



**MORE PROJEKT**



**ROMA-ZSIDÓ IFJÚSÁGI  
VEZETŐKÉPZÉS**

**MÓDSZERTANI KÉZIKÖNYV**



A kötet az NCTA-2014-8478-G MORE Roma-Zsidó Ifjúsági Vezetőképző Projekt című program keretében valósult meg.  
A MORE projekt a **MAZS Alapítvány** programja, amely a **Dr. Ámbédkar Iskolában**, Sajókazán valósult meg az **EGT/Norvég Civil Támogatási Alap** és a **European Union of Jewish Students** támogatásával.



**Projektvezető:** Jó Marianna

**A szövegeket gondozta, a kötetet szerkesztette:**

Balogh Vivien, Ligeti Anna Sára, Mikes Hanna, Szilágyi Sára, Varga Norbert

**A szöveget lektorálta:** Nógrádi Noá, Somogyi Zsófia

**A fotókat készítette:** Csata Hanna, Eichner Hanna, Szilágyi Sára

**Borítóterv, grafikai munka és tördelés:** Jekli Ágnes

**Kiadó:** MAZS Alapítvány

ISBN 978-963-12-5244-6

Köszönjük a „morésoknak” az elmúlt két évet.

Nélkületek ez a projekt és a módszertani útmutató sem valósulhatott volna meg.



# TARTALOMJEGYZÉK

---

## BEVEZETŐ

---

**MORE projekt**

**Problémafelvetés**

**A képzés felépítése**

## 1. MODUL

---

### **ÖNISMERET, IDENTITÁS**

- 1. foglalkozás: Ki vagyok én?**
- 2. foglalkozás: Közeli csoportok hatása – család, barátok, iskola, lakóhely**
- 3. foglalkozás: Közösségi szerepek**
- 4. foglalkozás: Roma identitás**
- 5. foglalkozás: Roma Identitás Élő Könyvtár**

## 2. MODUL

---

### **SZERVEZETEK BEMUTATÁSA, SAJÁT SZERVEZETEN VALÓ KÖZÖS GONDOLKODÁS**

- 1. foglalkozás: A közösség szerepe**
- 2-3. foglalkozás: Találkozás szervezetekkel**
- 4. foglalkozás: Milyen legyen a szervezetünk?**

## 3. MODUL

---

### **HOGYAN VEZESSÜNK CSOPORTOT?**

- 1. foglalkozás: Csoportmunka**
- 2. foglalkozás: Vezetői szerepek**
- 3. foglalkozás: Kommunikáció és problémamegoldás**
- 4. foglalkozás: Nyilvános kommunikáció**

## 4. MODUL

---

### **PRÓBÁLJUK KI MAGUNKAT!**

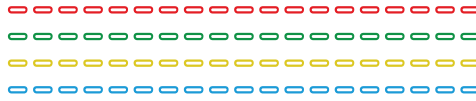
## MELLÉKLETEK

---

**A foglalkozás menete**

**Játékok**

# BEVEZETŐ



## MORE Projekt



A *more* szónak több jelentése van: héberül tanárt, cigányul embert jelent. Így az elnevezés jól tükrözi két fő célunkat, a közösségépítést és az oktatást. A budapesti zsidó közösség a kilencvenes évek óta sikeresen von be fiatalokat a közösség építésébe és vezetésébe. Úgy gondoltuk, hogy az évek során felhalmozott tudás és oktatási módszerek számos eleme más csoportoknak is hasznosítható volna az önszerveződő közösség létrehozásához, és a tapasztalatcserén keresztül a zsidó szervezet is sokat tanulhat a roma közösségtől.

2014 őszén indítottuk el a MORE Projektet, a MAZS Alapítvány Roma-zsidó Ifjúsági Vezetőképzési programját, amely a Dr. Ámbédkar Iskolában, Sajókazán valósult meg az EGT/Norvég Civil Támogatási Alap és a European Union of Jewish Students zsidó diákszervezet támogatásával.

A Dr. Ámbédkar Iskola két telephelyéről, Alsózsoltáról és Sajókazáról toboroztunk résztvevőket. A húsz hónap folyamán a projektben résztvevő tizenöt középiskolás fiatalból álló csoport a kétheti rendszerességgel tartott foglalkozások és a táborok során megismerkedhetett a közösségépítés alapjaival; együtt gondolkodtunk identitásról, csapatmunkáról, a roma közösségek helyzetéről, vezetői készségekről és a civil szféráról. A projekt végére a csoporttal közösen hoztuk létre egy roma ifjúsági szervezet alapjait. Ezzel célunk, hogy a roma fiatalok önszerveződése és érdekérvényesítő képessége erősödjön a helyi közösségekben.

Módszertani kézikönyvünkben a projekt során kialakított és a projektben felhasznált gyakorlatokat gyűjtöttük össze, hogy más szervezetek is felhasználhassák annak egészét vagy részzeit.

## Problémafelvetés



Magyarországon a különböző társadalmi csoportok közti különbségek egyre nagyobbak, és a mélyülő szakadékok okozta problémák leginkább a mélyszegénységben élő romákat érintik a leghátrányosabban. Helyzetük a munkaerőpiacon, az oktatásban és az élet más területein is egyre nehezebb, és a különböző területeken tapasztalható hátrányok egymásra halmozódnak. Kevés civil szervezet és alulról jövő kezdeményezés jött létre a mélyszegénységben élő roma közösségek érdekérvényesítésére. A helyi szervezetek segíthetnék csökkenteni a kiszolgáltatott helyzetet, emellett alapját képezhetnék a kommunikációnak más társadalmi csoportokkal, valamint erőforrásokat biztosító intézményekkel. A már meglévő civil kezdeményezések is függő helyzetben vannak, hiszen kívülről jövő szaktudásra és anyagi forrásokra támaszkodnak, így hosszú távon nehezen fenntarthatóak.

Sok roma közösségre jellemző, hogy a helyi politikából és közéletből kirekesztődnek, az őket érintő döntések meghozatalában alig vesznek részt. Önszerveződésük egyik akadálya lehet, hogy a társadalomban jelen lévő cigányellenesség, strukturális diszkrimináció hatására a közösség tagjainak önbizalma alacsony, roma identitásuk sokszor negatív tartalmakból épül fel.

Ezen problémák megoldásához szükségesnek tartjuk a roma közösségben az önszerveződés alapjainak megerősítését, így elősegítve a helyi projektek sikerét és hosszú távú fenntarthatóságát. Az ehhez szükséges tudás és készségek elsajátítása révén a helyi közösségek sikeresebben működtethetnének alulról jövő szerveződéseket. Ehhez szükséges, hogy a közösségek fiataljai, mint jövőbeni vezetők pozitívabb önképet és roma identitást alakíthassanak ki, saját, hosszú távú célokat fogalmazzanak meg közösségükre vonatkozóan, és elsajátíthassák a vezető szerephez szükséges alapokat.

Módszertani kézikönyvünk e célok eléréséhez nyújt kiindulópontot. Kiadványunkat olyan szervezeteknek, csoportoknak ajánljuk, akik hátrányos helyzetű roma fiatalok képzésével foglalkoznak. A kézikönyvben összegyűjtött foglalkozások egésze vagy részei felhasználhatóak egy olyan közösség alapjainak létrehozására, ami a pozitív roma identitás megélésével javítja a résztvevő fiatalok önképet, és ösztönzi a tagokat a helyi ügyek alakításában való aktív részvételre. Oktatási módszereink keretet és alapot nyújtanak ahhoz, hogy a fiatalokból álló csoport motivált legyen abban, hogy a saját generációjuk és a náluk fiatalabbak számára az általuk megszerzett tudást továbbadják, így biztosítva a helyi projektek fenntarthatóságát. A romák kiszolgáltatott helyzetének javítása érdekében kiemelten fontosnak tartjuk az alulról szerveződő kezdeményezések erősítését. Célunk, hogy a roma fiatalok önszerveződése és érdekérvényesítő képessége erősödjön, kapcsolati hálójuk bővüljön.

## A képzés felépítése



A program vázát a kétheti rendszerességgel megtartott képzések adják, melyeket négy modulra osztottunk. Az egymásra épülő modulok különböző témaköröket ölelnek fel. Az első modul során a csoport közösen gondolkodhat identitásról és roma identitásról. A második modulban a csoport különböző, alulról jövő civil szervezetek munkájával ismerkedhet meg. A harmadik modulban az egyéni készségek fejlesztésére és a vezetői szerepekre fektetjük a hangsúlyt, majd a negyedik, gyakorlati modulban a csoporttagok kipróbálhatják az eddig megszerzett tudásukat különböző, saját maguk által szervezett, gyerekeknek vagy fiataloknak megtartott programokon keresztül.

A foglalkozások háromórások voltak, melyeket kétszer másfél órában tartottunk meg. Foglalkozásaink elején minden alkalmat nyitókörrel indítottunk, melyben mindenki elmondta, hogyan érzi magát, mi történt vele mostanában, és zárókörrel fejeztük be, melyben a résztvevők értékelhették az aznapi programot. Minden másfél órás rész elején csapatépítő, bemelegítő játékokat játszottunk, majd a foglalkozások végét is ezekkel zártuk. A projekt elején ezeket a játékos gyakorlatokat sűrűbben használtuk, a végén már maguk a résztvevők tartották a csoport többi tagjának. A módszertani kézikönyvben a foglalkozások leírása során nem térünk ki az említett játékokra, de ezek megtalálhatók összegyűjtve a könyv végén lévő mellékletben. Mellékletben olvasható a "Foglalkozás menete" című lap is, mely segítséget nyújthat facilitátoroknak új foglalkozások kidolgozásához. A foglalkozásokat 15 fős csoport számára terveztük.

A képzések mellett három tábort építettünk bele a programba. A projekt indulásakor csapatépítő tábort szerveztünk, hogy a két iskola résztvevői megismerjék egymást és trénerüket. Mivel az iskolai nyári szünetben nem találkoztunk a résztvevőkkel, fontosnak tartottuk, hogy az új tanév elején is legyen egy több napos tábor, hogy visszarázódjunk a közös munkába, összefoglaljuk a múlt évben történeteket, és előretekinthetünk a következő év feladataira. Végezetül a fiatalok egy roma-zsidó ifjúsági táborban próbálhatták ki magukat programszervezőként zsidó fiatalokkal együttműködésben.

# 1. MODUL



## ÖNISMERET, IDENTITÁS

Az első modul célja, hogy a résztvevők tudatosabban gondolkodjanak saját magukról, önbizalmuk és mások iránti nyitottságuk is erősödjön. A témák sorrendjét úgy építettük fel, hogy a személyes tulajdonságaiktól indulva haladjunk az egyre nagyobb közösségeik (család, barátok, iskola, lakóhely) hatásai, az azokban betöltött szerepeik felé. Külön hangsúlyt fektettünk a roma identitásról való közös gondolkodásra, tapasztalatok megosztására, amivel a célunk az volt, hogy a résztvevők pozitív identitása erősödjön. Ezeknél a foglalkozásoknál fontos szempont, hogy a gyakorlatok megírásában és levezetésében roma trénereknek legyen a legnagyobb szerepe.

# 1. FOGLALKOZÁS: KI VAGYOK ÉN?

## CÉLOK:

- A résztvevők tudatosabban gondolkodjanak önmagukról, saját tulajdonságaikról, ezeket ki merjék mondani.
- Elősegíteni, hogy a résztvevők jobban odafigyeljenek egymásra, és erősíteni a nyitottságukat egymás felé.

