

Worskhop emlékeztető a foglalkozás tematikájáról, eredményeiről

Fejlődjünk együtt! - workshop

Terasz Csoport Egyesület

A workshop időpontja: 2022.06.25.

Helyszín: Győr, Töltésszer utca 20.

Időtartama: 10:00-13:00

A workshop célcsoportja:

A Terasz Csoport Egyesület közösség tagjai, pártolói, önkéntesei

A workshop felépítése:

- Mi csalt ma mosolyt az arcodra?
- Milyen autó rész lennél az egyesületben?
- Kötélen sorba!
- Kötélgyűrűn át!!
- Szuperlativusz!
- Nem hall, nem lát, nem beszél!
- Város építés!*
- Pozitív pletyka!

* Az egyesület számára továbbfejlesztet feladatok.

Feladat és játék leírások:

Mi csalt ma mosolyt az arcodra?

A játék célja: Egymás megismerése, jó hangulat megteremtése.

A játék megnyitása. Kérd meg a résztvevőket, hogy mindenki külön-külön gondolja át, melyek azok a pillanatok (legalább 5 darab) a mai napjában, amik mosolyt csaltak az arcára. Erre hagyj rövid gondolkodási időt, körülbelül 1 percet.

A játék menete, játékszabályok. A résztvevők feladata, hogy keressenek maguknak egy-egy párt (olyan párt keress, akit a legkevésbé ismersz, vagy akivel a legrégebben beszélgettél). Miután párokba rendeződtek 1-1 percben felváltva meséljenek el egymásnak legalább 5 olyan pillanatot a mai napjukból, ami mosolyt csalt az arcukra.

A játék lezárása. A feladat akkor ér véget, amikor lejár az 1-1 perc és a játékvezető megbizonyosodik arról, hogy mindenki le tudta kerekíteni az utolsó gondolatait. Kérdezd meg, hogy hogyan vannak a feladat után!

A játékvezető feladatai. Az első 1 perc után megbizonyosodni, hogy minden résztvevőnek sikerült gyűjtenie legalább 3 pillanatot. Tapasztalatok azt mutatják, hogy miközben a másik

fél meséli a pillanatait, újabb és újabb saját pillanatok idéződnek fel, így a kezdeti 3 pillanattól 5-6 pillanat is tud összegyűlni. Az idő mérése, arra figyelve, hogy a csoport hol tart a folyamatban. Az idő jelzése és a cserére való felhívás.

Létszám: 6-100 fő

Időtartam: 5-6 perc

Helyszín: bárhol, akár hajókban is

Lehetséges variációk. Az idő lejártá után arra hívja a játékvezető a résztvevőket, hogy körben állva a hallott pillanatokból egyet kiválasztva mesélék el a csoportnak a "párjuk" egy pillanatát. 20 fő feletti csoportnál unalmassá válhat a hosszú idő miatt a megosztás!

Milyen autó rész lennél az egyesületben?

A játék célja: Önreflexió az egyesületen belüli működésre

A játék megnyitása. Képzeltetek el egy autót! Ha az egyesület egy autó lenne, te milyen része lennél az autónak?

A játék menete, játékszabályok. Kérd meg a résztvevőket, hogy közösen beszéljék át, hogy ki milyen autó részre asszociál a saját működésével kapcsolatban, majd térben jelenítsék is meg ezt az autót.

A játék lezárása. A feladat akkor ér véget, amikor mindenki elfoglalta a helyét és megjelenítették az autót. Kérdezed meg, hogy ki hogy van azzal az autó résszel (saját működéssel), ami róla mesél!

A játékvezető feladatai. Elakadás esetén segíteni a résztvevőket az asszociációkban.

Létszám: 4-15 fő

Időtartam: 10 perc

Helyszín: beltérben vagy kültéren

Lehetséges variációk. Második körben dolgozhat a csoport azon, hogy ki milyen szerepben szeretne lenni a szervezeten belül.

Kötélen sorba!

A játék célja: Egymás megismerése, csoporton belüli bizalom fejlesztése.

A játék megnyitása. Helyezz a földre nagyjából egyenesen, vagy kör alakban egy kötelet. Álljatok a kötéltre!

A játék menete, játékszabályok. Miután kihelyeztél egy a résztvevők számának 2/3-ával megegyező hosszúságú (méterben), vagy annál hosszabb kötelet és a résztvevők elhelyezkedtek rajta, kérd meg őket, hogy különböző szempontok szerint helyezkedjenek el a kötélen sorba. Ötletek a sorrendekhez: magasság, kor, kisujj méret, egyesületnél eltöltött idő, unokatestvérek száma, stb. A kötélen úgy lehet közlekedni, hogy a lábak (cipő) vagy a kötélnél érnek, vagy a levegőben vannak. (A kötélen állva elkerülhetetlen, hogy a lábak (cipők) a földre érjenek.)

A játék lezárása. A feladat akkor ér véget, amikor mindenki elfoglalta a helyét a sorban. A játékvezető megkérdezheti, hogy tudtak-e meg a többiekéről valamilyen újdonságot. Az

érdekesebb sorbarendezések után javasolt "kihangosítani" a sorrendet. Például ki milyen régen van az egyesületnél? Legrövidebb időtől indulva kérd meg a résztvevőket, hogy mondják ki, mióta vannak az egyesületben!

A játékvezető feladatai. Megfelelő hosszúságú kötél kihelyezése. A kötelet olyan helyszínen kirakni, ami biztonságos. Van, hogy a résztvevők nagyon koncentrálnak arra, hogy a kötélen álljanak, hogy egyensúlyvesztéskor nagyot lépnek hátra.

