:

a szakmai alapokat

a foglalkozást és benne a társasjáték levezetését

a foglalkozás előkészítését

a változatokat, játékvariánsokat, a speciális körülmény sajátosságait, alternatív felhasználási lehetőségeket

a lehetséges feldolgozási módszereket

és a készítőket.

Bízunk benne, hogy kiadványunk segíti és megkönnyíti azok munkáját, akik szeretnék az önkéntesség ügyét erősíteni a társadalomban, és egyre több fiatalnak bevonni a helyi közösség építő folyamataiba.

A társasjáték kereskedelmi forgalomban nem kapható. A nyomtatott példányok a fejlesztő partnereknél igényelhetők a készlet erejéig. Azonban a játékot mindenki elérheti online formában és letöltheti a következő webhelyeken:

**Talentum
weboldal**



**Young
Caritas
weboldal**



A letöltött játék és a módszertani ajánlás szabadon és ingyenesen felhasználható, sokszorosítható, sőt továbbfejleszthető. Erre utalnak az üres játékkártyák, amelyek segítségével helyi igényekre formálható a játék. Számunkra is fontos, hogy az eszköz hasznosíthatóságáról információt kapjunk, ezért örömmel veszünk minden véleményt, visszajelzést, továbbfejlesztési ötletet. Erre a célra a következő platform használható:

**Menti.com
hozzáférési kód:
85 21 68**



A visszajelzések eredményeit rendszerességgel megosztjuk a Talentum Alapítvány Facebook oldalán, így időről időre nyomon követhetők a javaslatok.

„A VÁLTOZÁS BENNED VAN... TE BENNE VAGY?” című társasjáték fejlesztését, kivitelezését és terjesztését az Európai Unió támogatásával valósítottuk meg a „Húzz lapot az önkéntességre!” (Projektazonosító: 2022-1-HU01-KA210-YOU-000081331) című pályázat keretein belül. A magyar nyelvű kiadást kiegészíti az angol nyelvű online verzió, így a játék számos országban elérhető. Célunk, hogy Európában egyre növekedjen a fiatal önkéntesek száma, ezért biztatunk minden felhasználót arra, hogy dolgozzunk együtt az új generáció bevonásán, bátorításán.

**SIKERES FELHASZNÁLÁST, HATÉKONY TANULÁSTÁMOGATÁST
ÉS JÓ SZÓRAKOZÁST KÍVÁNUNK!**

2. SZAKMAI ALAPOK

A társasjáték fejlesztésének első lépése volt, hogy mi, tervezők, mind azonos szakmai nyelvet beszéljünk, egyetértsünk azokban a módszerekben, ismeretekben, amire alapoztuk a játékot. Ebben a fejezetben ezeket az alapokat foglaltuk össze.

A játék üzenete: Az önkéntesség sokszínű tevékenység, amiben mindenki megtalálhatja a számára legalkalmasabb formát, időkeretet, valamint a fogadószervezettel való együttműködés módját. Az egyéni önkéntesség által ügyesebbekké, gyakorlottabbakká válunk, olyan erőforrásokat kapunk, melyeket felhasználva képessé válunk arra, hogy a társadalom aktív, befolyásoló tagjai lehessünk, hozzásegítsük lakókörnyezetünket, városunkat, országunkat a társadalmi problémák megoldásához. Fontos üzenetnek tartjuk, hogy az egyén önmagában kevesebbre képes, mintha összefog másokkal, ami által az erőforrásaik összeadódnak.

Az önkéntesség informális tanulási helyzet, ezért a tanulási környezet értelmezése is fontos elemét képezte a közös fejlesztési folyamatnak.

Tanulási környezet:	Formális	Nemformális	Informális
Tudatosság	Tudatosan tervezett	Tudatosan tervezett	Élettapasztalaton keresztül szerzett, nem tudatos tanulás
Tanulási folyamat szervezettsége	Szervezett folyamat	Szervezett folyamat	Nem szervezett, de a tanuló szervezeti magának
Célmeghatározás	Előre tervezett tanulási cél	Előre tervezett tanulási cél	Nincs vagy előre nem tervezett cél
Tartalom	Előre meghatározott, a folyamat közben és a végén is ellenőrzött	Összeállított, de rugalmas, alkalmazkodik a résztvevők igényeihez	Nem szándékolt, inkább üzenet közvetítés
Kapcsolat a képző és a résztvevő között	A kapcsolat a külső előírások által meghatározottabb a személyes kölcsönhatáshoz képest	Kölcsönösebb, közvetlenebb interakció jellemzi	Időben és térben elválasztott, a képző és résztvevő szerepek meg sem jelennek
Tanulási eredmény mérése	Előre szabályozott mérés van	Előre szabályozott mérés van	Nincs mérés

A fiatalok megszólítására játékos formát terveztünk, hogy más legyen, mint a megszokott iskolai módszer, annak ellenére, hogy a játékot a tanteremben alkalmazzuk. Ezért a gamifikációra építettünk.

A gamifikáció (angolul gamification) játékosítást vagy játékosítást jelent. A gamifikáció itt azt jelenti, hogy amikor a játék módszerét alkalmazzuk nem játékos környezetben, azért hogy a fiatalok élményét fokozzuk, és az elköteleződésük is nagyobb lehessen. A gamifikációs módszert a játékelmélyre alapozva egyfajta ösztönző, motiváló rendszerként használtuk, különösen iskolai környezetben. Az iskolában a fiatalok nem annyira szeretnék újabb témakört a hagyományos módon „tanulni”, és a diákok nem érznek erőteljes késztetést arra, hogy együttműködjenek. A projektpartnerek korábbi tapasztalata megmutatta, hogy a „játékosított” tanulás olyan újdonságot, élményt képes hozni a fiatalok számára, ami felerősíti a játék hatékonyságát, így az átadandó üzenet és ismeret jobban célba ér.

Végül, de nem utolsósorban, a társasjátékunk témáját, az önkéntességet jártuk körbe, az önkéntességhez kapcsolódó fogalmakat határoztuk meg. Kijelöltük azokat az alapokat, amelyekre a játék épít.

Az *önkéntesség* olyan tevékenység, amit szabad akaratból, ellenszolgáltatás nélkül, mások javára, a nonprofit szektorban végeznek.

Az önkéntességet kínáló szereplők a nonprofit szektor intézményei, a civil szervezetek, egyházi vagy önkormányzati intézmények, amelyeket összefoglaló néven *fogadóhelynek* nevezünk.