## ESZKÖZÖK:

- Tárgyak, amiket a résztvevők hoznak magukkal
- Papírok
- Tollak
- Papírcetlik, amiken tulajdonságok szerepelnek
- Képek

## FOGLALKOZÁS MENETE:

### Kedvenc tárgyam (20 perc)

Ösztönözzük arra a fiatalokat, hogy merjenek saját magukról, saját tulajdonságaikról beszélni egymás és a trénerek előtt. Ehhez több gyakorlat közül választhatunk. Amennyiben előzetesen találkoztunk a csoport tagjaival, megkérhetjük őket, hogy mindenki válasszon ki otthon egy tárgyat, és ezt a foglalkozásra hozza magával. A cél, hogy ezen a tárgyon keresztül mutassa be magát a résztvevő a többieknek. A tárgy szimbolizálja őt, vagy a számára fontos történéseket.

### Képválogatás (20 perc)

A következő gyakorlathoz újságból kivágott képeket szórjunk a földre többféle témában. Minden résztvevő válasszon egy képet, amelyben magára ismer, és amelynek segítségével el tud mondani magáról valamit. Ha választott képet, egyesével elmondják, hogy ki miért választotta, mivel hogyan azonosult.

### Tulajdonságaim (15 perc)

Rakjunk a földre különböző tulajdonságokat papírcetlikben. Mindenkinek ki kell választani egyet, ami a leginkább jellemző rá. Ezután mindenki elmondja, hogy mit és miért választott. Ezt követően mindenki kap egy papírt, amin 10 tulajdonság van. Mindenkinek sorrendbe kell raknia a tulajdonságokat aszerint, hogy melyik jellemző rá leginkább, és melyik kevésbé. Azokat a tulajdonságokat, amik egyáltalán nem jellemzőek, a lista végére írják. Mindenki elmondja az első 3 tulajdonságot, amivel leginkább azonosulni tudott.



## 2. FOGLALKOZÁS: KÖZELI CSOPORTOK HATÁSA - CSALÁD, BARÁTOK, ISKOLA, LAKÓHELY

---

### CÉLOK:

- ☐ A résztvevők elgondolkodjanak azon, hogy a családjuk, illetve a baráti körük hogyan befolyásolja őket, és erről megosszák egymással a gondolataikat.
- ☐ Elősegíteni az egymás közötti kommunikációt, egymás megismerését, meghallgatását, megértését, elfogadását.
- ☐ A jelenlegi helyzetükkel és jövőjükkel kapcsolatos tudatosság erősítése.
- ☐ Közösen gondolkodni arról, hogy milyen célokat kaptak az iskolától, illetve a környezetüktől.

### ESZKÖZÖK:

- ☐ Flipchart papír
- ☐ Tollak, színes ceruzák, filcek
- ☐ Ollók
- ☐ Papírok, amiken a szituációk leírása szerepel

### FOGLALKOZÁS MENETE:

=

#### Barátság kéz (10 perc)

Mindenkinek körbe kell rajzolni a jobb és bal kezét, majd kivágni. A jobb kézre a saját barátaihoz kötődő jó tulajdonságokat, bal kézre azokat a tulajdonságokat írják rá, amiket kevésbé szeretnek a barátaikkal kapcsolatban. Mindenki magára teszi előre a mellkasához a pozitív, hátukra a negatív tulajdonságokat. Néhány percreg mindenki körbejárhat, hogy megnézze a többiekét, és azok alapján kiegészítheti a sajátját. Röviden beszélünk arról, hogy tetszett nekik a feladat, milyen tulajdonságok jutottak maguktól eszükbe, és mi az, amit másoktól vettek át? Hogyan befolyásolja a baráti környezetük a mindennapi döntéseiket? Ha lehetséges, akkor ezeket a kezeket otthagytuk valahol (pl. az iskolai faliújságon).

= =

#### Családi portré (10 perc)

4-5 fős csoportokra osztja a tréner a résztvevőket, akik kapnak egy nagyobb karton vagy flipchart lapot és egy tollat. Az a feladat, hogy rajzolják le közösen a családjukat, úgy, hogy mindenki egymás után csak egy ceruzavonást hozhat létre vagy egy testrészt, így közösen hozzák létre az ő elképzelt családjukat. Fontos, hogy beszélgetés nélkül történjen a gyakorlat. Végén megbeszéljük, hogyan dolgoztak együtt, hogyan érezték magukat, mit gondolnak az elkészült alkotásról.

==

### Családi helyzetek (45 perc)

4-5 fős kiscsoportokban dolgoznak tovább a résztvevők. A csoportok kapnak egy előre meghatározott történetet, ami családdal vagy barátokkal kapcsolatos, és az abban szereplő karakterek leírását. Egymás között leosztják a karaktereket és kapnak egy kis időt arra, hogy átbeszéljék, kidolgozzák a szituációt. Ezt követően körbeülünk, és minden csoport eljátssza a saját konfliktusos szituációját. Az előadás után beszélgetünk arról, hogy ők hogyan kezelnék a szituációt, és akinek van ötlete és kedve, az beállhat a jelenetbe improvizálni. Minden jelenet után átbeszéljük, hogy kinek mit jelentett, ami történt.

#### Példák szituációkra:

1. A családból a lány szerelmes lesz egy srácba, akit a szülők nem nagyon akarnak elfogadni, mert tudják, hogy megbízhatatlan, nem dolgozik, nem tanul, csak lopja a napot, de a lány nagyon szerelmes a fiúba. Mit tesz a szülő, és mit tesz a lány? Szereplők: anya, apa, nagylány, udvarló.
2. A gyerek menni akar bulizni, de a szülők nem engedik, mert még kiskorú. Viszont a gyerek nagyon szeretne menni, mert a barátai nagyon szeretnék, hogy ott legyen velük, és hogy jól érezzék magukat. Mivel érvel a gyerek, és mit mond a szülő? Elengedi, vagy sem? Szereplők: anya, apa, bulizni vágyó fiatal, nagyobb testvér.

====

### Melyik közösségben érzem jól magam? (5 perc)

2 flipchart papírra a facilitátor felírja az alábbi két kifejezést: iskola és falu (vagy lakóhely), és ezeket a terem két végében helyezi el. Ezután állításokat mond, és mindenkinek arra az oldalra kell állni, amelyikre érvényesebb számukra az állítás.

1. Ez az a hely, ahol inkább érvényesül az én akaratom.
2. Ez az a hely, amire életem végéig emlékezni fogok.
3. Ez az a hely, ahol önmagam lehetek.
4. Ez az a hely, ahol szeretek lenni.
5. Ez az a hely, ahol sok barátom van.

=====

### Suli vagy falu?(20 perc)

Mindenki kap két post-itet, amire felírják, hogy mit jelent számukra az állításos gyakorlat során már megjelent két kifejezés: falu és iskola. Emellé felírnak egy számukra fontos embert mindkét helyről, majd elmondják egyesével, hogy miért azokat az embereket választották, és felragasztják a két flipchartra a saját válaszukat.

A végén beszélgetünk arról, hogy kinek milyen példaképek vannak a környezetében, és hogyan hat rájuk, ha felnéznek valakire. Emellett arról is beszélgetünk, hogy ha valaki távol kerül a szülőhelyétől, fontos-e, és ha igen, miért, hogy tudjon a gyökereiről, tartsa a kapcsolatot a szülőhelyével.

====

### Életutak (20 perc)

A tréner két csoportra osztja a résztvevőket. Minden csoport létrehozza közösen egy-egy, általuk kitalált személy életútját. Az egyik csoportnak szóló előzetes instrukció: mutassanak be rajzos formában vagy egy idővonalon egy olyan életutat, amiben a karakter elkerül a szülőfalujából, és egy másik közegben folytatja az életét. A másik csoportnak szóló előzetes instrukció: mutassanak be rajzos formában vagy egy idővonalon egy olyan életutat, amiben a karakter a szülőfalujában éli le az egész életét, és sikerül megteremtenie az anyagi jólétet és boldogságot. A csoportok bemutatják egymásnak az elkészült életutakat. A végén beszélgetünk arról, hogy ki hogyan érzi most a jövőjével kapcsolatban: inkább maradni fog, ahol épp lakik, vagy el fog menni máshova, és miért.



# 3. FOGLALKOZÁS: KÖZÖSSÉGI SZEREPEK

## CÉLOK:

- A különböző közösségeikhez köthető szerepeken való gondolkodás.
- Az eddigi foglalkozások összegzése.
- Vitakészség fejlesztése.

## ESZKÖZÖK:

- Post-it lapok
- Tollak
- Papírok
- Képes újságok

## FOGLALKOZÁS MENETE:

### Legfontosabb szerepeim (15 perc)

Mindenki kap három post-it lapot és ráír három dolgot, amivel kifejezi, hogy ő milyen szerepet tölt be a közösségein belül, például nővér, diák, barát stb. Mindenki kiválaszt egyet, ami számára a legfontosabb, és megosztja a többiekkel, hogy mit és miért választott.

### Disputa (15 perc)

A tréner két csoportba osztja a gyerekeket, és mond egy állítást a közösségi döntéshozatal témájával kapcsolatban. Példák állításokra:

- A közösség vezetője döntsön a közösséget érintő főbb kérdésekben.
- A közösséget érintő ügyeknél mindig össze kell hívni egy gyűlést, és az ott megjelentek szavazatai alapján kell a döntést meghozni.
- A 14-18 év közöttieknek is legyen szavazati joguk.

Az egyik csoportnak mellette, míg a másiknak ellene kell érveket felhoznia. Első körben mindkét csapatnak három-három érvet kell összegyűjtenie, és azt prezentálni a másik csapatnak. Ezután a csapatok reflektálnak az elhangzott érvekre, és megfogalmaznak kérdéseket, melyre a másik csapatnak válaszolnia kell.

### Képzeltbeli közösségi tagok (30 perc)

A résztvevőket négy kisebb csoportra osztjuk, akik a terem négy sarkába ülnek le. Először minden csapatnak együtt ki kell találnia egy karaktert, megegyezni a nemében, nevében, életkorában, lakhelyében, abban, hogy hogy néz ki. Ezt a karaktert egy önként jelentkező lerajzolja egy nagy papírra a csoporttagok utasításait követve. Ezután a négy kis csoport kap egy-egy közösséget: család, barátok, iskola és falu (vagy lakóhely, község, város, tehát bármilyen, az adott csoport számára releváns település-típus). Minden csoportnak ki kell találnia, hogy a kitalált karakterük élete hogyan néz ki az adott közösségben, milyen szerepeket, helyzeteket képzelnek el. Meg kell alkotniuk egy történetet, amit egy nagy papírra lerajzolnak. Ehhez újságokból kivágott képeket is fel lehet használni. A történetet minden csoport egy rövid jelenetben előadja a többieknek, és prezentálják az alkotást is. Utána beszélgetünk arról, hogy ez a karakter mennyire valóságos, a megalkotott történet mennyire hasonlít az ő életükre.



# 4. FOGLALKOZÁS: ROMA IDENTITÁS



## CÉLOK:

- ☐ A roma identitás különböző elemeinek körüljárása.
- ☐ A résztvevők gondolkodjanak arról, hogy ők hogyan határozzák meg a saját cigány identitásukat, illetve a mindennapi életük eseményeit hogyan határozza meg a cigányságuk.
- ☐ Pozitív identitás megerősítése.
- ☐ A csoport tagjai jobban megismerjék egymást.

## ESZKÖZÖK:

- ☐ Papírok
- ☐ Tollak

## FOGLALKOZÁS MENETE:

A foglalkozás első része a roma hagyományokra fókuszál, amivel a cél feltérképezni, hogy a résztvevők milyen cigány szokásokat, hagyományokat, kulturális sajátosságokat ismernek, és mi a viszonyuk ezekhez.

A második rész a résztvevők személyes identitására koncentrál: ki hogyan éli meg a cigány identitását, kinek mit jelent cigánynak lenni.