Létszám: 10-30 fő

Időtartam: 10-30 perc

Helyszín: beltérben vagy kültéren

Lehetséges variációk. Teljes kört formáló kötél esetén a résztvevők két irányba tudnak haladni, ami hozhat gyorsabb megoldási időt, de csökkenti az egyének interakciójának számát.

Kötélgyűrűn át!

A játék célja: Együttműködés fejlesztése, csoport szintű megerősítő visszajelzés

A játék megnyitása. Helyezz le egy akkora kötélgyűrűt, amin egy, vagy két ember szűken át tud bújni. A feladatokat a lehető leggyorsabban átbújni a kötélgyűrűn! Tervezésre van időtök.

A játék menete, játékszabályok. A kijelölt vonal mögül indul a csapat. Akkor indul az óra, amikor az első ember átlépi a vonalat és akkor áll meg, amikor az utolsó is visszaér a vonal mögé. A vonalat körülbelül 1-2 méterre helyezd el a gyűrűtől. Átbúvásnak minősül, ha valakin a gyűrű, vagy ő maga a gyűrű belsejében a talpától a feje búbjáig, vagy a feje búbjától a talpáig végighalad.

A játék lezárása. A feladat akkor ér véget, amikor az utolsó ember is visszaér a vonal mögé. Mond meg a csoportnak, hogy mennyi idő alatt sikerült megoldaniuk.

A játékvezető feladatai. Mérd az időt és a végén írd fel, hogy mennyi idő alatt sikerült teljesíteni a csoportnak. Egy esemény folyamán egy napon belül még 2-3 alkalommal vedd elő ezt a feladatot és ünnepeljétek meg a fejlődést. Lesz olyan próbálkozás, ami lassabb lesz, mint az előtte levő, ez teljesen rendben van.

Létszám: 6-30 fő

Időtartam: 10 perc nehézségtől függően

Helyszín: beltérben vagy kültéren

Lehetséges variációk. Nehezítés, ha néhány résztvevő bekötött szemmel teljesíti a feladatot. Ha van a csapatban egy olyan vezető, aki nem hagyja szóhoz jutni a csoportot, vgy mindig tőle várják a többiek a megoldást, akkor a működésükön tudsz változtatni, ha az adott vezetőt néma szerepbe helyezed.

Szuperlativusz!

A játék célja: Egymás megismerése.

A játék megnyitása. Kérd meg a résztvevőket, hogy alkossanak páros számú csoportokat, úgy hogy a csoportokon belüli létszám megegyezzen, vagy maximum 1 fővel térjen el és egy csoportban 6-10 fő legyen. Minden csoportban mindenkinek keresnie kell egy olyan

történetet, cselekvést, amire büszke és abban a csoportban ő az egyetlen aki ilyet csinált, vagy akivel ilyen történt.

Szerintem ebben a csapatban én vagyok az egyetlen, aki.....

Ha másra is igaz az állítás ami elhangzott, akkor az adott embernek újat kell keresnie.

A játék menete, játékszabályok. A csoportok egymástól távolabb helyezkedjenek el, hogy ne hallják egymást. A rendelkezésre álló idő a csoportlétszáma szorozva 2 perccel. Miután mindenki talált olyan dolgot, ami csak rá igaz a csoportban, csoportonként 2 vagy 3 (játékvezető dönti el) történetet kell kiválasztani a csoportoknak.

A következő részben 2-2 csoport találkozik és elindul a találgatás.

Az egyik csoport kezdi az egyik történetével:

Nálunk van valaki, aki ...

Találjátok ki, hogy ki az!

A másik csoportnak 1 perce van kétszer tippelnie. Amennyiben eltalálták, hogy kire igaz a történet, úgy kapnak egy pontot.

Cél, hogy folyamatosan felelve a csoportok létszámát végül 2 csoport "álljon egymással szembe".

A játék lezárása. A feladat akkor ér véget, ha a teljes csapat együtt van és elhangzottak a tippek.

A játékvezető feladatai. Segíteni a résztvevőket az esetéges elakadásoknál. Mérsz az időt és pörgetni a folyamatot, hogy ne egy végtelen hosszú gondolkodásba forduljon a találgatás. Tippeléseket követően bátorítani a résztvevőket, hogy minél több részletet tudjanak meg a másik történetéről.

Létszám: 10-40 fő

Időtartam: 20-40 perc

Helyszín: beltérben vagy kültéren

Nem hall, nem lát, nem beszél!

A játék célja: Kommunikáció és együttműködés fejlesztése.

A játék megnyitása. Kérd meg a résztvevőket, hogy alkossanak 3 fős csoportokat. Ha a létszám nem engedi a 3 fős csoportokat, akkor néhány csoport 4 fős lesz. Minden csoportban lesz egy bűvár, egy radar kezelő és egy rádiós.

A bűvár gyűjti össze a gyöngyöket, és mivel ebben a tóban nem jók a látási viszonyok, így a bűvárnak be lesz kötve a szeme.

A rádiós fogja szavakkal irányítani a bűvárt, de a rádiós szoba a hajó belsejében van, így ő nem látja a bűvárt. A rádiós háttal a területnek a kijelölt ponton kell hogy álljon.

A radar kezelő az aki látja a bűvárt és a rádióst is. A radar kezelő és a rádiós helyiségek között üvegfal van a hajóban, így a radar kezelő csak mutogatással tud jelezni a rádiósnak.

A játék menete, játékszabályok. Jelölj ki egy legalább 5 méter sugarú kört, ahova szord le a kis labdákat (kb 5-10 cm átmérőjű tárgyak). És a terület határán jelölj ki annyi pontot, ahány csapat lesz a játékban.