Az *önkéntes személy* lehet bárki, kortól, nemtől függetlenül, akár egyedül, akár csoportosan végzi az önkéntességet. Lehet az önkéntesnek előzetes tapasztalata, tudása, ami hasznos bizonyos tevékenység esetében, más tevékenységek esetében semmiféle előzetes tudás nem szükséges. Van, amikor valaki épp azt szeretné csinálni, amihez ért, más esetben pedig épp kipróbálná magát valami nagyon új tevékenységben.

A játék törekszik arra, hogy bemutassa: az *önkéntesség* sokszínű, sokféle tevékenység. Az *Önkéntes lehetőség* kártyák ezt tükrözik összeállításukban. Minden kártya egy-egy önkéntes lehetőséget jelenít meg, amin belül további kétféle tevékenység található, ezzel is utalva arra, hogy mindig vannak további lehetőségek a bekapcsolódásra. Mindenkinek van esélye arra, hogy a neki tetsző lehetőséget megtalálja.

Az önkéntes tevékenységben az a különleges, hogy nagy segítséget jelent embertársainknak, a környezetünk számára, amiből maga az önkéntes is profitál. Ezt erősíti, hogy négyféle területen tudnak a játékosok erőforrást gyűjteni. **Tapasztalatot** szereznek, **Sikerélményük** lesz, **Közösséghez** is kapcsolódnak és végül **Jutalomban** is részesülhetnek, ahogy a való életben, úgy a játékban is.





A FOGYATÉKKAL ÉLŐK ESÉLYEI NEM EGYENLŐEK

Az intézményekben lakó vakok és gyengénlátók nehezen jutnak el külső programokra, mert nem tudnak önállóan közlekedni. Mivel nincs elég kísérő, kevesebb helyet tudnak meglátogatni.

« **TÁRSADALMI KIHÍVÁS** »

Az önkéntesség végső soron lehetővé teszi, hogy általa valós hatást érzünk el a társadalomban, cselekvő polgárok lehessünk. Ezt mutatják a *Társadalmi kihívás* kártyák, amelyek célja, hogy a fiatalok számára néhány jól érthető és látható társadalmi kihívást mutassanak be. A társadalmi kihívások a teljesség igénye nélkül kerültek összegyűjtésre, és egyszerű, közérthető megfogalmazásban szerepelnek.

Sok önkéntes lehetőség, amit egyes emberként végzünk, építi és támogatja a társadalmi kihívások megoldását, ami már a közösen megélt mindennapok része. Az egyéni munka a közös jóléthez járul hozzá, az egyéni önkéntes segítségerek hatnak a társadalom egészére. Mindezt a játék igyekszik strukturális felosztásával is érzékeltetni.

3. A TÁRSASJÁTÉK ÜZENETEI

A társasjáték témaköre az önkéntesség fogalma köré szerveződik, hosszú távú célja az önkéntesség megismertetése, promotálása a fiatalok körében. Maga az önkéntesség azonban tág fogalom, ebből kifolyólag pedig a játék üzenetrendszer is komplex, ezért tulajdonítunk fontos szerepet a facilitátornak, aki a játék során ezeket a didaktikai aspektusokat kihangsúlyozza, illetve segít a felismerésükben, tudatosításukban, feldolgozásukban.

A játék üzeneteinek meghatározása a társasjáték-készítés folyamatának egyik kezdőpontja volt. A korcsoport és a felhasználhatóság aspektusainak tisztázása után a munkacsoport a brainstorming módszerével alkotott meg egy listát mindazokkal az üzenetekkel, amelyeket a játék során szeretnénk átadni a játékosoknak. Olyan elemek szerepeltek ezen a listán, amelyek leírják, hogy számunkra mit jelent és mit képvisel az önkéntesség, illetve hogy ebből mit szeretnénk mindenképp megismertetni a tágabb közönséggel. Az alábbi elemeket érezzük fontosnak: az önkéntesség fogalma, az önkéntesség előnyei és hasznossága, a társadalmi felelősségvállalás lehetősége az önkéntesség által, az önkéntesség menő (sőt szexi), az önkéntesség sokszínű, az önkéntességben megélt érzések, az önkéntesség és a saját képességeink összekapcsolása, az önkéntességben erőforrás rejlik, az együttműködés és közösség élményét adja, és érzékenyít a helyi közösség problémái iránt.

A fentiek alapján kirajzolódott az a három fő üzenet, melyet mindenképp javasunk a feldolgozás során kihangsúlyozni.

Az önkéntesség sokszínűsége:

Az önkéntesség nagyon sokféle helyzetben tud megvalósulni, sokféle fogadóhely van, azoknak nagyon sokféle tevékenysége, így az önkéntesség is nagyon sokféle színben tud megjeleníteni. Ezt a sokféleséget jelenítik meg az Önkéntes lehetőség kártyák. Emellett azt is érdemes tudni, hogy az önkéntesség nemcsak a fő tevékenysége lehet egy fogadóhelynek, mint óvodásokkal vagy idősekkel való foglalkozás, patakmeder takarítása, hanem a szervezet számára is lehet önkéntes tevékenység keretében segítséget nyújtani, az úgynevezett irodai vagy háttér munkákban. Erre is utalnak a kártyák. A széles repertoárt nem könnyű átlátni, de a sokféle Önkéntes lehetőség kártya ezt jól megmutatja a játékban. A játék első felében, minél több ilyen lehetőséget tartalmazó kártya megoldásával „önkénteskednek” a játékosok, és gyűjtik erőforrásaikat, ami által eljutnak a *Társadalmi kihívások* megoldásához.

Az önkéntesség előnye, hasznossága:

Ahhoz, hogy valaki önkénteskedni kezdjen, szükséges a motiváció. Az önkéntes számára fontos, hogy a motivációja kiteljesedjen, azaz neki is előnyös legyen, amit csinál, miközben másokon segít a munkájával. Ez a kettősség jelenti az önkéntesség különleges erejét, divatos kifejezéssel élve: win-win helyzetét. Az előnyök többfélék, az önkéntesség lehetőséget ad arra, hogy egy fiatal **tapasztalatot** szerezzen a körülötte lévő világról, a munkáról. Az önkéntes számára az elvégzett feladat **sikerélményt** nyújt, ahogy látja az idősek mosolyát vagy egy megtisztult patakmedret. Az önkéntes tevékenységet végezhetjük egyedül, de esetenként épp abban rejlik az ereje, hogy barátokkal vagy egy addig idegen nagyobb csapattal kell együtt dolgozni, ilyenkor a sikeresen elvégzett feladat mellett a **közösség** élménye is meghatározó. Az önkéntes tevékenység elismeréseként a fogadóhelyek gyakran adnak jutalmat, ami lehet a tevékenységből következő **jutalom** (pl. egy fesztiválon a promóciós munka után ott maradhat az önkéntes a koncerteken is), de lehet ajándék is.

