

„KRAFT - Kreatív, fejlesztő, gyakorlatorientált módszerek az egyéni fejlesztésben” TPPA/2013/03/26

Gyakorlatorientált módszerek az egyéni felmérésben és fejlesztésben
- Példák a magyar gyakorlatból -

Önkéntes Társasjáték

1. **Forrásmegjelölés:** KÖZ-Pont Ifjúsági Egyesület, Debrecen
2. **Az alkalmazott módszer célcsoportja:** Alapvetően 14 év felett ajánlott, de fontos, hogy a játékosok között nagy életkori különbségek ne legyenek. Ezért érdemes középiskolásoknak, egyetemi hallgatóknak, felnőtteknek külön játszani.
3. **Milyen képesség, készség, ismeret beazonosítására, felmérésére, illetve fejlesztésére szolgál a módszer?**
 - A munkához való hozzáállás, a munkához kapcsolódó értékek (1. attitűdök: elkötelezettség mutatása; kihívások kezelése. 2. értékek (mutasson tiszteletet, mutasson figyelmet
 - Nyelv és kommunikáció (1. nyelvtudás: idegen nyelv; anyanyelv. 2. verbális kommunikáció: társalgás; beszéd)
 - Társas készséges és kompetenciák (együttműködési képesség: interkulturális kompetenciák bemutatása; tárgyalás; csapat tagjaként való munka)
4. **Egyéni vagy csoportos módszerről van szó:** Egyszerre minimum 2, maximum 4-5 csapat játszhat. Egy csapatban érdemes legalább 3 főnek lenni, de 2 fő is játszhatja a játékot csapatonként. Minimum 4 fő, maximum 25 fő.
5. **Rövid leírás:**

Az Önkéntes Társasjáték a KÖZ-Pont Ifjúsági Egyesület saját fejlesztésű módszere. A módszer alkalmazásának céljai:

- Az önkéntesség formáinak, lehetőségeinek játékos megismerése.
- Érzékenyítés a társadalmi felelősségvállalás és az önkéntesség irányában.
- Kommunikációs és együttműködési készség fejlesztés a résztvevők körében.

A játék menete: a kezdő játékos kezébe veszi a kártyákat, melyek tetején egy önkéntességgel kapcsolatos szó szerepel. A szó alatt található 5 olyan másik kifejezés, ami a fő szóhoz kapcsolódik. A játékosnak úgy kell elmagyaráznia a többieknek az adott fő-kifejezést, hogy azt, és a hozzá kapcsolódó 5 másik szót nem mondhatja ki. Cél az, hogy 1 perc alatt minél több szót kitaláljanak a csapattagok. Ahány szót kitaláltak, annyit léphetnek előre a játékszőnyegen. A játékszőnyeg mezői fényképek, melyek mindegyike valamilyen önkéntességhez kapcsolódó tevékenységet ábrázol. Ekkor a játékosoknak ki kell találniuk, hogy mi ez az önkéntes tevékenység, majd ezután a játékmester

A projekt a **Svájci-Magyar Együttműködési Program** társfinanszírozásával valósul meg.

segítségével beszélgetnek róla. Így mire végigérnek az összes mezőn, megismerkednek az önkéntességgel kapcsolatos kifejezésekkel, tevékenységekkel, folyamatokkal, lehetőségekkel. Új szavakat tanulhatnak, új ismeretekkel gazdagodhatnak. Amennyiben nem az anyanyelvükön, hanem a másik két játéknyelven játszásk, fejlődik az idegen nyelvi szókincsük is. A módszer segítségével a fiatalok olyan információkhoz juthatnak, amelyek birtokában bátrabban vállalhatnak önkéntes munkát, fejlődik a kommunikációs készségük, és mindezt csapatmunkában sajátíthatják el.

A módszer a munkaerő-piaci szolgáltatási folyamat fejlesztő és felkészítő szakaszában egyaránt alkalmazható, hiszen kulcskompetenciákat fejleszt, illetve az adott – önkéntes – munkára való felkészítésben is segítséget nyújt.

6. **Időigény:** A társasjáték játékideje a csapatok létszámától, a játékosok ügyességétől függ, de legalább 30 perc. A játékot tetszőleges alkalommal lehet játszani, de a kártyák száma korlátozott.
7. **Helyigény:** Egy olyan fizikai tér (bel- és kültér egyaránt), ahol a 4 m²-es játékszőnyeg lefektethető úgy, hogy a játékba bekapcsolódó résztvevők kényelmesen mozoghatnak, illetve elérnek körülötte.
8. **Kapcsolódó dokumentáció:** Játékszabály magyar, angol és román nyelven.
9. **Eszközigény:**

9.1 Fizikailag megfogható, kézzelfogható eszközök:

- 1 db játékszőnyeg
- játékszőnyegen található képek listája
- magyar, angol és román nyelvű játékkártyák
- csapatonként 1-1 db bábu (ami lehet egy játékos, vagy egy tetszőleges tárgy)

9.2 Virtuális, szoftveres eszközök: –

10. **Evaluáció:** –

11. **Szakemberigény:**

- Az 1 fő játékmester olyan szakember, aki pontosan ismeri a játék menetét, jártas az önkéntesség témakörében, ismeri az ehhez kapcsolódó kifejezéseket és feladatokat. A különböző játékmezőknél tud beszélni az adott önkéntes tevékenységről a játékosoknak.
- A játékmesternek ismernie kell a játék választott nyelvét, a kifejezéseket, segítséget kell, hogy tudjon nyújtani a szavak elmagyarázásában, megértésében.
- A játékmesternek jó kommunikációs készséggel kell rendelkeznie.

12. **A módszert alkalmazó szervezet¹ elérhetősége:**

- a. **Szervezet neve:** KÖZ-Pont Ifjúsági Egyesület
- b. **Szervezet címe:** 4026 Debrecen, Péterfia utca 18. (Debrecen Plaza I. em.)
- c. **Szervezet internetes oldala:** www.kozpontegyesulet.hu
- d. **Kapcsolattartó neve:** Bálega János

¹ A szervezet szakértői kiválasztással történt.

e. **Kapcsolattartó e-mail címe:** balega.janos@kozpontegyesulet.hu

f. **Kapcsolattartó telefonszáma:** 00 36 30 718 8649

13. Internetes források: –