Álljanak fel a csapatok: rádiós a kijelölt ponton háttal a "tónak", vele szemben kb. 1 méterre és fél lépéssel jobbra, vagy ballra a radar kezelő álljon. A bűvár a "tóban" háttal a rádiósnak tőle egy lépés távolságra legyen.

A szembekötő azt a célt szolgálja, hogy emlékeztessen mindenkit arra, hogy tartsa csukva a szemét. Egyszerre csak egy gyöngy hozható ki a tóból. Kihozatalnak minősül, ha a bűvár oda adja a rádiósnak a gyöngyöt, aki maga elé ledobja. A bűvárok 2 percig képesek lent maradni a víz alatt, így egy kör 2 percig tart. Minden körben mindenki új szerepet vegyen fel.

A játék lezárása. 3 vagy 4 kör (csapatok létszámától függ) után mindenki mindenféle szerepen volt, ekkor ér véget a játék. Melyik szerep volt a könnyebb és nehezebb neked?

A játékvezető feladatai. Résztvevők biztonságára figyelni, főként a bűvárokéra. Mérni az időt. Visszarendezeni a gyöngyöket minden kör elején.

Létszám: 4-30 fő

Időtartam: 20-30 perc

Helyszín: beltérben vagy kültéren

Lehetséges variációk. Első körben bárki bármilyen színű gyöngyöt kihozhat, második körben minden csapatnak saját színe van, harmadik körben minden szín más pontot ér (pl.: piros 1 pont, kék 2 pont, zöld 0 pont).

Pozitív pletyka!

A játék célja: Személyes visszajelzés adás és bensőséges légkör kialakítás.

A játék megnyitása. Kérd meg a résztvevőket, hogy alkossanak kicsi, 4-5 fős csoportokat, majd kérd meg őket, hogy üljenek le kis körökbe, amelyek 1-2 méter távolságban vannak egymástól.

Mond el a csoportnak, hogy most pletykálkodni fogunk, de ez egy különleges pletyka lesz. Csak pozitív dolgokat mondunk egymásról, úgy, mintha ott sem lenne.

A játék menete, játékszabályok. Minden csoportból megkérünk egy valakit, hogy forduljon arccal kifelé. A csoport most róla fog pletykálni, ő pedig, mintha épp "kihallgatná", ahogy róla beszélnek, nem mondhat semmit, nem reagálhat sehogyan, csak hallgatózhat.

A kis csoport többi tagja 1-2 percig pletykálkodik, ha valamelyik kiscsoportban kevésbé indul be a dolog, akkor lépünk oda és mondjunk mi pár pozitív pletykát.

A játék lezárása. Az 1-2 perc leteltével a kör egy másik tagja fordul kifelé, és a csoport most róla kezd el pletykálni - addig folytassuk, amíg a kiscsoportok összes tagja sorra került.

A játékvezető feladatai. Támogató légkör kialakítása. Az idő mérése. Ha valamelyik résztvevőnél lassabban kerülnek elő a pletykák, akkor a játékvezető saját pozitív megerősítő pletykát mond, segítve a többieket.

Létszám: 4-30 fő

Időtartam: 20-30 perc

Helyszín: beltérben vagy kültéren

Az egyesület számára továbbfejlesztett feladatok:

Város építés!

A játék célja: Együttműködés és kommunikáció fejlesztése.

A játék megnyitása. Mindenki fog kapni egy papírt, amin utasítások szerepelnek. Az utasításokat mindenki tartsa be.

A játék menete, játékszabályok. Az előre kinyomtatott feladatlapkból minden résztvevő húz egy lapot. A résztvevők a lapokat nem mutathatják meg egymásnak, de elmondani elmondhatják az információkat. Illetve a papírokon található ábrákat, ha lemásolják, a másolatot már megmutathatják egymásnak. A cél, hogy a projekt koordinátor lapján leírt várost felépítse a csapat 45 perc alatt. A projekt koordinátor tehet fel kérdéseket a játékvezetőnek, viszont minden kérdés 5 perccel csökkenti a rendelkezésre álló időt.

A játék lezárása. Akkor ér véget a játék, ha a város felépült, vagy az idő lejárt.

A játékvezető feladatai. Szabályok betartatása és az idő mérése. A projekt koordinátor kérdéseire válaszolni.

Létszám: 5-15 fő

Időtartam: 60 perc

Helyszín: beltér

Lehetséges variációk. Bármilyen megépíthető, amihez rendelkezik a játékvezető papír sablonnal.

Projekt koordinátor

Te vagy az, aki átlátja a teljes projektet. A te felelősséged, hogy - hatékonyan koordinálva a csapatod - az adott időkereten belül teljesítsétek a feladatot. Elképzelhető olyan szituáció a gyakorlat során, amikor egyetlen csapattagod sem rendelkezik a szükséges információval és neked kell döntést hoznod. Ilyen esetben lehetőséged van konzultációt vásárolni a városfenntartó szakértő trénerrel, ennek ára minden kérdés esetében 5 perc levonás a csapat teljes idejéből.