Az önkéntes tevékenység érzelmi vonatkozása:

Az önkéntes tevékenység alatt átérezzük azoknak az élethelyzetét, akiken segítünk (pl. kórházi önkéntesség), vagy elgondolkodunk azon a helyzeten, amin segítünk (pl. környezetvédelem). A szervezet számára végzett adminisztratív tevékenység jellemzően nem jelent olyan mély érzelmi kapcsolódást, de ha megismeri egy önkéntes a szervezetet, ahol dolgozik, ott már szintén megjelennek érzelmi vonatkozások.

A játék pörgős, változatos, sokféle önkéntes tevékenységet kínál, így érzelmileg is érinti a játékosokat, a közös játék során vidámság, lelkesedés a jellemző, azonban gyakran lehetnek viták, sőt néha konfliktushelyzetek is kialakulhatnak a csoportban. A játék folyamata két részből áll, az elsőben egyéni játékfolyamat van, míg a másodikban csoportos együttműködés. Erre a váltásra is jellemző az érzélem, a játékosok számára néha furcsa érzés, hogy az egyénileg összegyűjtött előnyöket beadják a közösbe, ami azonban az érzelmi élmény által jól mutatja azt, hogy bár közösségben jobban tudunk boldogulni, de ezt nem olyan könnyű felvállalni, és hogy erre tudatosan kell felkészülni.

E három fő üzenetet érinti a játék (az önkéntesség sokszínűsége, az önkéntesség előnyei és hasznossága, illetve az önkéntesség során megélt érzések), ami nem mindig tudatosodik azonnal a játékosokban a játék hevében. A játékot követően a facilitátor feladata, hogy az élmény szintről tudatos szintre hozza a résztvevőkben a megélt információkat, attitűdöket.

A több mint egy évet felölelő fejlesztési folyamat során közel 200 fiatal tesztelte társasjátékunkat, az általuk kitöltött visszajelző kérdőívekben pedig hét fő tematika különült el annál a kérdésnél, hogy mi a játék üzenete.

A közösség ereje:

a tesztelők kiemelték a csapatmunka örömét a játék során, illetve azt a felismerést, hogy „Többen többre vagyunk képesek”.

A társadalmi problémák iránti érzékenység:

a tesztelők szerint a játék ráébresztette őket különböző társadalmi problémákra; mi több, felismerték azt, hogy az önkéntesség hasznos és fontos része egy jobb társadalom megteremtésének, illetve buzdítást is éreztek arra, hogy „tegyenek a mindennapi problémák megoldásáért”.

A cselekvésre buzdítás:

visszaköszön több visszajelzésben is, hogy mindenkinek meg kell próbálnia önkénteskedni, és mernie kell elindulni az önkéntesség irányában, illetve hogy ami „nekem apróság, az megváltoztatja mások életét”.

Az önkéntesség sokszínűsége:

a különféle önkéntes lehetőségek bemutatása által mutatkozott meg, és a játékosok motivációt éreztek arra, hogy ezek közül több mindent is kipróbáljanak.

Az önkéntesség előnyei:

új embereket lehet megismerni, közösségi élményt és sikerélményt lehet szerezni, az önkéntes számára újdonságot jelentő tevékenységekkel tapasztalatot lehet szerezni, és végül, de nem utolsósorban van, amikor konkrét jutalmat is adnak az elvégzett feladatokat követően.

Az érzékenyítés:

annak az élménye, hogy az önkéntesség által segíteni tudunk, és a végén hozzájárulhatunk a társadalmi problémák enyhítéséhez.

A buzdítás:

a játékosok felismerték, hogy a játék bátorít arra, hogy mindenki önkénteskedhet, mindenki képes megtalálni benne a saját egyéniségét, erősségét.

Örömmel láttuk, hogy a tesztelési folyamat eredményesnek bizonyult a társasjáték üzenetére vonatkozóan. Így nemcsak az általunk meghatározott három fő üzenetet sikerült átadni a fiatalok számára, hanem mindazokat az aspektusokat, melyeket a társasjáték kidolgozásának elején megfogalmaztunk. Mivel a játék nem önműködő, hanem facilitátor segíti a folyamatot, érdemes figyelnie, hogy ezek az üzenetek valóban tudatosodjanak, hiszen ezek a konklúziók képezik a játék tanulási lényegét.

4. A TÁRSASJÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A sikeres megvalósításhoz szükséges az, hogy a facilitátor felkészüljön, előkészüljön a célcsoportra és a játékra vonatkozóan is. Felmérje, hogy kiknek tartja a játékos alkalmat, ehhez igazítja a játékot, a felkészülését.

Ki a jó facilitátor?

Fontos, hogy olyan személy legyen, akinek tapasztalata van az ifjúsági munkában, kiscsoportos beszélgetések facilitálásában. A játék levezetése „keretes” módszer alapján történik, vagyis a facilitátor felvezeti a játékot, ráhangolja a résztvevőket a témakörre, majd a játékosok önállóan játsszák a játékot, végül újra a facilitátor vezetése mellett dolgozzák fel a játékélményüket és az önkéntesség témakörét.

A jó facilitátor sokféle lehet a célcsoporttól függően, de az fontos, hogy motivált legyen a téma átadásában, tudjon úgy vezetni, hogy nem ő mondja ki az igazságokat, hanem a fiatalok egymástól tanulnak, és élményeiket, véleményüket ütköztetve, egyezsége jutva tudják feldolgozni, – ha lehet még vidám hangulatban is – a játékot.

Javasolt, hogy a facilitátor *pedagógus, ifjúságsegítő* vagy *tréneri háttérrel rendelkező személy* legyen.

A játék formája

Táblajáték, amihez szükséges, hogy a játékosok a játéktábla köré üljenek, lássák egymást, így létre tud jönni a játék első felében az egyéni játék, majd a második körben a csoportos játék is. Minden játékos a táblára fókuszál, a játéktábla egyfajta közösségi teret teremt a játék idejére.