☐

### 1. rész -

#### Némajáték (30 perc)

A résztvevőket négy-öt fős kis csoportokra osztja a tréner. A csoportok előadnak egy jelenetet egy megadott témában, úgy, hogy közben nem beszélhetnek.

**A jelenetek:** esküvő; temetés; keresztelő. Minden csoport ezek közül csak az egyiket kapja.

Kapnak öt percet arra, hogy kitalálják, elpróbálják, majd minden csoport előadja a többieknek a jelenetet.

A tréner megkéri a résztvevőket, hogy a látott jeleneteket gondolják végig abból a szempontból, hogy az ő családjukban mi az, ami hasonlóan, illetve másképpen történik ezeken az eseményeken. Ha a másik csoportból valakinek van kedve, akkor átveheti az egyik szereplő helyét, és az újra eljátszhatja a jelenetet úgy, ahogy ő elképzei.

A végén körben ülve átbeszéljük, hogy az eljátszott szituációkban megjelenő szokások mennyire kötődnek a cigány kultúrához, kinek milyen tapasztalatai vannak a cigány hagyományokkal kapcsolatban, ki mit tapasztal otthon, kinek mit jelentenek az egyes szokások.

#### Hagyományok fája (5 perc)

Minden négy-öt fős csoport rajzol egy fát, aminek a törzse maga a csoport, a fának annyi ága lesz, ahányan a csoportban vannak. Egy-egy ágra mindenki felírja a saját nevét. Az ágakra leveleket ragasztanak, melyekbe a saját családjukban lévő cigány hagyományokat írják fel. Minden csoport bemutatja a fáját.

= =

## 2. rész

### Hat sarok (30 perc)

A módszer bármely témánál felhasználható, ha több nézőpontot szeretnének bemutatni vagy vitát szeretnének generálni. A módszerrel készíthetjük a résztvevőket gondolkodásra, állásfoglalásra, a véleményük kinyilvánítására. A teremben a falakra fel vannak ragasztva papírlapok, amiken különböző állítások szerepelnek. A résztvevők kiválasztják, hogy melyikkel értenek egyet leginkább, és ahhoz a laphoz odaállnak. Az így kialakult csoportokban leülnek és megosztják egymással, miért ezt választották, majd ezután nagy körben is elmondja minden csoportból egy-egy ember a személyes véleményét.

#### A kérdés:

Mit jelent számodra cigánynak lenni?

#### Az állítások:

- ☐ Tartok cigány hagyományokat és fontos számomra a cigány kultúra (pl. nyelv, zene, stb.).
- ☐ Cigányként neveltek.
- ☐ A környezetemben mindenki cigánynak tart.
- ☐ Kötődést érzek a külföldi cigányokhoz.
- ☐ Cigánynak érzem magam.
- ☐ Semmit.

### Számomra azt jelenti cigánynak lenni, hogy... (15 perc)

Mindenki egy cetlire leírja magának, hogy "Számomra azt jelenti cigánynak lenni, hogy..." és befejezi a mondatot. Aztán egyesével elmondják és egy közös nagy lapra felragasztják, hogy látható legyen, mennyiféle cigány identitás jelenik meg a csoportban.

### Cigány vagyok – drámajáték (25 perc)

A tréner három-négy fős kisebb csoportra osztja a résztvevőket, akiknek egy-egy olyan jelenetet kell kitalálniuk, melyekben annak a mondatnak el kell hangoznia, hogy „Roma/cigány vagyok”. A jelenetek eljátszása után az összes szituációt átbeszéljük, elemezzük. A résztvevőknek lehetősége nyílik, hogy megosszák, hogy a saját életükben tapasztaltak-e az eljátszotthoz hasonló szituációt.



# 5. FOGLALKOZÁS: ROMA IDENTITÁS ÉLŐ KÖNYVTÁR

## CÉLOK:

- A résztvevők megismerjenek különböző háttérű roma fiatalokat és az ő identitásukat, tapasztalataikat, ami a cigánysághoz kapcsolódik.
- A résztvevők pozitív identitásának erősítése.

## ESZKÖZÖK:

- Székek

## FOGLALKOZÁS MENETE (2,5 ÓRA):

A foglalkozásra hívjuk el roma fiatalokat, akik különböző háttérrel, tapasztalatokkal rendelkeznek, és akik szívesen beszélgetnek a saját roma identitásukról, személyes élményeikről, amik a cigányságukhoz kötődnek. A foglalkozáson a résztvevők velük fognak kis csoportokban beszélgetni. A cél az, hogy a résztvevők több vendéggel tudjanak beszélgetni, és minél kisebb csoportban, hogy minél személyesebb beszélgetés tudjon kialakulni. Érdeemes annyi vendéget hívni, hogy a résztvevők lehetőleg párosával vagy hármasával legyenek, és hogy beleférjen az időbe, hogy mindenki mindenkiel találkozzon.

A foglalkozás elején ajánlott néhány névtanulós, ismerkedős játékot játszani, hogy oldottabb, közvetlenebb legyen a hangulat. A játékok után a tréner megkéri a vendégeket, hogy üljenek le a terem különböző részeibe. Mindegyik páros vagy csoport odaül az egyik vendéghez. Ha többen is ugyanahhoz szeretnének menni, akkor a tréner koordinálja a választást, hogy ne menjen egyszerre több páros vagy csoport ugyanoda, mivel lesz lehetőségük több, vagy akár mindegyik vendéggel beszélgetni. Minden beszélgetésre érdemes körülbelül 15 percet szánni, és a tréner koordinálja, hogy ha letelt az idő, akkor a kis csoportok átüljenek eggyel arrébb, egy másik vendéghez (mindenki ugyanabba az irányba üljön arrébb). A legvégén egy nagy körben ülve mindenki elmondhatja röviden, hogy milyen élmény volt nekik ez az alkalom.



## 2. MODUL



# SZERVEZETEK BEMUTATÁSA, SAJÁT SZERVEZETEN VALÓ KÖZÖS GONDOLKODÁS

A második modulban a közösséghez tartozás jelentőségéről gondolkodunk. Az első foglalkozás leírásában olyan gyakorlatokat mutatunk be, melyeket minden esetben csoportként lehet csak megoldani, de a csoportban résztvevők egyéni tulajdonságai elengedhetetlenek a feladatok megoldásához. Ezeknek a gyakorlatoknak az elemzésén keresztül próbáljuk meg hangsúlyozni a közösséghez tartozás fontosságát. A modulba tartozó foglalkozásokra több, alulról szerveződő, közösség-építő tevékenységgel foglalkozó szervezetet hívunk el, hogy bemutassák tevékenységeiket, céljaikat, és hogy példákat, illusztrációt nyújtsanak arra, hogy közösségben hogyan valósíthatják meg az elképzeléseiket. Végül a résztvevőkkel közösen kezdjük el gondolkodni egy ifjúsági szervezet létrehozásának lehetőségéről, céljairól, tevékenységeiről.

# 1. FOGLALKOZÁS: A KÖZÖSSÉG SZEREPE

## CÉLOK:

- ☐ Közös gondolkodás a közösséghez tartozás jelentőségéről.

## ESZKÖZÖK:

- ☐ Üres cetlik (annyi, ahány résztvevő van)
- ☐ Tollak
- ☐ Lentebb részletezett 4 szituáció egy-egy külön papírra felírva.

## FOGLALKOZÁS MENETE:

### Körért csokoládé (5 perc)

A játékvezető elővesz egy tábla csokoládét, mindenkinek ad egy cetlit és egy tollat. Mindenkinek rajzolnia kell a cetlijére egy kört vagy egy háromszöget úgy, hogy azt a többiek ne lássák. A végén a cetliket bedobjuk egy dobozba, amit a játékvezető megnéz. Ha minden bedobott cetlin kör van, akkor a csoport megkapja a csokoládét, amiből mindenki kap. Ha egyetlen cetlin van háromszög, de a többi cetlin kör, akkor az az ember kapja meg egyedül a csokit, aki a háromszöget rajzolta. Ha egynél több cetin van háromszög, akkor a csokoládé a játékvezetőé marad. A játék végén a játékvezető rövid beszélgetést vezet arról, hogy ki miért rajzolt kört vagy háromszöget.

### Szituációs játékok (1 óra)

A csoportot osszuk négy kisebb csapatra. Minden kis csapat kap egy lapot, amin egy-egy szituáció van, illetve annak szereplői. Egymás között osszák fel a résztvevők, hogy ki melyik szerepet kapja a jelenetben. Aztán mindenki kap egy cetlit. A cetlire mindenki felírja azokat a tulajdonságokat, amik szerinte az általa eljátszott szereplőre jellemzők, amiket elképzelt a szereplőnek. Ezt követően a tulajdonságoknak és szerepeknek megfelelően eljátsszák a szituációkat saját maguknak próbaképpen, majd a többi csapatnak is, már egy közös körben. A jelenetek után rákérdezhetünk, hogy a nézők szerint kik voltak a szereplők és milyen tulajdonságokkal rendelkeztek.

### Példák szituációkra:

- ☐ Ti az iskola tanárai vagytok. Egy megbeszélésen vagytok, ahol arról van szó, hogy az egyik diákotok, Pisti nagyon sokat hiányzik az iskolából, és ezért lehet, hogy ki kell őt rúgnotok.

#### Szereplők:

iskolaigazgató  
matematika tanár  
napközis tanár  
történelem tanár (aki az igazgatóhelyettes)  
testnevelés tanár

- Ti egy család vagytok, és éppen vacsoráztok, közben arról beszélgettek, hogy a 17 éves Pistit, a család tagját, aki nagyon sokat hiányzik az iskolából, lehet, hogy ki fogják rúgni a hiányzások miatt.

**Szereplők:**

apuka  
anyuka  
húg  
anyai nagypapa  
Pisti

- Egy szórakozóhelyen gyakran összejövő társaság vagytok, ahova Pisti is gyakran el szokott járni. Most hallottátok, hogy a sok iskolai hiányzás miatt a szülei el akarják tiltani őt tőletek.

**Szereplők:**

Pisti és barátai

- A falusi egészségháza dolgozók az épületben megtalálják a mindenki által ismert Pistit, aki összeveszett a családjával és elszökött otthonról. Most megbeszélést tartotok, hogy hogyan oldjátok meg a szituációt.

**Szereplők:**

Orvos  
nővér  
pap  
védőnő  
pszichológus

A kiscsoportos jelenetek után az egyik tréner bejelenti, hogy ő a falu polgármestere. A polgármester mindenkit öszszehív, és elmondja, hogy éppen hatalmas hóvihár van, ami elzárta a falut a külvilágtól. A falu tagjainak a feladata, hogy tegyenek valamit és megoldják a vészhelyzetet. Mindenkinek továbbra is a kapott szerep és az általa kitalált tulajdonságok alapján kell játszania, illetve azon viszonyok alapján kell egymáshoz állniuk, mint amit a kiscsoportos szituációkban kialakítottak. A játék végén közösen elemezzük a helyzetet, hogy ki hogyan viselkedett, hogyan érezte magát, mi volt az alakításában a meghatározó, a foglalkozása vagy a tulajdonsága, ki került vezető szerepbe és miért, ki maradt háttérben, hogyan tudtak együttműködni.



## 2-3. FOGLALKOZÁS: TALÁLKOZÁS SZERVEZETEKSEL

---

### CÉLOK:

- A résztvevők megismerkedjenek már működő szervezetekkel, jó gyakorlatokkal.
- Hasonló közösségekben létrejött szervezeteket életre hívó célok bemutatása.
- Közös gondolkodás arról, hogy miért jó egy szervezet tagjának lenni.