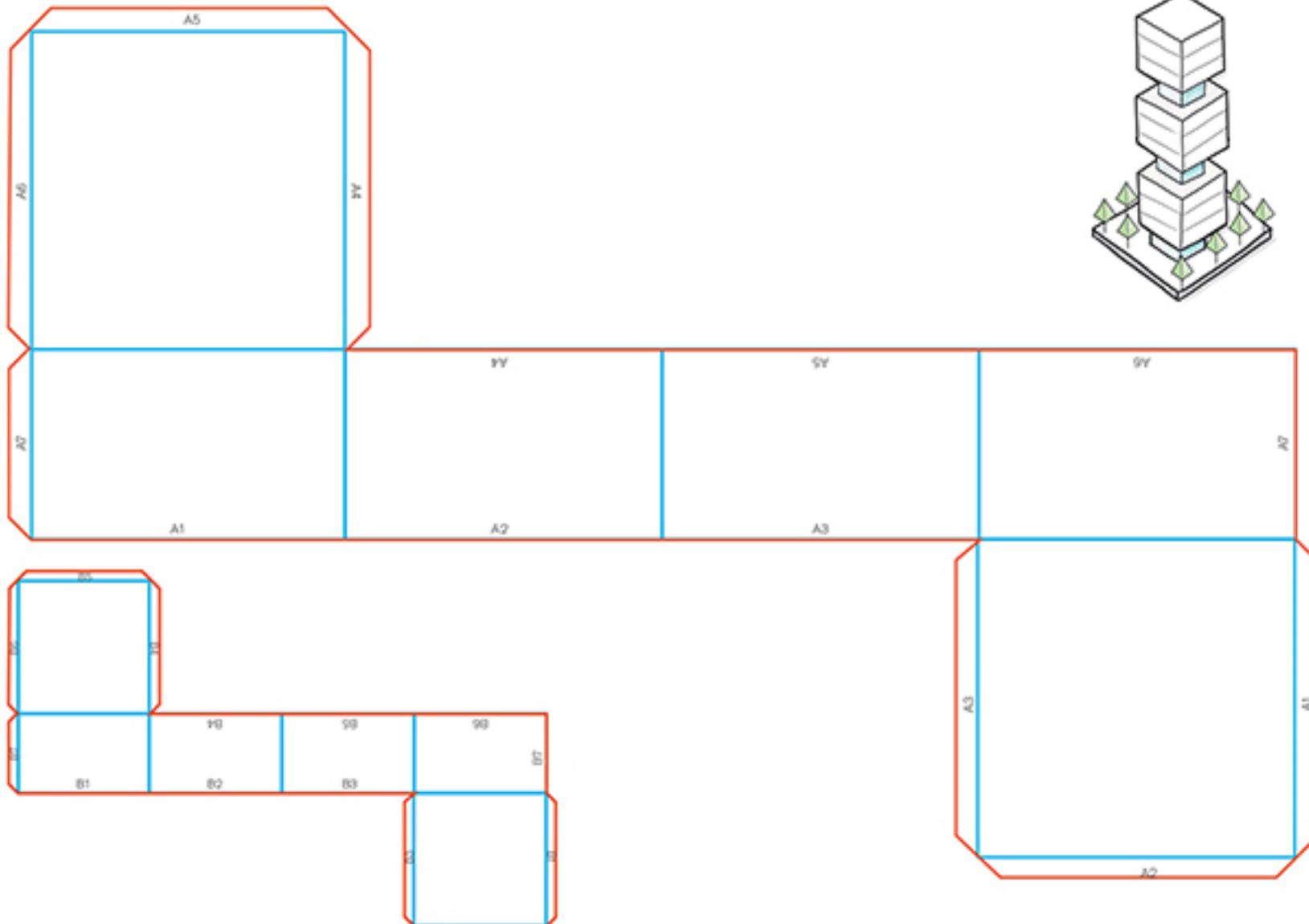
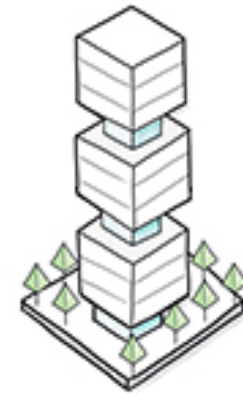
A megbízásokat egy település felépítése. A településen keresztül folyó patak partján emelkedjen a magasba 1 toronyépület. A torony épülettel szemben a patak másik oldalán épüljön fel a városháza, aminek a bal oldalán kerüljön telepítésre a kiserdő. Azon az oldalon ahol a toronyépület is megtalálható épüljön a patak mentén 6 darab kétszintes házból álló házsor. A városházától nem túl messze épüljön meg egy 12 darab családi házból álló kertes házas rész.

A csapatodban a következő szakterületek specialistáit találod meg:

1. Toronyépület specialista
2. Erdőmérnök
3. Városháza specialista
4. Kétszintes lakóház specialista
5. Családi ház specialista