Játékhelyszín és a játékosok száma

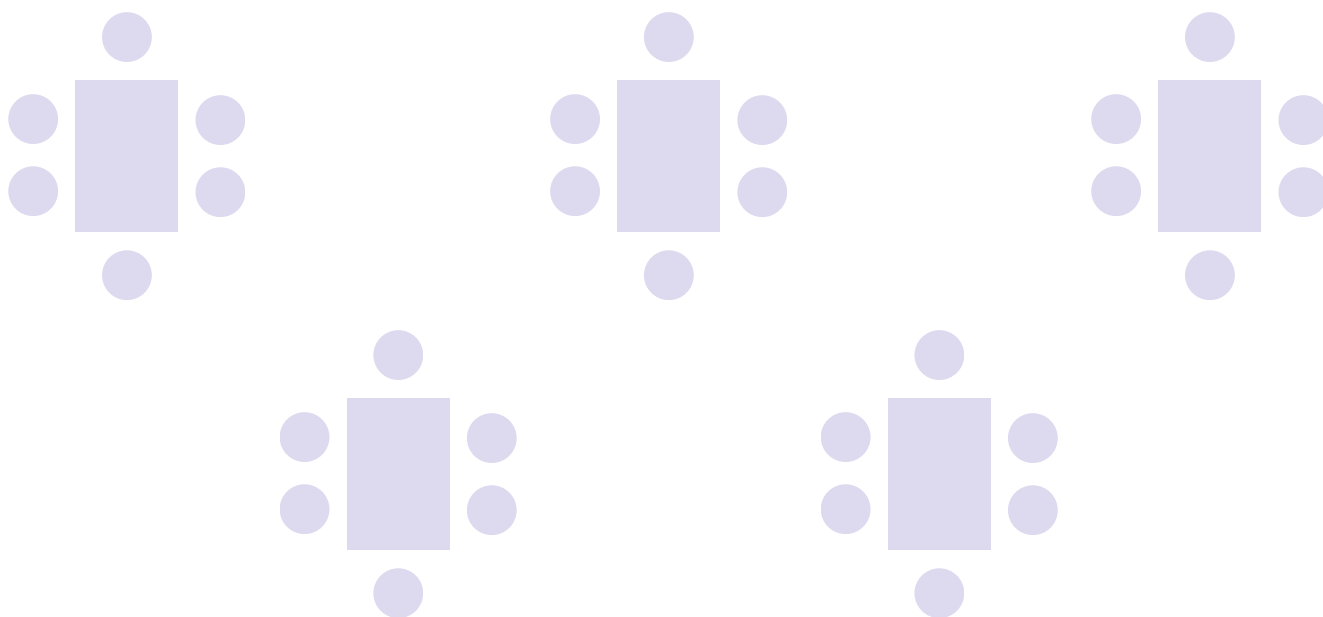
A játéknak érdemes egy olyan helyszínt választani, mely elég tágas ahhoz, hogy több kiscsoport is elférjen, ne zavarják egymást a csapatok, és minden csapat kényelmesen tudjon ülni a játékasztal körül. Gondoljunk arra is, hogy több csapat együtt zajos is tud lenni, főleg a játék hevében. A játék végén azonban a megosztásnál jó, ha a csapatok látják és hallják egymást, mert a megosztásban így válik közössé a játék tanítása.

Javasolt a játékot zárt térben játszani, vagy ha nyitott térben játsszunk, akkor olyan helyet választani, ahol a külső zaj nem zavarja a játék menetét és élvezhetőségét.

Egy társasjáték 4-8 fős kiscsoportokban játszható.

Az osztályközösségek esetében *ne haladja meg a 25-30 fős létszámot* a játékosok száma, mert az nagyon megnehezíti a minőségi feldolgozást. Ez esetben annyi társasjátékot kell beszerezni, ahány kiscsoportra osztjuk az osztályt.





Néhány tanács a facilitátornak:

Elkerülhetetlen, hogy a facilitátor előbb kipróbálja a játékot, mielőtt elkezdi a fiatalokkal játszani. Nem elég elolvasni a játékszabályt, ismerni is kell a menetét és a hatását, mivel fontos az is, hogy saját élményein és tapasztalatain keresztül tisztában legyen a játék által szerezhető benyomásokkal. Természetesen egyedül játszani nem megoldás, ezért érdemes egy tesztelést végeznie annak, aki szeretne osztályközösségben a társasjátékkal dolgozni vagy több alkalommal is felhasználná fiatalok bevonására. A facilitátor váljon a játék „nagymesterévé”, aki egyaránt ismeri a játékot és az átadandó üzenetet is.

A facilitátor felkészültségéhez az is hozzátartozik, hogy nemcsak a játékot ismeri, hanem azt be is tudja építeni egy keretbe, vagyis az elején felvezeti a játékot, aztán felügyeli a játékot, majd a végén becsatornázza a játék élményét és üzenetét. Ezért a facilitátornak érdemes jól átgondolnia és előre kiválasztania a feldolgozás során alkalmazott módszereket.

Például:

A játék elején a kiscsoportok kialakítása történhet számolós módszerrel (körben állnak és elszámolnak addig a számig, ahány kiscsoport lesz, és ezt a számolást addig folytatják, amíg minden játékosra sor kerül. A játékosok az elhangzott számnak megfelelő csoportban foglalnak helyet), véletlenszerűen (a megadott létszámot figyelembe véve mindenki abba a csoportban foglal helyet, ahol szeretne), stb.

A feldolgozásnál a visszajelzések történhetnek „bekiabálós” módszerrel (ez esetben jelentkezés nélkül az szólal fel, aki szeretne), vagy sorban mindenki visszajelez, vagy aki felszólal, az választja ki a következő személyt, aki folytatja a visszajelzést, stb.

Ahhoz, hogy semmi apró, de fontos részlet ne maradjon ki a játék során, érdemes a facilitátornak egy segítő társat bevonni, akivel a feladat egy részét megoszthatják. Amíg a játékvezető kíséri a játék folyamatát, addig a segítő méri az időkereteket és figyeli a csapat dinamikáját.



Amíg a játékvezető a játék végén feldolgozza a tapasztalatokat, élményeket, és megbeszéli a résztvevőkkel a felmerülő kérdéseket, témákat, addig a segítő jegyzetel, és ha szükségét látja, kiegészítheti egy-egy jó kérdéssel, gondolattal a játékvezetőt.

5. A TÁRSASJÁTÉK LEVEZETÉSÉNEK AJÁNLOTT FOLYAMATA

A játék „keretes” formában működik a leghatékonyabban, így nem pusztán a társasjáték időkeretét kell figyelembe venni, és a játékszabályt kell jól megismerni, hanem a felvezető és lezáró folyamat idejével és módszerével is számolnia kell a facilitátornak.