A foglalkozás elején a meghívott vendégek bemutatkoznak, bevezető játékokat tartanak ismerkedés céljából. Ezt követően a szervezetek képviselői bemutatják saját tevékenységeiket, majd a trénerek segítségével a szervezetet jobban megismertető játékokat játszanak. A továbbiakban bemutatjuk az általunk elhívott szervezeteket, és leírunk néhány példát olyan módszerekre, amelyek segítségével a meghívott vendégek be tudják mutatni szervezetüket a résztvevőknek.

—

#### A MORE projekt meghívott szervezetei

Három szervezetet hívtunk el bemutatkozni: a bagi BAGázs Közhasznú Egyesületet, a budapesti Romaversitas Alapítványt, valamint egy hodászi, alulról szerveződő csoportot, akik az egyesület alapítás előtt állnak.

—

#### BAGázs Közhasznú Egyesület (1 óra)

A képzés összeállításakor azért esett a választásunk a BAGázusra, mert a programunkhoz hasonlóan ők is tartanak mentor/vezető képzést, aminek segítségével a résztvevők a szervezők csapatába kerülnek, és maguk is részt vesznek projektek megvalósításában, programok szervezésében.

A BAGázs képviselői saját projektjüket mutatták be a fiataloknak, az ötlet megszületésétől a megvalósításig és annak fenntartásáig. Ez a Bagázs FC projekt története volt (<http://www.bagazs.org/projektjeink/gyerek-projektek/bagazs-fc/>), amihez könnyen tudtak kapcsolódni a képzésben résztvevő fiatalok. A projekt bemutatása után a vendégek arra kérték a résztvevőket, gondolkozzanak közösen azon, ők milyen hasonló projektet hívnának szívesen életre.

#### Kérdések:

1. Milyen ötleteik vannak, melyeket saját közösségükben megvalósítanának?
2. Szerintük ezekhez milyen tárgyi feltételek kellene?
3. Hogyan maradhat fenn hosszú távon egy hasonló projekt?

—

#### Romaversitas Alapítvány (1 óra)

A képzés tervezésekor azért választottuk a Romaversitas Alapítványt, mert egy olyan szervezetet is szeretnénk volna bemutatni, ami roma fiatalok továbbtanulását segíti.

A résztvevőket három csapatba osztottuk. A Romaversitas leírását bekezdésként (három részre) felvágva szétosztottuk a csapattagok között. A csapatoknak külön-külön össze kellett rakniuk a leírást. A leírásokat ezután külön csoportokban értelmezniük kellett egy-egy tréner segítségével.

Az így kapott részeket a csoportok egy rövid előadás keretében mutatták be egymásnak.



### Hodászi közösség tagjai (1 óra)

Fontosnak tartottunk egy éppen létrejövő szervezetet is bemutatni a résztvevő fiataloknak. A képzés előkészítése során azért választottuk a hodászi közösséget, mert az ott folyó tevékenységek mindegyikét a faluban az eleinte vallási alapon szerveződő közösség önállóan hozta létre. A programjaik és projektjeik jó példák arra, hogy az egyénként kitalált programok közösségi szinten mennyivel könnyebben megvalósíthatóak.

A résztvevőket három csoportra osztottuk. A három csoport egy-egy hodászi vendéghez ment. A három helyen három különböző hodászi programot mutattak be a vezetők. Egy állomáson 20 percet töltöttek a résztvevők, majd továbbmentek a következő állomásra. A három állomáson bemutatott programok: drogprevenciós csoport; táncscsoport; vallási alapú ifjúsági és közösségi szervezet.



# 4. FOGLALKOZÁS: MILYEN LEGYEN A SZERVEZETÜNK?



## CÉLOK:

- ☐ A szervezeti működésről tanultak összegzése.
- ☐ Szervezetek felépítéséről való tudás elmélyítése.
- ☐ Saját szervezet céljainak meghatározása.

## ESZKÖZÖK:

- ☐ Szervezetek/cégek leírása
- ☐ Papír
- ☐ Toll

## FOGLALKOZÁS MENETE:

=

### Mit tanultunk a szervezetektől? (10 perc)

A szervezetek bemutatkozása utáni foglalkozáson a résztvevőket megkérjük, hogy post-it-ekre írjanak egy-egy olyan dolgot, amit a bemutatott közösségekről tanultak. Mik voltak azok a pozitív dolgok, amik megfogták őket? Milyen élményeket szerezhetnek egy hasonló szervezetben? Miért szeretnék az adott szervezet tagjai lenni? Mindenki olvassa fel, amit írt a post-it-jére, majd ragassza fel a flip-chart papírra, melynek a tetejére ráírjuk: **Miért jó egy közösséghez/szervezethez/csoporthoz tartozni?**

= =

### Milyen felépítésűek lehetnek a szervezetek?(30 perc)

Ezt követően három csoportra osztjuk a résztvevőket. A trénernek négy, különböző szervezet képviselői, és ezek felépítéséről, céljairól mesélnek majd. Mind a három csoport küld "követeket" az alábbi cégeket/szervezeteket/bizottságokat bemutató trénernekhez (mindenki „követ” valamelyik képviselőnél). A képzők mesélnek az általuk képviselt szervezetről.

Példák bemutatható szervezetekről/cégekről: McDonald's; Diákönkormányzat (DÖK); Hallgatói Hálózat (HAHA); Magyar Olimpiai Bizottság (MOB).

A szervezetek rövid leírását lásd a 3. számú mellékletben. A követeknek a következő pontokra kell koncentrálniuk és feljegyezniük:

- Mi a szervezet célja?
- Milyen a szervezet felépítése?
- Kik lehetnek tagok?
- Milyen a tagok közti viszony?

Miután a követek meghallgatták a különböző szervezetek képviselőit, és feljegyezték a főbb pontokat, a csoportok újra összeülnek, és mindenki megosztja a csoportjával, hogy mit hallott. A csoportok ezután kiválasztják a számukra legérdekesebb szervezetet, és egy szoborcsoport formájában bemutatják a többieknek. A szobrok egy-egy mondatot mondhatnak. A többi csoportnak ki kell találnia, hogy vajon melyik szervezetről lehet szó.

### Disputa (30 perc)

Megmaradnak ugyanazok a csoportok, mint az előző gyakorlatban. A főbb szempontok megismerése után el kell kezdeniük a csoportoknak azon gondolkodni, hogy ha saját szervezetet alakítanának, akkor mik lennének a válszaik a fentebb felsorolt szempontokra. A válaszokat egy flipchartra jegyezzék fel. Amikor ez készen van, akkor a három csoport visszaül egy nagy körbe. Minden csoportnak egy-egy képviselője ismerteti az általuk összeállított szervezeti leírást. Ezt követően megbeszéljük, hogy mely kérdések vitásak.

A három csoport ismét külön ül egymástól. Megbeszéljük, hogy a vitás kérdések mennyire fontosak nekik. Ha nem tartják olyan fontosnak, akkor vissza is vonhatják, ha fontosnak tartják, akkor a megtartása mellett érveket kell felsorakoztatniuk. Ismételten összesítjük a csoportokat, és megkezdjük a vitát, a következő formában:

A problémás kérdésekben mindkét álláspontot egy-egy ember képviseli. A két vitázó egymással szemben egy-egy kijelölt széken („forrószéken”) foglal helyet. Mindenki amögé ül be, akivel (inkább) egyetért a vitában. Ha a vita közben megváltozik a véleményük, bármikor átülhetnek a másik oldalra. Egyszerre mindig csak egy ember beszélhet. Ha bármelyik oldalon valaki úgy érzi, hogy jobb érvet tudna felhozni mint az adott oldal „forrószéken” ülő képviselője, vagy szeretne elmondani egy még el nem hangzott érvet, akkor a képviselő vállal megérintve helyet cserélhet vele, és az álláspontot képviselve folytathatja a vitát.

A viták befejezése után egymás után minden vitás kérdésről nyílt szavazással szavaznak. Többségi döntés van. A lezárásban előveszünk egy új flipchartot és egyesével leírjuk a megszavazott és elfogadott pontokat (azokat is, amikben már korábban egyetértés volt, így nem volt róla vita). Amikor az összegzés készen van, a flipchart tetejére felírjuk, hogy „szervezeti szabályzat”, és egy közös képet készítünk a papírral és azokkal, akik elkészítették, hogy megörökítsük a szervezet kialakulásának kiemelkedő pillanatát.





# 1. FOGLALKOZÁS: CSAPATMUNKÁ

## CÉLOK:

- ☐ Csoportkohézió erősítése.
- ☐ Csapatmunka fontosságának tudatosítása.
- ☐ Csoportszerepek elemzése általánosságban.
- ☐ Saját csoportszerepek tudatosítása.

## ESZKÖZÖK:

- ☐ Kötél
- ☐ Kampók
- ☐ Poharak
- ☐ Megfigyelő lapja (lásd a leírásban)

## FOGLALKOZÁS MENETE:

### Helyem a csoportban (1,5 óra)

Két olyan, hosszabb (körülbelül 30-40 perces) játékot játszassunk el a résztvevőkkel, amikben kiemelten fontos a csapatmunka. Válasszunk ki mindkét játékhoz a résztvevők közül egy „megfigyelőt”, akinek megfigyelési szempontokat adunk. A megfigyelőnek elemeznie kell, hogy ki hogyan viselkedett a játékok közben, kinek milyen szerepe volt. A játékok eljátszása után először a csoport tagjai értékelik a feladatot, majd a megfigyelő elemzi, milyen csoportszerepeket látott külső szemlélőként.

### Példák csapatjátékokra:

1. Egy kötelet felvágunk annyi, hosszabb darabra ahány résztvevő van. A kötél darabok egyik végét összecsomózzuk, a másik végüket pedig megfogja egy-egy résztvevő. A csomónál van egy kampó, amivel mindenféle tárgyakat fel kell emelni, és előre meghatározott pozícióba lerakni.
2. A résztvevőket két csoportba osztjuk. A csoportok két sorban állnak egymással szemben székeken. A feladat, hogy a széksorokat anélkül átvigyük a másik oldalra, hogy lelépnének a székekről.

### A megfigyelő lapján a következő szerepekre

#### írja be a résztvevőket:

- a vezető
- egy nagyon jó csapatjátékos
- néha túlzásba esett
- nagyon aktív
- jó dolgokat mondott, de a többiek nem figyeltek rá
- nem érdekelte a játék
- nem fogadta el a vezetőt
- nem segítette a csapatot

### Irányító kérdések a játékok utáni megbeszéléshez:

- Hogyan éreztétek magatokat?
- Volt a csoportnak vezetője? Ki?
- Mi alapján mondjátok, hogy ő volt a vezető (miket csinált)?
- Miért ő lett a vezető?
- Volt még olyan, aki egy-egy résznél vagy kisebb időre vezető volt?
- A vezető(k)nek: jól érezted magad ebben a szerepben? Jól csináltad? Mit csinálnál máshogy?
- Más is el tudná képzelni, hogy felveszi a vezető(k) szerepét? Mit hogyan csinálna?
- A többieknek mi volt a szerepe a csoportban?
- Mi alapján dönt el, hogy kire milyen szerep jut?
- Milyen érzés volt a „szerepedben” lenni?
- Ha újra játszánánk, ugyanebben a szerepben maradnál? Ha igen, miért? Ha nem, miért?



## 2. FOGLALKOZÁS: VEZETŐI SZEREPEK

### CÉLOK:

- ☐ A különböző vezetői stílusok bemutatása.
- ☐ A vezetői stílusok elemzése, értékelése.
- ☐ Közös gondolkodás, hogy milyen vezetői stílus áll a legközelebb a résztvevőkhöz.