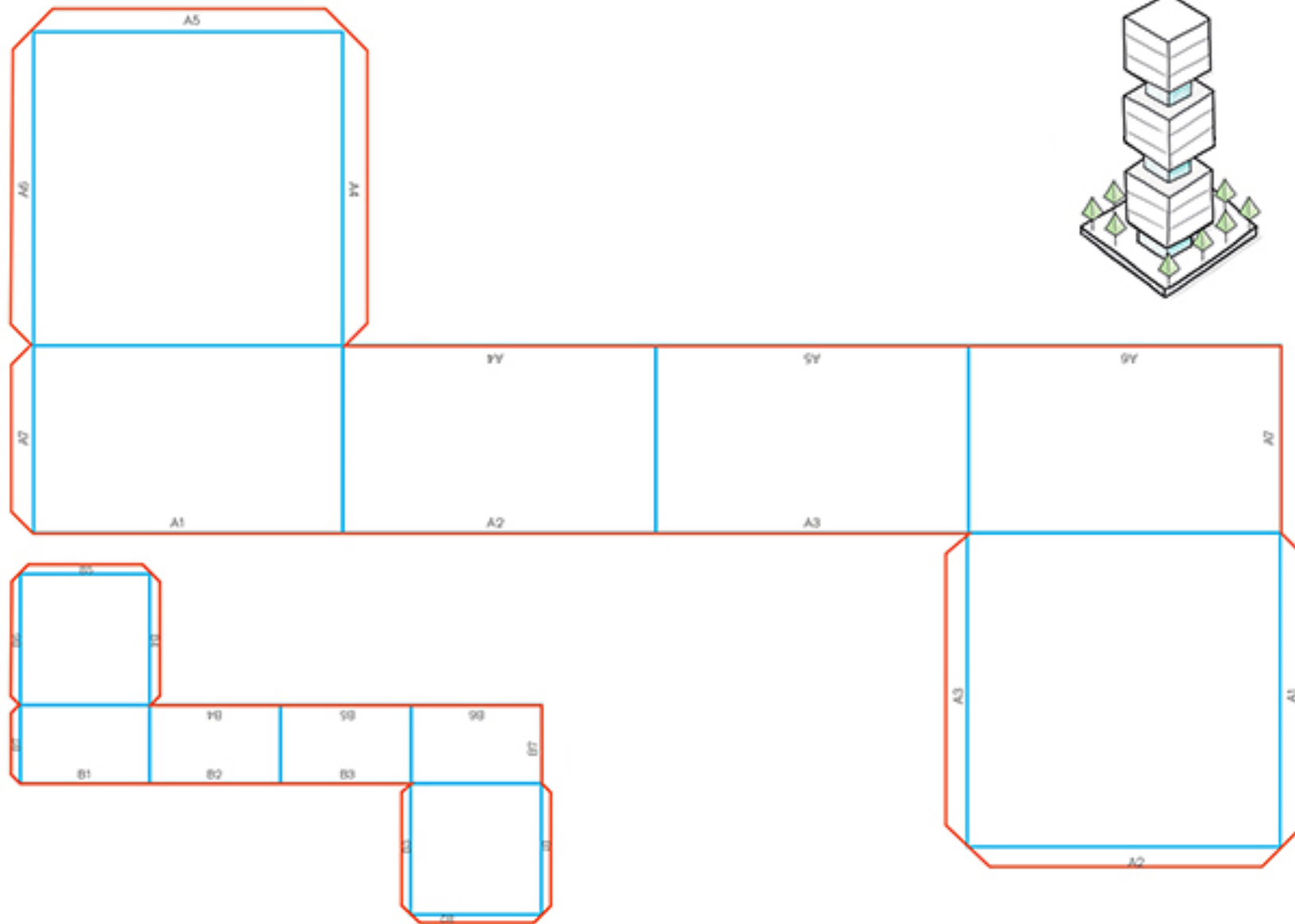
Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Toronyépület specialista



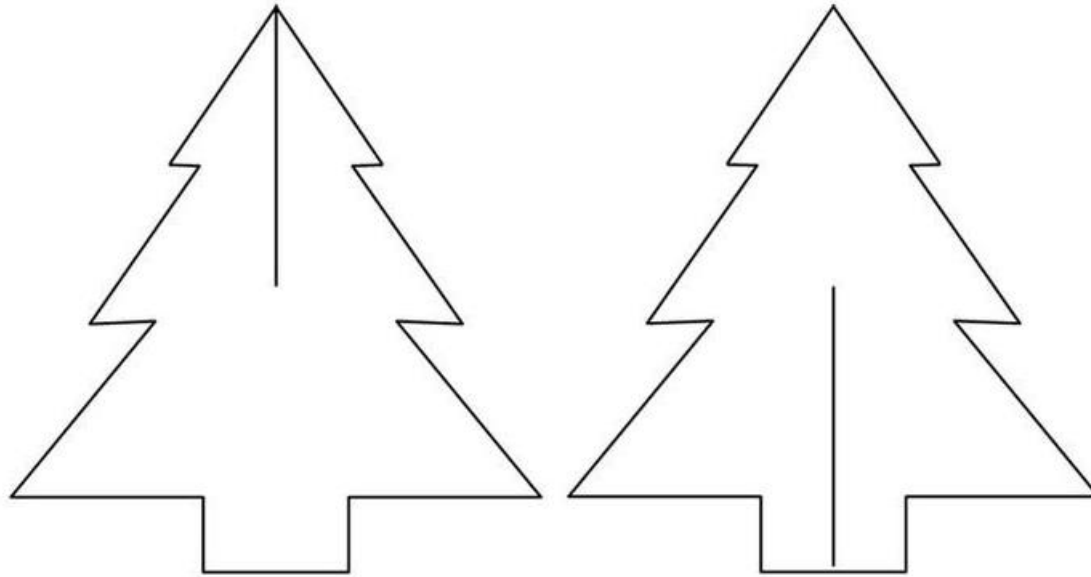
Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Toronyépület specialista