Ajánlott időkeret a foglalkozás felosztásához:

A játék tanórai keretekre épít, egy tanórában nem kivitelezhető, így két, összevont tanórával számoltunk, azaz 90 percre készült el a teljes témakör feldolgozása.

Felvezető	Bemutakozás, összehangolódás, a foglalkozás célja és a témakör: az önkéntesség	10 perc
Játékidő	A játék ismertetése a játékszabállyal együtt	10 perc
Játékidő	A játék 1. szakasza: az önkéntes tevékenység Önkéntes lehetőségek feltérképezése 1. szakasz	20 perc
Játékidő	A játék 2. szakasza: a társadalmi ügyek megoldása A társadalmi kihívások 2. szakasz	15 perc
Feldolgozás	A társasjáték feldolgozása	30 perc
Feldolgozás	A foglalkozás lezárása	5 perc

A menetrend részletezése:

Felvezető:

A közös munka alapja, hogy kialakuljon az együttműködés, ehhez szükséges, hogy bemutatkozzon a játékot vezető személy, elmondja, hogy ez most rendhagyó keretek között megvalósuló témafeldolgozás. A célok ismertetése is fontos az alapok lerakásához, aminek lényege, hogy most játék következik ugyan, de ez valójában egy speciális témafeldolgozás. A facilitátor ismereteti az időkereteket, a csoportos működést, majd a közös megosztást. Ebben a szakaszban már elhangzik a témakör, az önkéntesség, személyes tapasztalatok, élmények, attitűdök feltérképezésével.

A következő kérdéseket használhatjuk: Ki hallott az önkéntességről? Hányan végeztek önkéntes munkát eddig? Ismeritek, mi az önkéntesség? Ugyanitt megosztható a saját önkéntes tapasztalat is.

Az önkéntesség definíciójának meghatározása és tudatosítása kérdve kifejtő módszerrel történik, tartalma a Szakmai alapok fejezetben található.

Fontos, hogy a játék megkezdése előtt mindenki ugyanazt értse az önkéntesség fogalma alatt. Magyarországon megemlíthető az Iskolai Közösségi Szolgálat, amelynek célja az önkéntességre való felkészítés, de iskolai program keretében kötelező módon végzendő tevékenység.

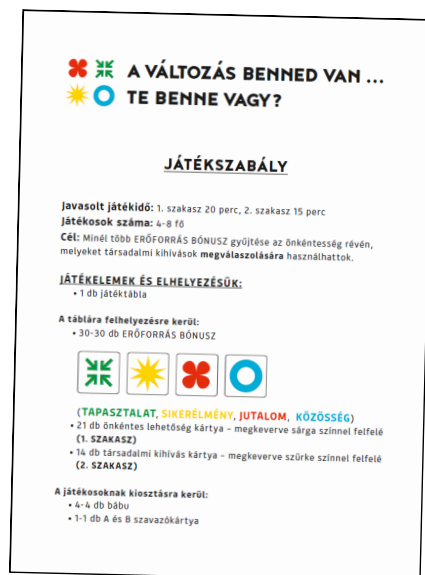
Ezek a témák beszélgetésindító jellegűek, amik megalapozzák a tevékenység hangulatát is, ezért fontos törekedni a nyitottságra és a közvetlen hangvételre.

Játékidő:

A játék ismertetésével és a játékszabállyal folytatódik a munka. Itt fontos, hogy a játékosok megértsék, hogy először önállóan fognak játszani, ezért fontos értelmezni a játékszabályt. A facilitátor elmagyarázza, hogy két egymást követő játékrész várható, ahol az első játékidőben önálló munka folyik, majd ezt csoportos játékrész követi. A facilitátor ezt követően megkezdí a játékszabály felolvasását, közben a résztvevők elvégzik a játék előpakolását és a kártyák, bábuk kihelyezését.

Ennek legpraktikusabb módja, ha a facilitátor lépésenként olvassa fel a játékszabályt. Minden játékszabály elemnél elvégzik a résztvevők az adott instrukciót pl.: „A táblára felhelyezésre kerül 30-30 db erőforrás kártya”. Ekkor a játékosok kiteszik a kártyákat. „A játékosoknak kiosztásra kerül 4-4 db bábu”. Ekkor minden játékos kiveszi a saját 4 bábuját. És így tovább, és így tovább.

Szükséges felhívni a játékosok figyelmét arra, hogy a játék első részében a bónuszok gyűjtése is fontos, mert a játék második felében ebből fognak gazdálkodni. Ezért fel kell arra hívni a figyelmet, hogy fontos a bónuszokat gyűjteni, egyrészt úgy, hogy lépnek a táblán, másrészt úgy, hogy a kártyákon lévő plusz erőforrás bónuszokat felhúzzák minden esetben.



A játékmenet ismertetésénél, amikor megtörténik az 1. játékmenet szabályának felolvasása (Önkéntes lehetőségek feltérképezése 1. szakasz), álljon meg a facilitátor és indítsa el az első szakaszt. A résztvevő fiatalok a megadott időkeret szerint lejátsszák a játékot. Javasolt 20 perces játékidőt adni.

A facilitátor figyeli az időt, szólhat 10 perccel a befejezés előtt, majd 5 perccel a befejezés előtt. A csoportok megtapasztalják, hogy adott időkeret alatt mennyire voltak hatékonyak az erőforrások gyűjtögetésében.

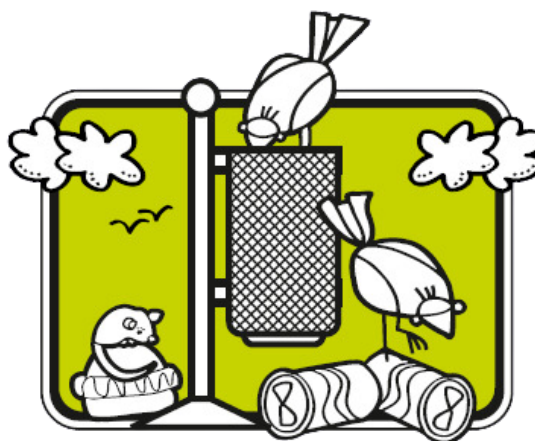
Az első játékmenet után a facilitátor felolvassa a 2. szakasz játékszabályát (A társadalmi kihívások megoldása 2. szakasz). Ha ez megvan, akkor folytatják a játékot a fiatalok, most már csoportban, együttműködve. A 2. szakasz játékidője: 15 perc.