### ESZKÖZÖK:

- ☐ Flipchart papír
- ☐ Tollak
- ☐ Post-itek

### FOGLALKOZÁS MENETE:

#### Vezetői stílusok (40 perc)

Három vezetői stílust mutatunk be a képzésen résztvevőknek: az autokrata (tekintélyelvű), a demokrata, és a laissez-faire (szabad kezét adó) stílusokat. Három facilitátor szükséges ehhez a gyakorlathoz. Mind a három facilitátor kimegy a teremből, majd egyesével bejönnek a csoporthoz, és eljátszák ugyanazt a szituációt, de az egyik autokrata, a másik demokrata, a harmadik pedig laissez-faire stílusban. Egyszerű szituációt választunk, ami életszerű a résztvevőknek (például ki kell találnia a csoportnak, hogy mit főzzenek együtt vacsorára). A harmadik szituáció után elemezzük a látottakat. Melyik stílus milyen volt? Mik az egyes stílusok előnyei/hátrányai? Mondjanak példát saját életükből! Például az iskolában melyik tanár melyik stílushoz áll közelebb? S végül: ők milyen vezetők lennének?

#### Szuper vezető (30 perc)

A foglalkozás második részében egy flipchart papírra rajzolunk egy ember-alakot. Ő a „tökéletes vezető”. Milyen tulajdonságai lehetnek? Mindenki gondolja végig magában, hogy szerinte mik a jó vezető tulajdonságai, és írják le ezeket post-itekre (minden tulajdonságot egy-egy külön post-itre). Egyesével mondják el, hogy milyen tulajdonságokat gyűjtöttek össze, és a post-iteket ragasszák fel a figurára. Minden résztvevő válassza ki azt a tulajdonságot, amelyik szerinte a legfontosabb. Válasszanak ki egy vagy több olyat is, ami bennük megvan, és olyat is, amiben fejlődni szeretnének. Osszák meg ezeket a többiekkel.



# 3. FOGLALKOZÁS: KOMMUNIKÁCIÓ ÉS PROBLÉMA MEGOLDÁS

---

## CÉLOK:

- ☐ A kommunikációs készség, mint fontos vezetői készség bemutatása.
- ☐ Az egymás közötti kommunikációs készségek erősítése.
- ☐ Konfliktusos helyzetek elemzése és megoldások találása.

## KELLÉKEK:

- ☐ Mondatok papíron (lásd a leírásban)
- ☐ Flipchart
- ☐ Toll

## FOGLALKOZÁS MENETE:

### Kommunikációs típusok (1 óra)

Ugyanazt a problémát megfogalmazzuk egy ÉN és egy TE üzenet formájában. Mindenki kap egy mondatot, és a résztvevőknek meg kell találniuk a mondat-párjukat. Mikor megtalálták a párokat, kielemezzük a mondatokat.

### Példamondatok:

1. Olyan idegesítő a hangod. // Ha ezen a hangerőn beszélsz, nem tudok figyelni, pedig szeretnék.
2. Te mekkora bunkó vagy másokkal! // Amit mondtál, attól nagyon megbántva érezzük magunkat.
3. Ezen a foglalkozáson folyton te akarsz középpontban lenni. // Én is szeretném elmondani a véleményem.
4. Normális ember nem röhögcsél a csoportban, nagyon idegesítő, ahogy viselkedsz. // Többször nevetél, mikor társaid mondtak valamit. Bennem rossz érzést kelt, hogy nevetgélsz, miközben a többiek mondanak valamit - nekem nem esne jól, ha nevetnének akkor, amikor mondok valamit.

### Irányító kérdések a játékok utáni megbeszéléshez:

5. Mi a különbség a mondatok között?
6. Milyen érzéseket kelt a mondat címzettjében az egyik és a másik mondat-típus?
7. Melyiknek mi a célja?
8. Melyiket használnák és miért?
9. Mondunk egy pár példát (lehetőleg olyanokat, amik elhangzottak a résztvevőktől a foglalkozás alatt) – hogyan lehetne ezeket átfogalmazni úgy, hogy én-állítás legyen? Miben más ez, mi a célja ennek?

Ezt követően rajzoljunk fel egy koordináta-rendszert a négy főbb kommunikációs típusról. A koordináta-rendszer vízszintes tengelyén baloldalt álljon az, hogy: szerintem én rendben vagyok, jobboldalt: szerintem én nem vagyok rendben. A koordináta-rendszer függőleges tengelyén felül szerepeljen, hogy: szerintem te rendben vagy, alul pedig, hogy: szerintem te nem vagy rendben.

Gyűjtsünk javaslatokat a résztvevőktől, hogy melyik ön- és társértékeléshez milyen kommunikációs típus társítható (lásd lejjebb). Beszélgessünk az asszertív kommunikáció előnyeiről.

### **Kommunikációs típusok:**

- 1) Agresszív (Én: OK, Te: nem OK) – lenyomja a másikat
- 2) Alárendelő (Szubmisszív) (Én: Nem OK, Te: OK) – másik alá rendelődik
- 3) Partneri (Asszertív) (Én: OK, Te: OK) – partnerként kommunikál a másikkal
- 4) Manipulatív (Én: Nem OK, Te: Nem OK) – váltogatja a másik három kommunikációs technikát.

### **Konfliktus-állókép (1 óra)**

A második gyakorlat során drámajátékon keresztül mélyítjük el a fentebb elhangzottakat. Két kisebb csoportban dolgozunk egy-egy konfliktushelyzettel, amit a csoportok találnak ki. A feladat, hogy a két csoport készítsen egy állóképet az általuk kitalált konfliktusról a kirobbanás pillanatában, ezt követően egy másik állóképet a konfliktus utáni békés helyzetről. Az állókép során az egyik tréner sorban megérinti a szereplők vállát, ekkor a szereplőnek el kell mondania egy mondatot arról, hogy mit érez a karaktere. Amikor az egyik csoport bemutatja az állóképet, a másik csoportnak ki kell találnia, hogy milyen helyzetről lehet szó. Röviden megbeszéljük (nagy csoportban), hogy hogyan lehetne az első képtől a másodikig eljutni, valamint azt, hogy hogyan kellene kezelnie ezt a helyzetet az egyes szereplőknek.



# 4. FOGLALKOZÁS: NYILVÁNOS KOMMUNIKÁCIÓ

## CÉLOK:

- ☐ Csoporton kívül kommunikációs készségek erősítése.
- ☐ Az egymásra és önmagukra való reflektálás készségének elmélyítése a résztvevőkben.
- ☐ Önbizalom erősítése, pozitív visszajelzések.

## KELLÉKEK:

- ☐ Projektor
- ☐ Laptop
- ☐ Kamera
- ☐ TedX videók
- ☐ Hangszóró

## FOGLALKOZÁS MENETE:

### Mások előadásai (15 perc)

Levetítünk TedX videókat (ezeken a videókon előadásokat tartanak) 3-4 témában. Érdekes a videókból 2-3 percut levetíteni. A vetítés után beszéljük meg a résztvevőkkel, hogy melyik előadás milyen volt. Gyűjtjük össze közösen egy flipchartra, hogy milyen szempontokra kell odafigyelni, amikor emberek előtt beszélünk (például: testbeszéd, érthetőség, mennyire izgalmasan ad elő, stb.).

Irányító kérdések a vetítés utáni beszélgetéshez:

1. Melyik előadást jegyezték meg?
2. Miért?
3. Hogyan adták elő?
4. Mi tetszett az előadásuk stílusában, és mi nem?
5. Milyen volt az előadók testbeszéde?

### Milyen előadók vagyunk? (2 óra)

Ezt követően osszuk négy-öt fős csoportokra a résztvevőket, és mindegyik csoporttal játszassunk el egy-egy, viszonylag bonyolult ismerkedős/bemelegítő/capatépítő játékot (lásd a 2. számú mellékletben). Mindegyik csoportnál különböző játékot használjunk. A játékok eljátszása után ülünk össze egy nagy körbe, és kérjük meg a résztvevőket, hogy mindegyik csoportból egyesével mindenki magyarázza el a játékokat, amiket eljátszottak. Beszéljük meg a csoporttal, hogy kamerára rögzítjük, mikor beszélnek, és mérjük az időt (mindenkinek két percet adunk beszélni), majd visszanezzük a felvételeket és elemezzük, hogyan beszéltek a résztvevők a csoport előtt. Fontos kiemelni, hogy a visszajelzések során mindenkinek mondjunk pozitív és építő jellegű reflexiókat. Utaljunk vissza a korábban közösen összeszedett szempontokra, ezek alapján könnyebb lesz a csoportnak a felvételek értékelése.



## 4. MODUL

# PRÓBÁLJUK KI MAGUNKAT!

A képzés utolsó szakaszának fő célkitűzései között szerepelt, hogy az eddig elsajátított ismereteket és tudást átültessük a gyakorlatba, és a fiatalok kipróbálhassák magukat közösségi programok kitalálásában, megszervezésében és levezetésében. Ezeken az alkalmakon a diákok vezetői szerepkörben voltak jelen, és koordináltak foglalkozásokat, közösségi programokat, kezdetben az iskola többi tanulóinak, majd külsősöknek. A gyakorlati megvalósítás mellett minden egyes alkalom után nagy hangsúlyt fektettünk az értékelésre, amikor mindenki megfogalmazta a saját munkájával és a programmal kapcsolatos tapasztalatokat, hogy mi az, ami jól sikerült, és mit lenne érdemes legközelebb máshogy csinálni.

## **A programok megírásához a következő szempontokat gondolják végig és írják le a képzésen résztvevők:**

- ☞ Program címe és rövid leírása
- ☞ Hol?
- ☞ Mikor?
- ☞ Kiknek?
- ☞ Milyen eszközök kellene hozzá?
- ☞ Mennyibe kerül?
- ☞ Kinek mi a feladata?

### **Esettanulmány a MORE projekt résztvevői által szervezett programokról**

Az alábbi esettanulmányokkal célunk, hogy kézzelfoghatóbbá tegyük, hogy milyen programtípusok, programstruktúrák megvalósítását tűzhetnek ki célul a képzettek a képzési folyamat ezen szakaszában. A programokat a MORE projekt résztvevői az alább leírt sorrendben szervezték és tartották meg: a leírásokban kitérünk rá, hogy hogyan épülnek egymásra a programok aszerint, hogy a közeg és a program komplexitása egyre nagyobb kihívásokat jelentsen a képzetteknek, akik így a komfortzónájukból egyre inkább kilépve szereznek gyakorlatot. A leírásokban arra is kitérünk, hogy a képzettek hogyan értékelték az adott esemény után a saját programszervezői és vezetői élményeiket. A képzettek teljesítményét és programot követő önértékelését azért is említjük, hogy illusztráljuk, a képzés folyamán elsajátított készségek és ismeretek hogyan csapódnak le a képzettek számára a gyakorlatban.

### **Ki mit tud?**

Az első nagyobb esemény a „Ki mit tud?” megszervezése és lebonyolítása volt. A képzés résztvevői találták ki, készítették elő és vezényelték le a teljes programot az iskola többi tanulójának. Ehhez szükség volt arra, hogy a tanórákon kívül megbeszéléseket szervezzenek, kidolgozzák a teendőket, leosszák maguk között a feladatokat, és végre is hajtsák ezeket a siker érdekében. Minden egyes részletre nagy hangsúlyt fektettek, plakátokat készítettek, népszerűsítették az eseményt az iskolában, felállítottak egy zsűrit, választottak maguk közül műsorvezetőket, és természetesen a győztes megjutalmazásáról is gondoskodtak. A résztvevők betekintést nyertek abba, hogy mik azok az apró részletek, amikre figyelni kell az ehhez hasonló közösségi programok megtervezése során. Ez volt az első olyan esemény, amikor a trénernek inkább résztvevőként voltak jelen, és az irányítás nagyobb mértékben a résztvevők kezében összpontosult.