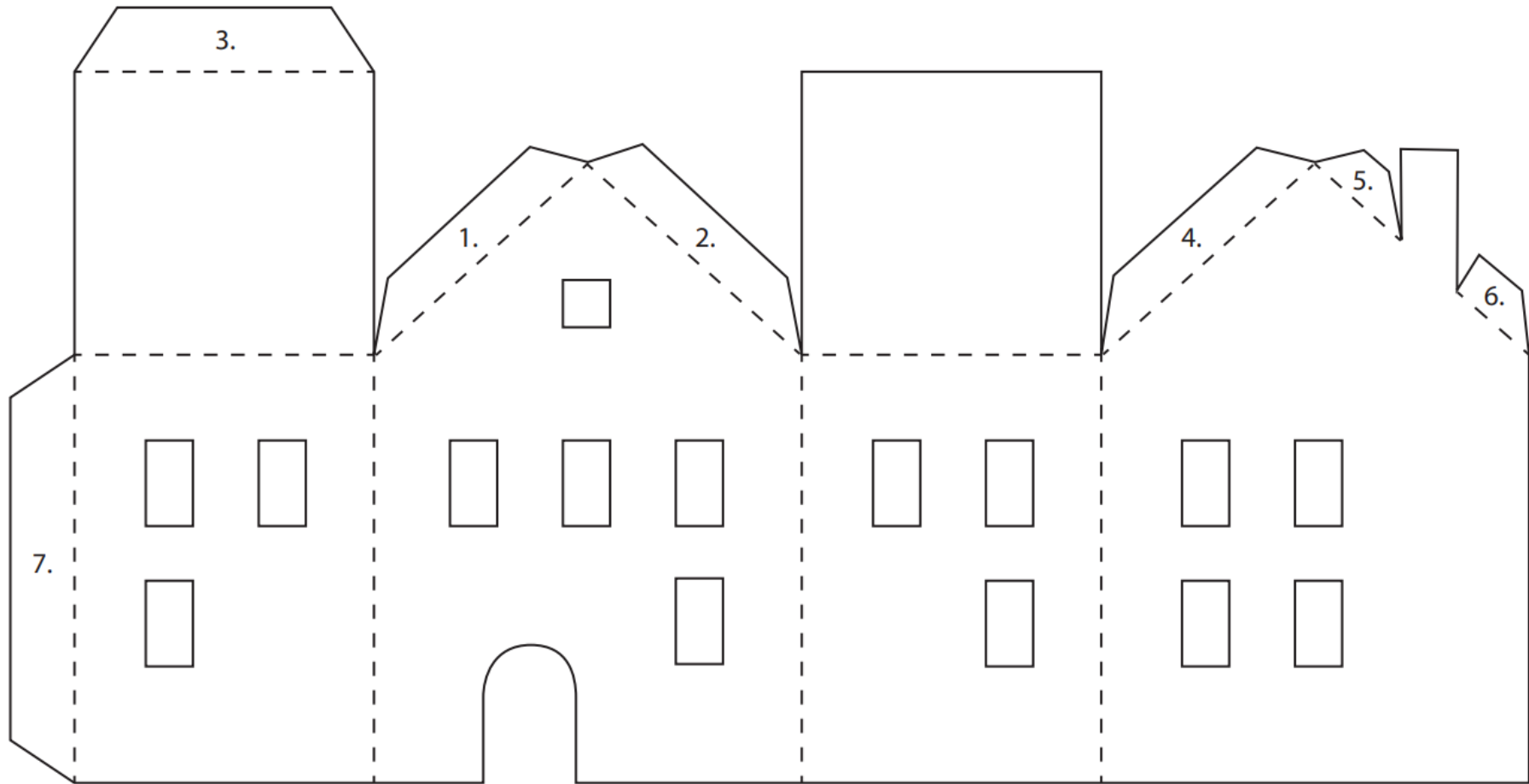
Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Erdőmérnök



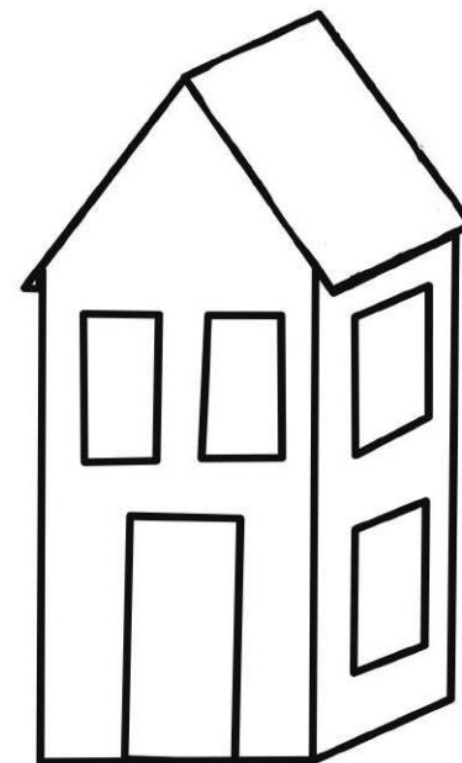
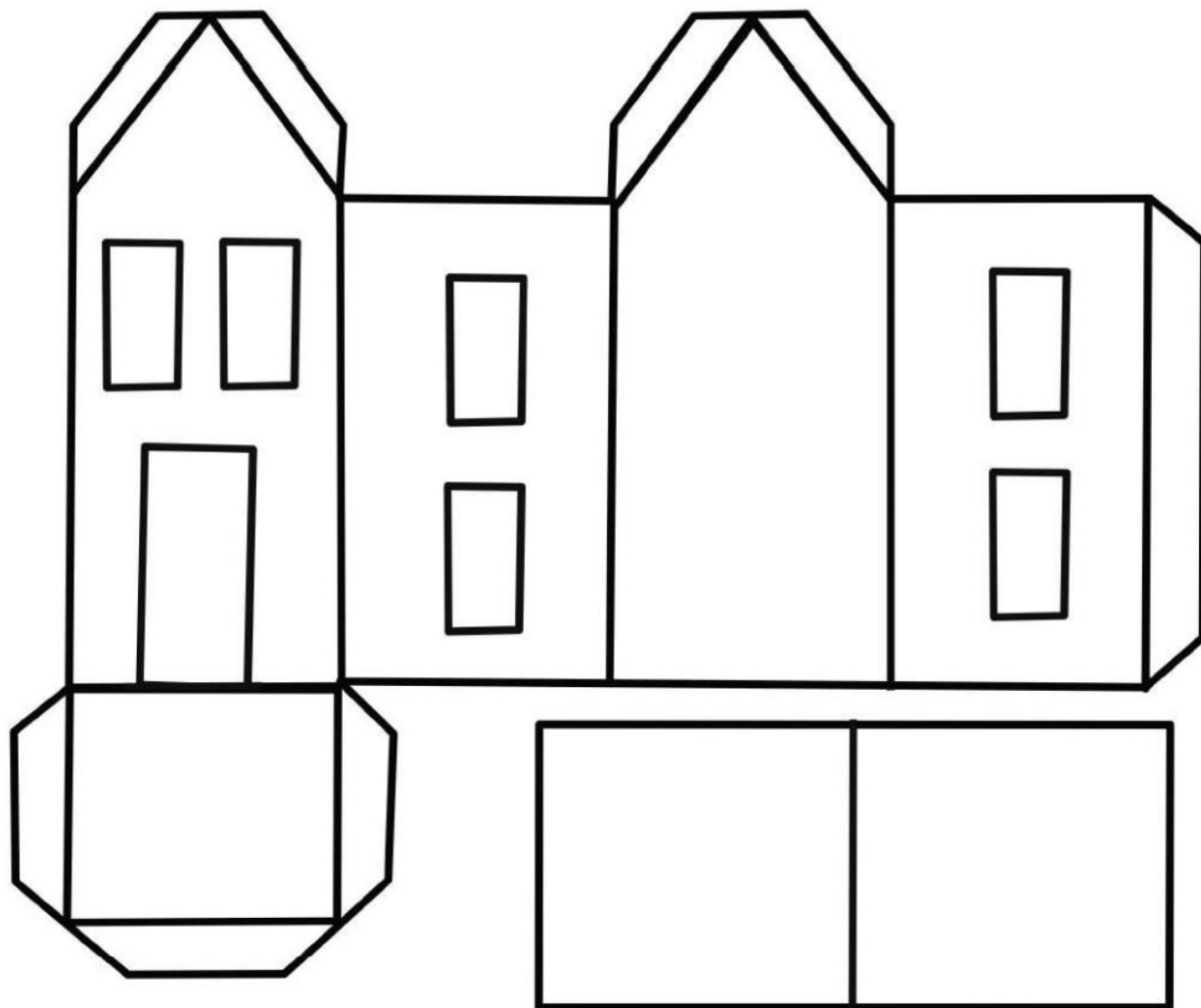
Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Városháza specialista