Feldolgozás:

Ebben a szakaszban valósul meg az élmények tudatosítása, aminek egyik fontos eleme, hogy visszahozza a facilitátor a résztvevőket a játékban megélt érzelmekből. Erről a módszerről szól *A tanulságok feldolgozását segítő módszerek* fejezet.

A foglalkozás lezárása a játék üzeneteinek utolsó kihangosítása, majd a résztvevők buzdítása, hogy bátran legyenek önkéntesek, valamint a közös elpakolás, az elköszönés is.

6. A TANULSÁGOK FELDOLGOZÁSÁT SEGÍTŐ MÓDSZEREK



A feldolgozás célja a megélt játékelmény és a valóság közötti összefüggésekre való rávilágítás. A feldolgozás során a játékosok a facilitátor segítségével közösen vizsgálják meg, összegzik, tudatosítják, hogy mi történt a játék során, esetleg mi a történeteknek az oka, milyen érzések keletkeztek, és mindenből milyen tanulságot, következtetést lehet levonni az önkéntességre vonatkozóan és saját maguk számára. Ennek következményeként a játék élménypedagógiai hatása teljesedik ki, a társasjáték eszközzé válik az ifjúságsegítő/pedagógus kezében. Másrészt könnyebben feldolgozhatóvá, megfoghatóvá válik egy olyan téma (társadalmi problémák és megoldásukban való beavatkozási lehetőség önkéntesség által), amely nem biztos, hogy a fiatalok mindennapi gondolkodásában jelen van.

A feldolgozás célja ezen felül az, hogy a résztvevő játékosokat kihozza a játék végén a játék világából, hogy a megszerzett ismeretre tudjanak koncentrálni, képesek legyenek arról építő jelleggel vitatkozni, véleményt alkotni.

Mi segít? Típek a facilitáláshoz:

- Aktív figyelés a játék alatt: Fontos, hogy a facilitátor már a játék alatt megfigyelje a játék menetét, a résztvevők viselkedését, az együttműködések milyenségét, hogy visszajelzéseket tudjon adni a feldolgozáskor.
- A feldolgozás mélysége arányos legyen a rendelkezésre álló időkerettel. Javasolt időkeret a feldolgozásra: min. 30 perc.
- Igyekezni kell minden játékost bevonni, aktívvá tenni a feldolgozó körben.
- Időkerettől függetlenül mindig legyen lezárás, történjen meg az alkalom lekerekítése egy-egy pozitív példa, megélt közös sikerélmény és az üzenetek kiemelése által. Ha a téma feldolgozását folytatni szeretnénk, akkor érdemes ezt már a lezárás előtt jelezni, a játékosokkal megegyezni a folytatás részleteiről.

Egyszerűbb feldolgozási módszer:

Abban az esetben, ha a facilitátornak nincsen tapasztalata, ezért nem szeretne mélyre menni a téma feldolgozásban, ajánljuk a **négy kérdés módszer** alkalmazását a feldolgozás vezérfonalaként.

Körkérdések:

- Milyen volt számodra részt venni a játékban?
- Melyik társadalmi kihívás kártya érintett meg, mi foglalkoztat a leginkább?
- Hol és milyen területen végeznél önkéntes tevékenységet a legszívesebben?
- Milyen tanulságot, következtetést tudnál magaddal vinni a játékból?

Módszer a részletesebb feldolgozáshoz:

A részletesebb feldolgozáshoz a **négy témakör módszert** alkalmazzuk, amivel a fokozatosság elvét követve végigvezethető a tudatosítás, visszacsatolás folyamata.

1. témakör:

Általánosságok. A játékélmény lekerekítését és a játékosok játékból való visszahozását szolgálja, ugyanakkor rávezeti a résztvevőket a közös gondolkodásra.

Kérdés ötletek az általánosságok, tények megfogalmazása a játékról témakörhöz:

- Mi történt, amikor? - típusú kérdések
- Ki? Mit? Hogyan? Mikor? - tényekre, megtörtént eseményekre rávilágító kérdések
- A játék elemeire, menetére, feldolgozott témára, pl. kedvenc kártyákra való rákérdezés
- A legérdekesebb, legkedvesebb, legemlékezetesebb élményekre vonatkozó kérdések
- Meghatározó pontok (fordulópontok) a játékban. Szerinted melyik volt a döntő pillanat?

2. témakör:

Érzések. A játékosokban zajló belső folyamatok megértését, összefüggések feltérképezését szolgálja, de elengedhetetlen a csoportlét és közös alkotás dinamikájának megértéséhez is. Bármilyen egyéni változás, tudatosítás az érzések feldolgozásán keresztül vezet.

Kérdés ötletek a megélt érzéseink témakörhöz:

- Mit éreztél, amikor?
- Nevezd meg három olyan érzést....
- Mit váltott ki belőled, amikor?
- Mi motivált, amikor?
- Mi gátolt?
- Hogyan befolyásolt téged/Mit váltott ki belőled XY (másik játékos) viselkedése/lépése/döntése?
- Milyen volt részt venni egy-egy társadalmi probléma megoldásában?
- Milyen volt csapatban dolgozni/közösbe tenni egyéni erőforrásokat?

3. témakör:

Tanulságok. A megerősítést, interiorizálást, közös értékek feltérképezését, közös erőforrások tudatosítását segítik.



Kérdés ötletek a tanulságok témakörhöz:

- Mit tanultál magadról/másokról a játék közben?
- Mit viszel magaddal a játékból?
- Neked mi volt a játék üzenete?
- Mi segített/hátráltatott?
- Milyen volt a csapatmunka/csapat teljesítménye/csapattagok együttműködése?

4. témakör:

Átvezetés a mindennapokba. A témakör kérdései a megélt tapasztalatok, pozitív élmények jövőbeni gyakorlati hasznosulását segítik, ugyanakkor előkészítik a feldolgozási folyamat lezárását.

Kérdés ötletek az átvezetés a mindennapokba témakörhöz:

- Az itt megszerzett tapasztalatot, élményeket hol tudod még hasznosítani?
- Melyik az a terület, ahol szívesen vállalnál önkéntes munkát?
- Melyik az a téma, amelyik igazán megérint?
- Milyen célcsoporttal dolgoznál szívesen?
- Szerinted melyek a legégetőbb társadalmi kihívások a közvetlen környezetemben?
- Ha rajtad múlna a valóságban...? Mit tennél?