### **Találkozás migránsokkal**

A programot az Artemisszió Alapítvány rendezte közösen a Dr. Ámbédkar Iskolával, a MAZS Alapítványt és a képzésén résztvevőket is bevonva a megvalósításba. Az eseményt megelőző képzésen a résztvevők maguk találták ki, hogy milyen bevezető játékokat szeretnének levezetni az iskola többi diákjának és a vendégeknek. A diákoknak nagy kihívást jelentett, hogy ismeretlenek elé kellett kiállniuk, de mikor látták, hogy mennyire figyelnek rájuk a diákok, megjött az önbizalmuk, és nagyon vidáman, lendületesen vezették a játékokat. Visszajelzéseik alapján jól érezték magukat ebben a helyzetben, és többen mondták, hogy szívesen tartanának máskor is hasonló programokat. Az eseményről videófelvétel készült, amit a következő képzésen megnéztünk közösen a csoporttal, és megfogalmaztunk tanulságokat a jövőre vonatkozólag.

## HanuKarácsony

A MORE projektben zsidó és roma trénerek közösen dolgoznak együtt. Innen jött az ötlet, hogy a közös karácsonyi ünneplés során ne csak a keresztény hagyományok kerüljenek előtérbe, hanem a zsidó szokások is, hogy az iskola többi tanulója számára be tudják mutatni a Hanuka történetét is. A programot a képzés résztvevői dolgozták ki, készítették elő, és vezették le egyszerre az iskola két telephelyén. Állomásos játékot választottak, a diákokat kisebb csoportokba osztották, akik végigmentek az állomásokon, amik a Karácsony és Hanuka témájához kapcsolódtak különböző játékokon keresztül (puzzle, keresztrejtvény, most mutasd meg, daltanulás). Ezután kézműveskedés következett, és a programot hanukai gyertyagyújtással és közös énekléssel zártuk. A képzésen résztvevők a korábbiakhoz képest magabiztosabban vezettek programot az egész iskolájuk számára, melyet sikerélményként éltek meg.

## Szülői program

Az esemény célja az volt, hogy a képzésben résztvevők bemutassák szüleiknek és az iskola alkalmazottainak a projektet. A programot együtt találták ki, és az egyes feladatköröket is. A fiatalok nagyon izgultak, hiszen nem kis dolog a szüleik elé kiállni, és a figyelmet fenntartva bemutatni az elmúlt másfél évet. A program elején néhány mondatban elmondták, hogy miről szól a projekt, és ők miért vesznek részt benne. Majd egy fotókból összeállított videóval bemutatták az eddigi fontosabb alkalmakat, a táborokat, a képzések emlékezetes pillanatait, az általuk szervezett közösségi programokat, majd felkérték minket, trénereket is, hogy osszuk meg tapasztalatainkat. Zárásként pedig játékokat vezettek szüleiknek és az iskola tanárainak.

## Program általános iskolásoknak

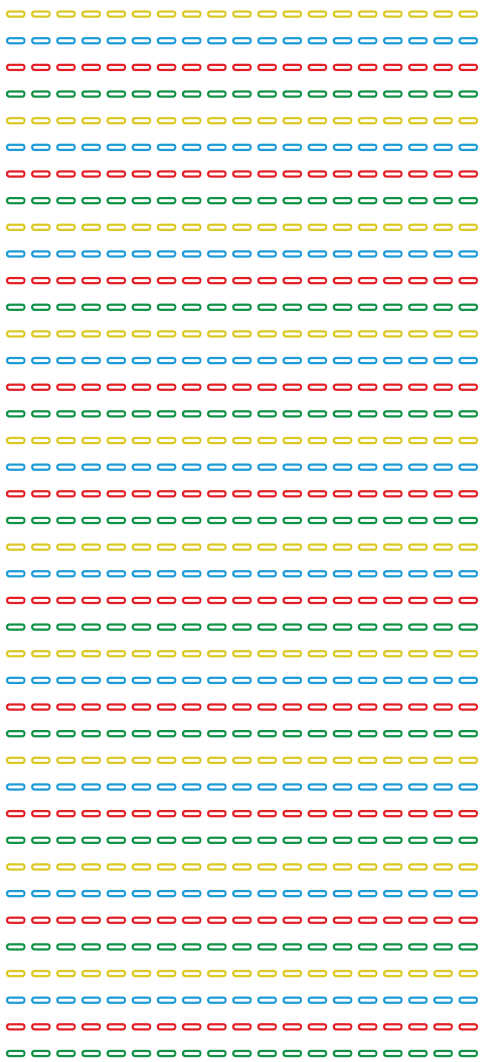
A résztvevők számára a legnagyobb kihívást az általános iskolásoknak tartott foglalkozás jelentette, mivel a többségük még nem volt korábban hasonló helyzetben. Ezért a programot megelőzően átbeszéltük a korcsoport sajátosságait, amely fontos szempont gyakorlatok kitalálásában és a felkészülésben. A csoporttagok együtt gondolkodtak az eddigi foglalkozások levezetése során megszerzett tapasztalataikon. Azon kérdések mentén indultunk el, hogy mi lehet érdekes és izgalmas a kisebb gyerekek számára, akik körülbelül 5-12 év közöttiek. Melyek azok a feladatok, amiket minél több gyerek élvezhet, hiszen korukat tekintve elég széles csoportot kell lefedni. A programtervezés ez alkalommal még önállóbban, gördülékenyebben ment, köszönhetően a korábbi tapasztalatoknak. Ezen a programon a képzeteknek új kihívásokkal kellett szembenéznük: kb. 20-25 gyerek volt, nehézséget jelentett a figyelem fenntartása, és a gyerekek lecsendesítése. Ám bravúrosan koordinálták a programot, és segítették egymást a képzősök.

## Szervezetek, tanodák meglátogatása

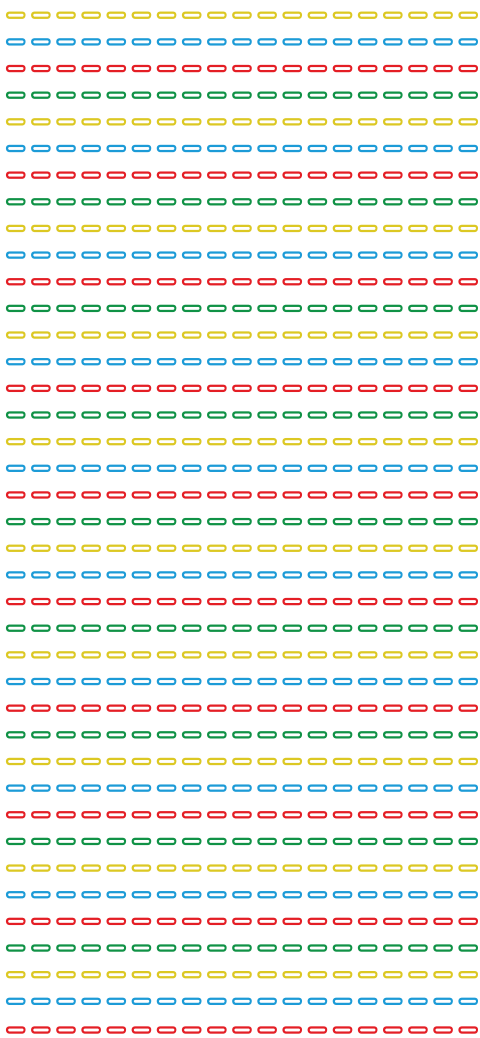
A résztvevők három különböző helyet (egy szervezetet, egy iskolát, és egy tanodát) látogattak meg külön csoportokban, ahol foglalkozást tartottak az ottani gyerekeknek, fiataloknak, bemutatták az alakulóban lévő ifjúsági szervezetet és a csapat eddigi tevékenységét. Az egyik helyszín az ózdi Van Helyed Stúdió, a másik egy szikszói iskola, a harmadik pedig a budapesti Láthatatlan Tanoda volt. A csapatok különböző foglalkozásokkal készültek, mivel a három helyen különböző korosztályoknak tartottak programot: ovisoknak, általános iskolásoknak és középiskolásoknak. Ez volt az első alkalom, hogy számukra teljesen ismeretlen környezetben és csoportban kerültek programvezetői szerepbe. A korábbi tapasztalatainknak köszönhetően magabiztosan voltak jelen, figyeltek egymásra és a résztvevőkre, ügyesen tudták magukra vonni a figyelmet, és bevonni mindenkit a játékokba. Ez egy nagyon fontos megerősítő élmény volt számukra.

## Roma-zsidó tábor

A projekt zárásaként egy tábort szerveztünk a képzésünkben résztvevő roma fiatalokkal és zsidó ifjúsági vezetőkkel közösen. A táborban részt vettek további képzéseken, csapatépítő programokon, viszont ők is vezettek foglalkozást kisebbeknek. A nekik szóló képzéseket meghívott roma és zsidó facilitátorok tartották, akik aktívak egy roma vagy zsidó közösségben, és van tréneri tapasztalatuk. A táborban csatlakozott hozzánk egy napra ötven, 5-12 éves gyerek Sajókazáról. A gyerekeknek a roma és zsidó fiatalok közösen tartottak programokat, amiket a tábort megelőző felkészülő napon találtak ki együtt. A fiatalok a jövőbeli együttműködés lehetőségeiről gondolkodtak közösen, és dolgoztak ki projektötleteket.



# MELLÉKLETEK



# 1. SZÁMÚ MELLÉKLET: A FOGLALKOZÁS MENETE ÚRLAP



<b>CÍM:</b> <i>A foglalkozás címe, ami alapján mások is be tudják azonosítani a témát.</i>	
<b>CÉL:</b> <i>Tisztán meghatározott cél/célok, amit/amiket szeretnél elérni a foglalkozással. A foglalkozás minden eleme ezt/ezeket a célt/célokat szolgálja.</i>	
<b>HELY:</b> <i>Ha van speciális hely, ahol a foglalkozást szeretnéd tartani, pl. terem, szabadtér, stb.</i>	
<b>IDŐ:</b> <i>Mikor tartod a foglalkozást, és az mennyi ideig fog tartani?</i>	
<b>CSOPORT:</b> <i>korcsoport, csoportlétszám</i>	
<b>ESZKÖZÖK:</b> <i>minden eszköz, amire szükséged lesz a foglalkozáshoz</i>	
<b>A FOGLALKOZÁS MENETE:</b>	
<b>1. BEVEZETÉS:</b> <i>bevezető játék, ami felvezeti a témát, vagy a témához szükséges hangulatba rázza a csoportot</i>	
<b>2. TÖRZS:</b> <i>A foglalkozás fő része, a módszerek részletes leírása, amelyekkel szeretnéd elérni a meghatározott célokat.</i>	
<b>3. LEZÁRÁS:</b> <i>Összegezi a foglalkozást, vagy egy levezető játék</i>	
<b>FEEDBACK:</b> <i>Érdeemes mindig egy kis időt szánni a foglalkozás átbeszélésére azzal, akivel azt tartottad. Mi működött, és mi az, amin javítani lehet még a jövőben? Ilyenkor értékelitek a saját munkátokat, és egymásnak is visszajelzést adtok.</i>	

### **Ellenőrző kérdések a foglalkozás előkészítéséhez:**

- ☞ Van tiszta, jól meghatározott célod? A foglalkozás menete illeszkedik a célhoz?
- ☞ Van az egyes elemek között összefüggés, kohézió, áttekinthetőség? Van-e szükség rá, hogy hozzáadj valahol egy rövidebb átvezető-elemet, hogy gördülékenyebb legyen az átmenet két elem között?
- ☞ Érdekeselek a módszereid? Megfelelnek a korcsoport sajátosságainak? Egymásra épülnek?
- ☞ Át tudják adni a módszerek a célban meghatározott tudást / el tudják érni a meghatározott célt?
- ☞ A bevezetés kapcsolódik a témához? Milyen hangulatba rázza a csoportot?
- ☞ A lezárás: Összegez / feloldja az esetlegesen keletkezett konfliktusokat / megmutatja a különböző lehetőségeket, nézőpontokat / levonja a konklúziót?
- ☞ A foglalkozás kitölti az időkeretet / nem lóg túl? Az egyes részek mennyi időt vehetnek igénybe a gyakorlatban?
- ☞ Megfelel a foglalkozás a csoport egyedi sajátosságainak? (Szempontok: mekkora a csoport, mennyire összeszokott a csoport, hány évesek, mi érdekli őket, milyen a háttértudásuk a témában.)
- ☞ Reálisak a kellékgigények? Anyagilag megoldható-e beszerezni őket? Beszerezhetőek? Meg lehet szerezni őket időre? Mindent összeírtál?
- ☞ Mivel mindig másokkal kell dolgoznod, fontos, hogy a foglalkozás mások számára is értelmezhető legyen. Érthető mondatokban fogalmaztál? Begépelted / elég olvashatóan írtad le? Áttekinthető? Más is meg tudná tartani a leírásod alapján a foglalkozást? Látszik a logikai meneted? Mindent beleírtál? Hozzácsatoltad a háttéranyagokat, idézeteket, képeket, stb.?