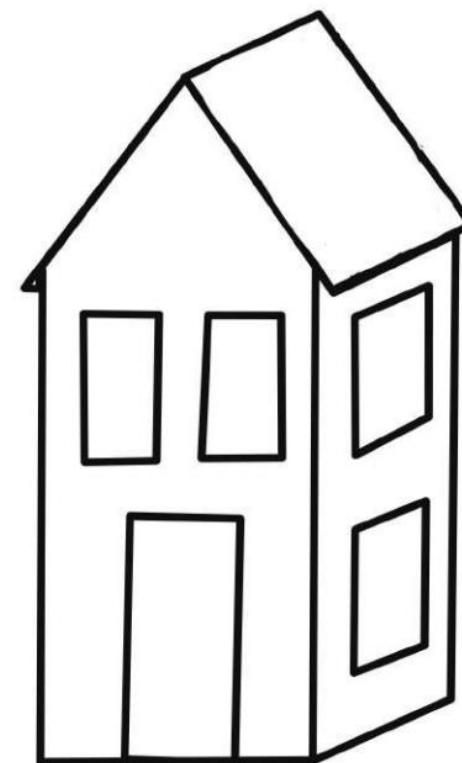
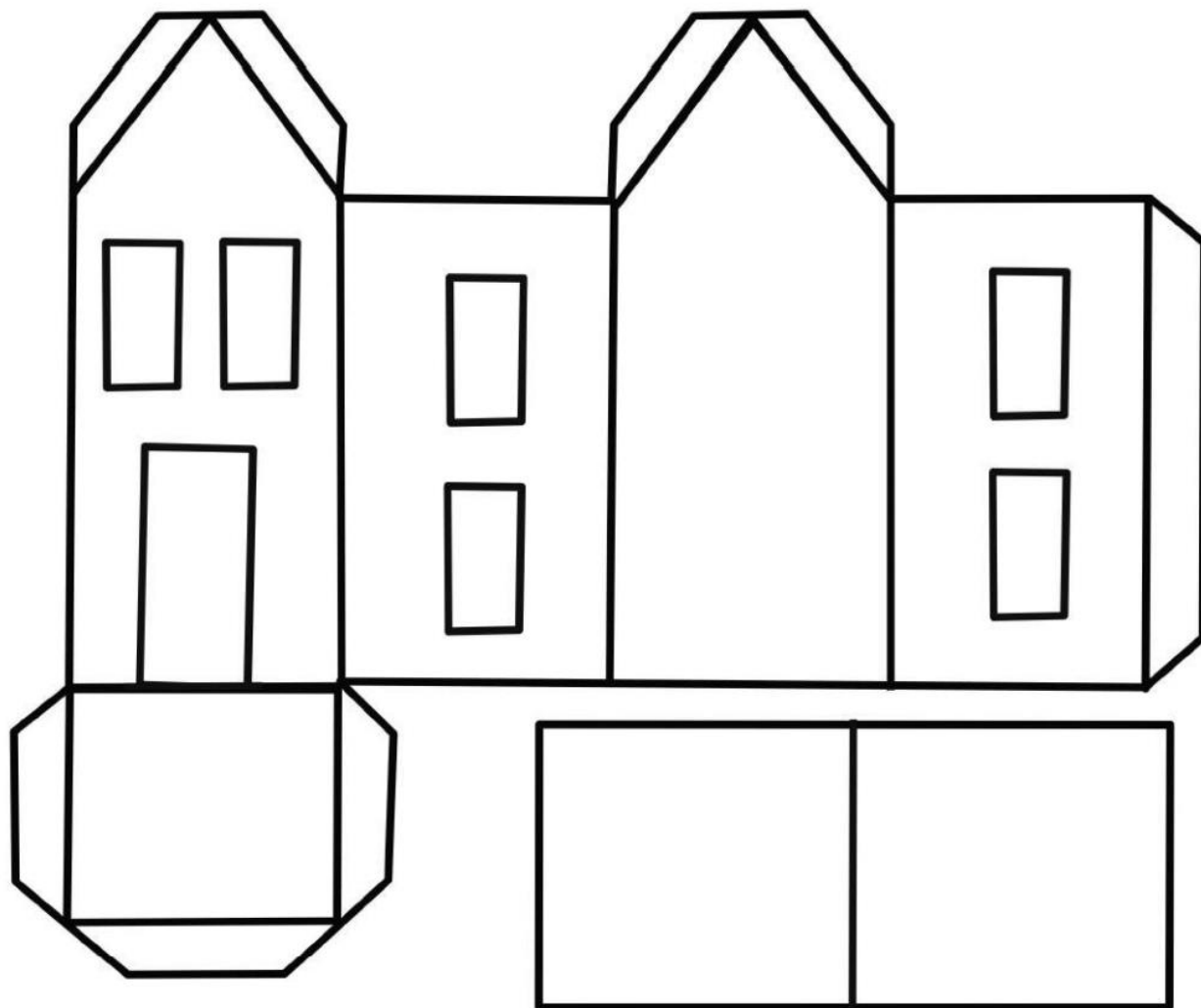
Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Kétszintes lakóház specialista