A tanulságok feldolgozására sokféle módszer működhet, lehet a táblán összefoglalni, vagy kiadni előre sablont, amibe maguk a résztvevők jegyzetelnek, vagy a rajzolás módszerét (grafikus jegyzetelést, vizuális facilitálást) is alkalmazhatjuk. A lényeg, hogy mindenképp vezessük ki a résztvevőket a játékból, és hangosítsuk ki, tudatosítsuk azokat a tényeket, információkat, amik tulajdonképpen a játék üzenetét képezik.

7. JÁTÉKVARIÁNSOK, ALTERNATÍV LEHETŐSÉGEK, EXTRÁK

A játék elkészítése az eredeti, letölthető verzió alapján:

A társasjáték mindenki számára ingyenesen letölthető a <https://www.talentumonkentes.hu/a-valtozas-benned-van-tarsasjatek> oldalról és a <https://youngcaritas.ro/project/huzz-lapot-az-onkentessegre/> oldalakról PDF formájában, amit ezután akár irodai színes nyomtatóval, akár digitális gyorsnyomdában ki lehet nyomtatni. A nyomtatáshoz a következő formátumokat javasoljuk:

Játéktábla	színes nyomtatás plakátnyomó papírra
Szavazó- és bónuszkártyák	színes, kétoldalas nyomtatás 90 g-os irodai papírra, utólagos laminálással
Önkéntes lehetőség és Társadalmi kihívás kártyák	színes, kétoldalas nyomtatás 90 g-os irodai papírra, utólagos laminálással
Játékszabály	színes, kétoldalas nyomtatás 90 g-os irodai papírra, középen félbehajtva

A bábukhoz bármilyen, kisméretű elemet fel lehet használni, amiből minimum 8 szín, és legalább 4 azonos színű van. Az ajánlott átmérő max. 1,5 cm azért, hogy a bábuk elférjenek egymás mellett. Ötletek arra, hogy mi mindent lehet használni:

- cukorka
- egyéb társasjátékból összegyűjtött bábuk
- gombok
- megfestett kavicsok.

A tároláshoz kis tülltáskákat vagy vászonzsákokat, kisméretű dobozokat javaslunk. A kártyák tárolása történhet szintén a zsákokcsákban vagy borítékban. Amennyiben a játéktábla papírra kerül nyomtatásra, 1 méter hosszúságú plakáthengerben szállítható.

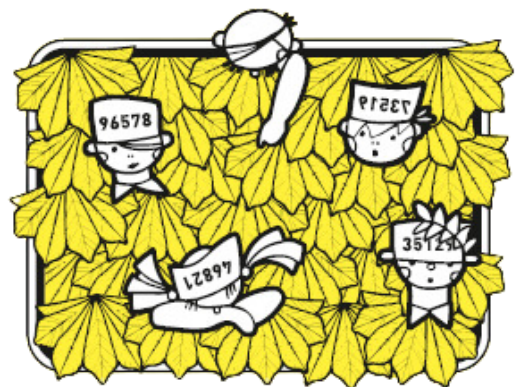
Angol nyelvű verzió:

A társasjáték minden eleme elérhető angol nyelven is a <https://www.talentumonkentes.hu/hirek/the-change-is-with-you-boardgame> oldalon, amely a magyar verzióhoz hasonlóan ingyenesen letölthető és nyomtatható. A játék előkészítésének és levezetésének a javasolt módja ugyanaz, mint az alapverzió esetében, de a feldolgozásnál vegyük figyelembe a kulturális különbségeket és az országbeli sajátosságokat.

A játék használata kisebb csoportokban:

A játékot nemcsak több csoporttal párhuzamosan lehet játszani, hanem egy 6-8 fős csoporttal is. Ekkor különálló facilitátorra továbbra is szükség lehet, aki a feldolgozást segíti. A játék jól használható

- hazai és külföldi önkéntesek felkészítő tréningje során,
- iskolai közösségi szolgálatra előzetesen felkészítő érzékenyítés során,
- önkéntességhez kapcsolódó tréningekhez szakemberek, trénerek és önkénteskoordinátorok számára,
- ifjúsági klubok és középiskolák, kollégiumok közösségi tereiben,
- dedikált társasjátékműhelyek és csoportfoglalkozások alkalmával,
- ifjúsági táborok során középiskolás korosztályban.



Ezekben az esetekben elég egy példányt előkészíteni a játék elemeiből. Amennyiben az alkalom időtartama nincs korláthoz kötve, a két játékszszakasz javasolt időtartama lehet hosszabb, kijátszható az összes kártya, és a játék csak ekkor ér véget. Így több lehetősége lesz a játékosoknak a véleménycserére és a beszélgetésre.

Játékelemek használata önállóan:

Lehetőség van arra is, hogy a játékelemeket önmagukban használjuk fel. Az önkéntes lehetőség és társadalmi kihívás kártyák jól használhatók kisebb és nagyobb csoportokban beszélgetésindítónak. Ilyenkor is lehet élni a két szakaszos felosztással, tehát először az önkéntes lehetőségek kártyáit, majd egy következő körben a társadalmi kihívásokat használni a téma feldolgozására. A facilitátor a feldolgozást segítő fejezetben olvasható kérdésekkel irányíthatja a beszélgetést ebben az esetben is.

A szavazókártyákat és a bónuszokat a játéktól függetlenül, bármilyen saját játékhoz is fel lehet használni.

Saját lehetőségek megfogalmazása:

A játék letölthető verziójában megtalálható mind az *önkéntes lehetőség* kártyából, mind a *társadalmi kihívás* kártyából egy-egy olyan kártya, amin nem szerepel leírás. Az üres helyekre lehetősége van a facilitátornak előzetesen vagy a játékosoknak a játékmenet során felírni saját ötleteket, helyben tapasztalható önkéntes lehetőségeket vagy társadalmi kihívásokat.

Lehetőségek a játékhelyszínrre:

A játék előkészítésének fejezetében a javasolt helyszín beltéri helyiség. Ha kültéri helyszínen történik a játék, érdemes figyelni arra, hogy a külső hely adottságai milyen nehézségeket okozhatnak a játék kivitelezésében. A résztvevőkre hat a külső környezet zaja, az időjárás (szél, erős napsütés, meleg...). A külső helyszín lehet kötetlenebb, izgalmasabb, mint egy tanterem (pl. tábor), de fontos tudnunk, hogy a túl sok inger vagy a túlzott lazaság megakadályozhatja a játékra való odafigyelést vagy a játék üzenetének közvetítését.

A játék az igényeknek, ötleteknek megfelelően variálható, fejleszthető, ugyanakkor mindig tartsuk szem előtt a játék eredeti célját, vagyis az önkéntesség üzenetének közvetítését. Fontos, hogy ez az üzenet ne sérüljön, és a módosítások ne vezessék tévútra azokat, akik számára szeretnénk azt a legmegfelelőbb formában közvetíteni.