## 2. SZÁMÚ MELLÉKLET: JÁTÉKOK



### JÁTÉKOK NEVEK TANULÁSÁHOZ, ISMERKEDÉSHEZ:

#### Lepedős

*Eszközök: egy nagy lepedő*

A résztvevőket két csoportra osztjuk. A két játékvezető kifeszít egy nagy lepedőt függőlegesen a terem közepén, és a két csoport a lepedő két oldalára áll úgy, hogy a lepedő mögé kerüljenek, és a másik csoport ne lássa őket. Mindkét csoport némán kiválaszt egy-egy embert, aki előre áll, közvetlenül a lepedőhöz. Amikor a játékvezetők leengedik a lepedőt, a két elöl álló embernek minél gyorsabban kell kimondaniuk annak a nevét, akit megpillantanak a leengedett lepedő mögött. Annak, aki lassabban mondta ki a másik résztvevő nevét, át kell állnia a másik csoporthoz. Az a csoport nyer, akinek a legtöbb embert sikerül „elrabolnia”.

#### Kupcsalalaj

A résztvevők egy körben állnak, a játékvezető pedig a kör közepén. Ha a játékvezető rámutat valakire, és a nevét mondja, akkor az illetőnek gyorsan rá kell vágnia, hogy kupcsalalaj. Ha azonban a játékvezető azt mondja valakinek, hogy kupcsalalaj, annak a saját nevét kell válaszul mondania. A játékvezető ezen kívül három másik utasítást is adhat a résztvevőknek: elefánt, Charlie angyalai, vagy viking. Ha a játékvezető rámutat egy résztvevőre, és azt mondja, hogy elefánt, akkor a résztvevőnek meg kell formálnia karjával az elefánt ormányát, a két oldalán álló résztvevőknek pedig az elefánt füleit. Ha a résztvevő a Charlie angyalai utasítást kapja, akkor kezeivel egy felfelé tartott pisztolyt kell formálnia, míg a két oldalán álló társainak egy jobbra és egy balra mutató pisztolyt. A viking utasításra a résztvevő kezeit fejére teszi, és szarvakat formál azzal, eközben a két oldalán álló résztvevők evezni kezdenek, mint egy viking hajón. A játékvezető gyorsan mondja az utasításokat. Ha valaki elrontja (nem mondja/játssza el a megfelelő dolgot), beáll a kör közepére, leváltva a játékvezetőt és átvéve a játékvezető szerepét.

#### Labdák

*Eszközök: 6 kis labda*

A résztvevőket két, egyenlő számú csoportra osztjuk, a csoportok pedig beállnak egy-egy körbe. Minden csoportból egy ember kap egy labdát, amit egy csoporttársának kell odadobnia úgy, hogy közben hangosan kimondja a nevét. A csoportok végigdobálják a labdát úgy, hogy mindenkire eljusson a labda, de csak egyszer (akinél már volt a labda, annak nem lehet dobni), majd a kör végén visszaérkezzen ahhoz, akitől elindult. Ezután ezt még egyszer eljátsszuk, de a labdának ugyanabban a sorrendben kell végigmennie a csoporton, ahogyan az első körben. Ezután a játékvezető minden csoportnak három labdát ad, és mindet a korábbi sorrend szerint kell végigdobálni a csoporttagoknak (mindig ugyanattól kapják, és ugyanannak dobják a labdákat). Fontos, hogy minden dobásnál a résztvevőknek hangosan ki kell mondaniuk annak a nevét, akinek a labdát dobják, és a körbenállás sorrendjén nem változtathatnak a résztvevők. A próbák után a játékvezető elmondja, hogy a következő körverseny a két csoport között, majd 3 percet ad a csoportoknak, hogy megbeszéljék, milyen módszerekkel tudnák még gyorsabban teljesíteni a feladatot. Az a csoport nyer, amelyiknek mindhárom labdája először visszaér az első emberhez.

#### Csoporttársak bemutatása

A résztvevők keresnek maguknak egy párt, és fejenként három percet kapnak arra, hogy minél több információt megosszanak magukról a másikkal (pl.: család, barát, iskola, a kedvenc étel, hány testvérem van, kedvenc órák az iskolában, stb.). Fontos szempont, hogy csak azokról beszéljenek, amiket ők maguktól szeretnének megosztani. Ezt követően a csoport beül egy körbe, és egymás után mindenki bemutatja a párját a többieknek egyes szám első személyben, tehát úgy, mintha az a résztvevő, aki éppen beszél, a másik személy volna

## **Gombolyag**

*Eszközök: Gombolyag*

Egy körben állunk, és az első ember egy gombolyag végét tartja a kezében. Mond egy állítást, és jelentkeznie kell annak, akire szintén igaz az állítás. Aki a leghamarabb jelentkezik, annak az első ember odadobja a gombolyagot úgy, hogy közben a fonál végét megtartja. Ezután annak kell mondania egy állítást, aki megkapta a gombolyagot. A végén a körben egy hálózat fog kialakulni, amely a közös pontokat mutatja a csoportban.

—

## **BEMELEGÍTÉS A FOGLALKOZÁSOK ELŐTT:**

### **Ujj-elkapás**

Körben állnak a résztvevők. Mindenki felemeli a jobb mutatóujját, a bal kezét pedig a mellette álló jobb mutatóujja fölé helyezi. Háromig számolunk, majd háromra bal kezünkkel el kell kapni a mellettünk balra álló ujját, és ezzel egy időben a jobb kezünket le kell húzni, hogy a tőlünk jobbra álló ne tudja a mutatóujjunkt elkapni.

### **Labdakör**

*Eszközök: 2 labda*

Körben állunk. A két labda két, egymással szemben álló résztvevőnél van, úgy, hogy a labdát tartó csoporttagok között egyenlő számú ember van. (Ha a csoportban páratlan számú ember van, az egyik facilitátor beáll.) A körben minden páratlan számú ember tartozik egy csapatba, a másikba pedig minden páros számú. A labdákat úgy kell körbeadogatni ugyanabba az irányba, hogy mindenki a saját csapattársának adja tovább, vagyis egy embert kihagyva a következő játékosnak. Az a csapat nyer, akinek a labdája utoléri a másik labdát.

### **Számlecsapós**

*Eszközök: post-itek vagy kis papírlapok, 1-től 60-ig beszámozva.*

A megszámozott lapokat/post-iteket összekeverjük és szétszórjuk a földön, számmal fölfelé. Mindenki válasz egy helyet a számok közelében, amiről azután nem mozdulhat el. A csoportnak időre, minél gyorsabban kell úgy végigmondani a számokat, hogy ha valaki kimond egy számot, akkor rácsap a földön lévő cetlire. Mindenkinek legalább egy számot ki kell mondania.

### **Üvegelkapós**

*Eszközök: 2 szék, 2 egyforma méretű kis tárgy (pl. műanyag flakon)*

A résztvevőket két csapatra osztjuk. A két csapat két párhuzamos sorba áll be, kézen fogva, egymásnak háttal. Csak a két első ember fordul egymással szembe, a két sor között álló játékvezető felé. A sor másik végén egy szék áll, egyforma távolságra a két csapat utolsó emberétől, rajta egy könnyen felkapható kis tárgy (pl. egy műanyag üveg). A játékvezető a sor elején feldob egy pénzérmét, amit csak a két első ember lát. Ha írást dob, nem történik semmi. Ha fej, akkor az első megpróbálja a mellettük álló kezét, és így végigfut a jel a soron. Ha az utolsó kezét is megszorították, felkaphatja a tárgyat a székről. Ilyenkor a gyorsabb csapat utolsó embere a sor elejére jön. Ha valamelyik csapat elrontja, például írásnál is jelzést indít, akkor az első ember megy hátra utolsó embernek. Az a csapat győz, amelyik először áll vissza az eredeti sorrendjébe (ahol mindenki állt már a sor elején is, és a sor végén is).

### **Gyümölcskosár**

*Eszközök: székek*

Körben ülünk, de a körben eggyel kevesebb szék van, mint ahány játékos. A játékvezetők mindenkinek adnak egy gyümölcsnevet: szilva, alma, vagy körte. Amikor a kör közepén álló mond egy gyümölcsöt, pl. alma, akkor az összes almának helyet kell cserélnie. Minden helycserénél a kör közepén álló is megpróbál helyet szerezni magának. Amikor a kör közepén álló azt mondja, hogy gyümölcskosár, akkor mindenkinek helyet kell cserélnie. Az áll a kör közepére, akinek nem jut szék, így neki kell mondania a következő gyümölcsöt.

### **Törött telefon**

Körben ül a csoport. A játékvezető a mellette ülő játékos fülébe súg egy összetett mondatot. A vezető mellett ülő játékos a másik szomszédjának adja tovább az információt és így tovább, egészen addig, míg körbe nem ért a „hír”. Az utolsó játékos hangosan mondja a kapott információt, amit összehasonlítunk az eredetivel.

### **Háromrészes krokodil**

A résztvevők 3 fős csoportokká alakulnak. A csoportoknak az a feladata, hogy egy állatalakot jelenítsenek meg a testükkel úgy, hogy a figura három részből álljon, és mindegyik része mozogjon. Pl.: az egyik játékos a krokodil feje és karjaival, mint egy óriási szájjal tátog, a másik játékos a krokodil teste, ami le-föl mozog, a harmadik a farka, ami jobbra-balra verdes. A többieknek ki kell találniuk, hogy a csoport milyen állatot formált meg.

### **Ellenség és barát**

Egy körben állunk, és a játékvezető megkéri a résztvevőket, hogy mindenki magában gondoljon a körből egy emberre. Ő lesz az ellenség. Elkezdünk járkálni a teremben úgy, hogy mindenkinek az a célja, hogy az ellenségétől minél messzebb kerüljön. Ezután a játékvezető megkéri a résztvevőket, hogy gondoljanak egy második emberre is. Ő lesz a barát. Ezután úgy kell járkálni, hogy a barátja mindenkinek az ellensége és közte legyen.