8. KÉSZÍTŐK, FEJLESZTÉSI FOLYAMAT

A beágyazott társasjáték és foglalkozási módszertan szakmai kidolgozásában részt vevő szervezetek:

Talentum Alapítvány az Önkéntesség Támogatásáért

A szervezet alapjait 1996-ban raktuk le, amikor kidolgoztuk önkénteseknek szóló képzési programjainkat informális szerveződésként. 2002-től váltunk civil szervezetté, központunk Szegeden van, regionális hatókörrel működünk. Küldetésünk, hogy az alulról jövő társadalmi kezdeményezéseket felkaroljuk, a közösségi tevékenységeket erősítsük, az önkéntességet terjesszük. Önkéntes központként működünk, ahol az egyik fontos feladat az önkéntesek toborzása és a számukra megfelelő önkéntes tevékenység megtalálása. Évente számos önkéntes akciót szervezünk, önkéntes programokat működtetünk kórházi, színházi és múzeumi területen, valamint képzéseket ajánlunk önkénteseknek és fogadó szervezeteknek. Az önkéntesség terjesztését nyilvános rendezvényeken, fesztiválokon, iskolákban és egyházi intézményeknél végezzük. Bővebben: www.talentumonkentes.hu

Gyulafehérvári Caritas

A szervezet 1990-ben kezdte meg a tevékenységét, jelenleg Erdély öt megyéjében van jelen: Fehér, Hargita, Hunyad, Kovászna és Maros megyékben. Szociális programjaink a következő területeket fedik le: korai nevelés és fogyatékkal élők fejlesztése, gyermek és ifjúság nevelés, roma integráció, mélyszegénységben küzdők számának csökkentése, hátrányos helyzetű közösségek felzárkóztatása, pályaorientáció, önkéntességre való nevelés, szocio-muzikális intervenció, idősek támogatása. A szervezetünk munkáját a kezdetektől segítik önkéntesek, évente 350-800 önkéntest foglalkoztatunk, amelynek 60%-a 16-25 év közötti korosztályból kerül ki. Az önkéntesekkel zajló munkát egy önkéntes koordinátorokból álló szakmai csapat szervezi, akik toborozzák, felkészítik, kísérik és segítik az önkéntesek munkáját. 2015-ben indítottuk útjára a YOUNG CARITAS mozgalmunkat, amely a fiatalok önkéntességre való érzékenyítését végzi. Bővebben: www.caritas-ab.ro, www.youngcaritas.ro/

Résztevő szakemberek, a szakmai csapat:



Köszönjük azoknak a fiataloknak a közreműködését, akik a tesztelési folyamatban javaslataikkal, tanácsaikkal, visszajelzéseikkel csiszolták a tartalmat, a megjelenést és a játékformát.

A projektről és a fejlesztés lépéseiről néhány pillanatkép:



Ráhangolódás a játékra, a Tudatos Ifjúságért Alapítvány játékfejlesztési kézikönyvének tanulmányozása, célok tisztázása



Brainstorming, ötletek gyűjtése, saját társasjáték alapelemeinek meghatározása

**Első verzió - játékpróba, második verzió – játékpróba,
harmadik verzió – játékpróba**



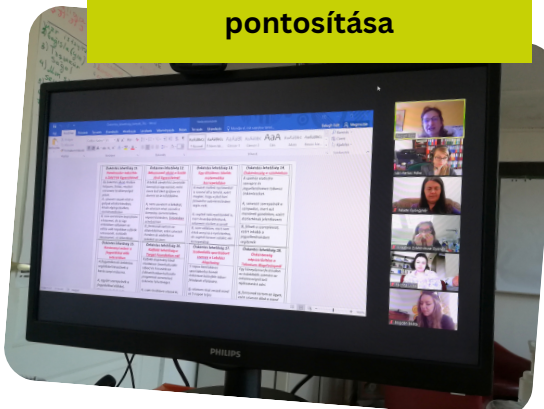
**Tesztelés belső körben munkatársakkal,
önkéntesekkel – prototípus tesztelés**



**Tesztelés kisebb ifjúsági csoportban,
játéktechnika finomítása**



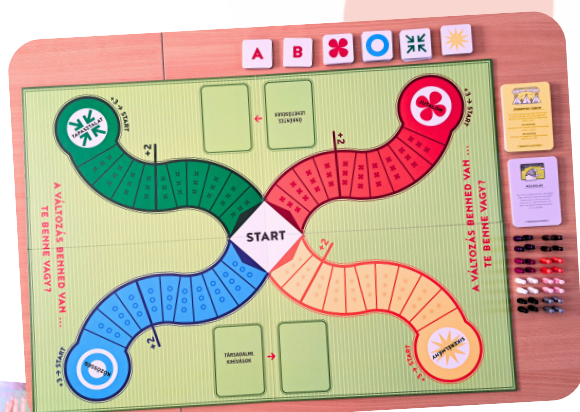
**Dizájnosítás, játékelemek
pontosítása**





Tesztelés iskolában, visszajelzések gyűjtése, kielemezése – béta tesztelés

N + 1. verzió végső tesztelése Gyulán két országból érkezett fiatalokkal



Kivitelezés

Innentől pedig következik a terjesztés!

IMPRESSZUM

Készült az Európai Bizottság támogatásával, a „Húzz lapot az önkéntességre!” című, 2022-1-HU01-KA210-YOU-000081331 azonosító számú projekt keretében. A kiadványban kifejtett nézetek és vélemények a szerzők álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek az Európai Unió és az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség véleményével. A tartalomért az Európai Unió és a támogatást nyújtó hatóság nem vonható felelősségre.

Szerzők:

B. Balogh Edit
Bogdán Beáta
Fechita Lujza-Mária
Fekete Gyöngyvér-Csilla
Kocsis András
Laurinyecz Regina
Magos-Dóra Lili
Vári-Farkas Réka
Zsivkovitsné Gyenes Krisztina

Nyelvi lektor: Dr. Szücs Márta Zita

Fordító (angol nyelvű változat): Laurinyecz Regina

Designer: Hódi Rezső

A módszertani anyagot tördelte: Vári-Farkas Réka

A kézirat lezárva: 2024. 02. 10.

Kiadja: Talentum Alapítvány az Önkéntesség Támogatásáért

Felelős kiadó: B. Balogh Edit, elnök