### **Ninja**

Egy körben állunk felfele fordított tenyérrel, mozdulatlanul, és sorban haladunk. Minden ember, amikor rá kerül a sor, tehet egyetlen mozdulatot, mellyel a célja az, hogy egy másik ember tenyerére rácsapjon. Amikor az első ember megteszi a mozdulatát, akkor a közelében állók is tehetnek egy mozdulatot, amivel megvédik magukat, elránthatják a kezüket. Ha valamelyik résztvevőnek sikerült a kezére csapni, az a kéz kiesett a játékból, és a résztvevőnek a továbbiakban egy hátratett kézzel kell játszania. Ha a résztvevő másik keze is kiesik, akkor ő kiáll a játékból.

Színfogócska

Eszközök: színes krepp papír csíkok (annyi féle szín, ahány csapatban játszunk a játékot)

Két csoportban vannak a résztvevők, és mindenkinek a hátára van ragasztva egy színes krepp papír csík (minden csapatnak más színű). Az a feladat, hogy meg kell szerezni az ellenséges csapatok krepp papírját, és az a csapat nyer, akinek az utolsó embere marad a pályán.

### **Kacsintó kör**

Mindenki választ magának egy párt, majd beállunk két koncentrikus körbe úgy, hogy a pár egyik tagja a belső kör, a pár másik tagja pedig a külső kör része lesz. Mindenki a kör belseje felé néz. A külső kör tagjai hátra teszik a kezüket, és csak a belső körben álló párjuk sarkát nézhetik. A játékvezető a belső körben áll, de neki nincs párja (nem áll mögötte senki). A belső kör tagjai a játékvezetőt nézik, aki rákacsint valakire. Akire rákacsintott a játékvezető, annak az lesz a feladata, hogy minél gyorsabban befusson a játékvezető mögé. A külső kör tagjainak viszont az a feladata, hogy elkapják párjukat, mielőtt az be tudna futni a játékvezető mögé. Ha a belső körben állónak, akire a játékvezető rákacsintott, sikerült befutnia a játékvezető mögé, akkor az ő párja egyedül marad, így előrelép a belső körbe, és a következő körben neki kell valakire rákacsintania, és akire rákacsint, annak mögé kell majd befutnia.

### **Lepedő ping-pong**

Eszközök: 2 lepedő, labdák

A résztvevőket két csoportra osztjuk, és mindkét csoport kap egy-egy lepedőt. A csoportok körben állnak, és kifeszítik a lepedőjüket, amire a játékvezető egy-egy labdát dob. A résztvevőknek át kell adniuk a másik csoportnak a labdát úgy, hogy senki sem érhet hozzá a labdához, azt csak a kifeszített lepedő segítségével mozgathatják. A játékvezető nehezítheti a játékot azzal, hogy további labdákat dob be a lepedőkre.

## **Székelkapós**

Eszközök: székek

A résztvevők egy körben állnak, és mindenki maga előtt tart egy, a kör közepe felé döntött széket úgy, hogy a székeknek csak az első két lába van a földön. A játékvezető tapsol egyet, mire mindenkinek jobbra kell mozdulnia úgy, hogy elkapja a tőle jobbra lévő széket, mielőtt annak a két hátsó lába is földet érne. Ha a játékvezető kettőt tapsol, akkor mindenkinek balra kell mozdulnia. Akinek nem sikerül időben elkapnia a széket, amelyiket neki kellene, az kiesik, és a székével együtt kiáll a körből, a többiek viszont a saját helyükön maradnak, a körben keletkezett lyukakat nem zárhatják be.

## **Bogozódós**

A résztvevők körbeállnak csukott szemmel, előre tartott kezekkel. A játékvezető utasítására elindulnak a kör közepe felé, és megfogják annak a kezét, akibe először beleütköznek. Amikor mindenki mindkét kezével megfogott már egy-egy, valaki máshoz tartozó kezet, akkor kinyithatják a szemüket, és a létrejött gombolyagot ki kell bogozniuk úgy, hogy nem engedhetik el egymás kezét.

☐

## **JÁTÉKOK CSAPATÉPÍTÉSHEZ, VEZETŐI SZEREPEKRŐL ÉS CSOPORTSZEREPEKRŐL VALÓ GONDOLKODÁSHOZ:**

### **Hullahopp karika lánc**

Eszközök: hullahopp karika

A csoport egy láncba áll, egymás kezét fogva. A sor végén álló ember elindít egy hullahopp karikát, amin a lánc összes tagjának át kell lépkednie, ameddig a karika a lánc végére nem ér. A játékvezető stopperrel méri az időt. A játékot két csoportban is lehet játszani úgy, hogy a csoportok egymással versenyeznek.

### **Hullahopp karika emelés**

Eszközök: hullahopp karika

A résztvevők egy körben állnak, és mindenki a jobb mutatóujjával tartja a középen lévő hullahopp karikát. Az a cél, hogy a karikát a csoport lerakja a földre. Ehhez ugyan olyan tempóban kell lefelé vinniük a karikát.

### **Karmester**

Körbeállunk, a csoport egy tagja kimegy a teremből, a bent maradt csoporttagok pedig választanak egy karmestert. A karmester váltakozó mozdulatokat diktál, amiket a csoport többi tagjának utánoznia kell. Amikor bejön a kiküldött résztvevő, ki kell találnia, ki a karmester a csoportban.

### **Vak kör**

Eszközök: sálak a résztvevők szemének bekötéséhez

Beállunk egy körbe úgy, hogy mindenkinek be van kötve a szeme. Az a feladat, hogy kör helyett egy szabályos négyzet-formába álljanak be a résztvevők úgy, hogy nem látnak.

### **Számolás**

Körbeállunk, és a csoportnak el kell számolnia 10-ig úgy, hogy bárki mondhatja a következő számot, de ha egyszerre többen mondanak egy számot, akkor előlről kell kezdeni a számolást.

### **Tili-toli**

Eszközök: kréta

A játékvezető krétával felrajzol egy négyzetrácsos pályát a földre, amin eggyel több négyzet van, mint ahány játékos játsza a játékot. Például ha 8 résztvevő van a játékban, akkor egy 9 négyzetből álló pályát kell felrajzolni (3\*3 mezővel). A játékvezető egy kivételével minden négyzetbe beleír egy nevet, majd beállítja a játékosokat a pályára úgy, hogy senki sem a saját nevéen áll, az a mező pedig üresen marad, amire nincsen név írva. A játékosoknak a saját nevékre kell állniuk úgy, hogy csak a mellettük lévő négyzetek felé mozdulhatnak, és csak akkor, ha az a négyzet üres.

# 3. SZÁMÚ MELLÉKLET: SZERVEZETEK LEÍRÁSA



## **McDonald's**

Az 1950-s években Amerikában létrejött gyorséttermi hálózat, mely napjainkra már az egész világot behálózza. A McDonald testvérek alapították, majd eladták Ray Kroc-nak, aki az addig egy-két étteremből álló hálózathoz világméretű étteremláncot csinált. Napjainkban a McDonald's éttermek világszerte azonos színvonalat képviselnek. Termékeiket lehetőség szerint a leggyorsabban és minél olcsóbban készítik el, így akarnak versenyezni a többi étterem láncsal. Az éttermekben bárki dolgozhat, általában a kezdő fizetés az adott ország legalacsonyabb fizetésével egyezik meg. Ezért szinte minden kezdő dolgozó diákként, vagy iskolát követően kezd náluk dolgozni. A kezdő dolgozók azonos szinten vannak, az étteremben a különböző munkaköröket az üzletvezető által felosztva mindenki körforgásban végzi. Így könnyen előfordulhat, hogy aki egyik nap kiszolgálja a vendégeket, következő nap a WC-t takarítja. Akik ügyesek, hamar feljebb léphetnek a ranglétrán, eleinte üzletvezetők, majd étterem-csoportok irányítói lehetnek. Habár sokféle célt hallhatunk a McDonald's reklámokból, például egészséges táplálkozás meg-honosítása, beteg gyerekek támogatása, de mégis a legfontosabb cél a pénzszerzés és a profit termelés.

—

## **HaHa (Hallgatói Hálózat)**

A HaHa a felsőoktatás törvényeinek egyoldalú és önkényes megváltoztatása ellen tiltakozó mozgalomként indult, főleg a politika által a diákokra rákényszerített követelmények eltörlése ellen vette fel a harcot, így mondhatjuk, hogy a felsőoktatásba járó fiatalok érdekeiért küzd. A küzdelem során nem ismernek lehetetlen eszközöket, lásd például a különböző, általuk szervezett minisztérium- és egyetemfoglalások, flashmobok, spontán tüntetések. A HaHa mert engedetlen és tiszteletlen lenni. A mozgalom legfontosabb döntéshozói és végrehajtói szerve a Fórum, mely egyetemista és főiskolai diákok számára szervezett megbeszélés. Ezekon az eseményeken a fórum résztvevői közül akárki elmondhatta a véleményét és tehetett megoldási javaslatokat a felmerülő kérdésekben. A döntéseket szavazással hozzák meg, minden jelenlévőnek egy szavazata van. A többség döntése határozza meg a cselekedeteiket. A HaHa fenntartását egy civil egyesület végzi, mely szerény támogatásokból és pályázatokból tartja fenn magát.

—

## **MOB (Magyar Olimpiai Bizottság)**

A Magyar Olimpiai Bizottság legfőbb céljai:

1. Az Olimpiai Mozgalom és az egyetemes magyar sport fejlesztése, előmozdítása és védelme
2. Az olimpiai eszme ápolása és népszerűsítése, az Olimpiai Mozgalom erősítése, különösen a fiatalok körében
3. A sport sajátos eszközeivel hozzájárulni a fiatal nemzedékek fizikai, szellemi és erkölcsi neveléséhez, a környezetvédelem, a fenntartható fejlődés, a környezettudatos magatartás elsajátításához, elősegítve ezzel egy békés, jobb világ és egészséges társadalom megteremtését, a kölcsönös tisztelet, a szolidaritás és a becsületes játék szellemében

A Magyar Olimpiai Bizottság egy önálló, független szervezet, de pénzügyi támogatását egy az egyben a mindenkori kormánytól kapja. A bizottság tagjai csak élsportolók lehetnek, akik tovább akarják vinni a sport fontosságát. Négyévente választanak elnököt, aki vezeti a bizottságot. Az elnökségi tagokat szintén négyévente választják meg. Fontosabb kérdésekben a tagság szavazással dönt. Kisebb kérdésekben az elnökségnek saját döntési joga van.

=

### **DÖK (Diák Önkormányzat)**

Minden középiskola rendelkezik saját DÖK-kel, ezek többnyire egymástól függetlenül működnek. A DÖK feladata, hogy egységesen álljon ki a diákok érdekeiért. A diákönkormányzat feladata a tanulók, illetve a tanulók közösségeinek érdekképviselete. Ezen rendelkezés alapján a diákönkormányzatok kötelező feladata az érdekképviseleti tevékenység folytatása. A diákképviselők például fegyelmi ügyekben is jelen vannak és figyelemmel kísérik, hogy a diákkal szemben igazságosan, szabályosan járnak-e el. A diákönkormányzat rendszeresen meghív egy kijelölt felnőtt segítőt a döntéseik véleményezésére. Fontos iskolai ügyek tárgyalásánál az iskola vezetősége kikéri a diákönkormányzat véleményét is. Ha szükséges, a diákönkormányzat érdekképviseleti tevékenységet is ellát. Segít a diákoknak pályázatok keresésében, megírásában. A diákönkormányzatok tevékenységének jelentős részét inkább a szabadon választott, a tanulók szabadidejének eltöltésével, programszervezéssel kapcsolatos tevékenység tölti ki. Az osztályok két-két embert küldenek a DÖK-be, ezeket az embereket titkos szavazás során választják meg. Az osztály felhatalmazza képviselőit, hogy fontos kérdésekben a nevükben döntsenek. Az osztályból bárki jelölhető magát DÖK képviselőnek, illetve bárkit jelölhetnek.