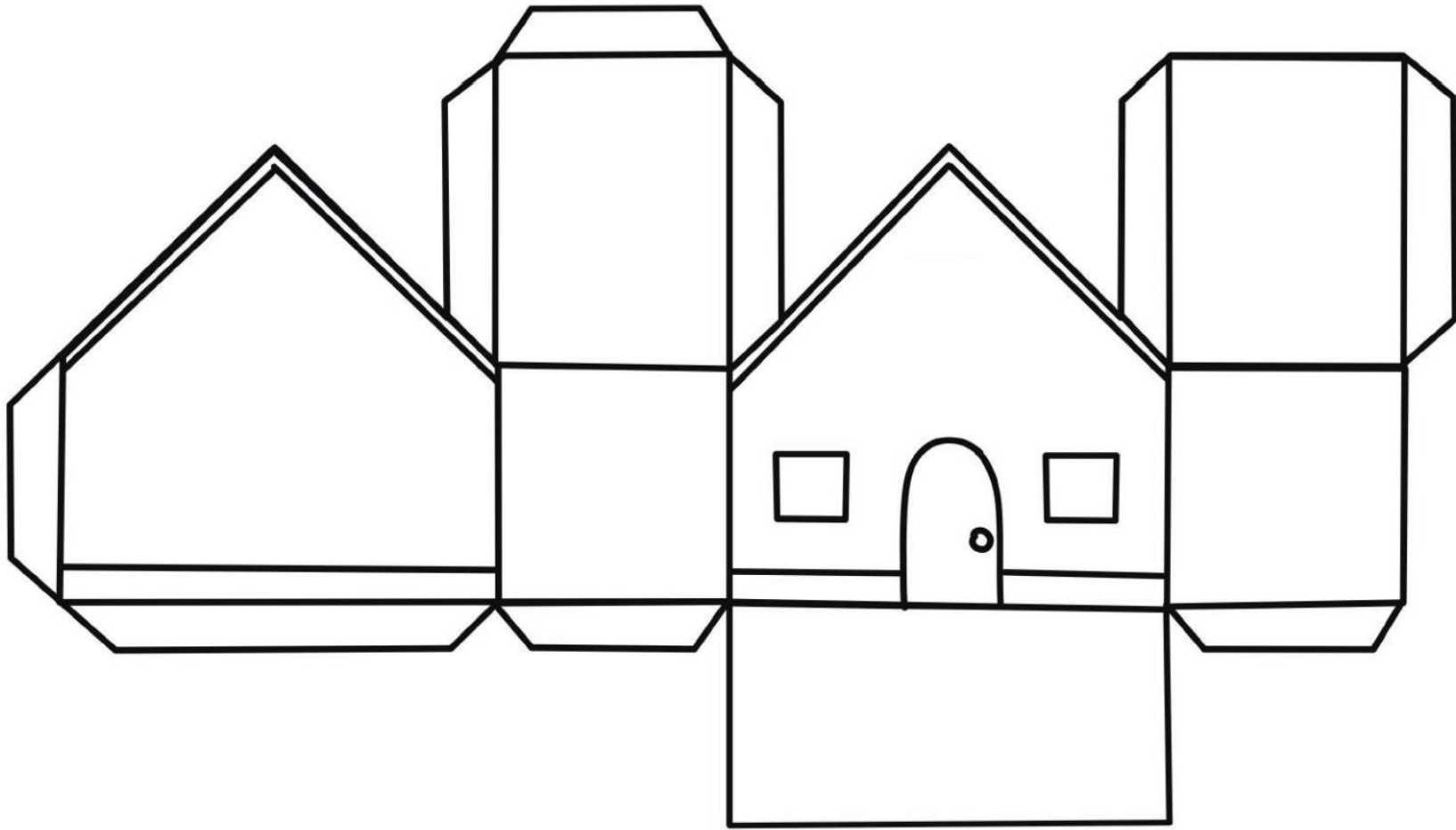
Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Kétszintes lakóház specialista



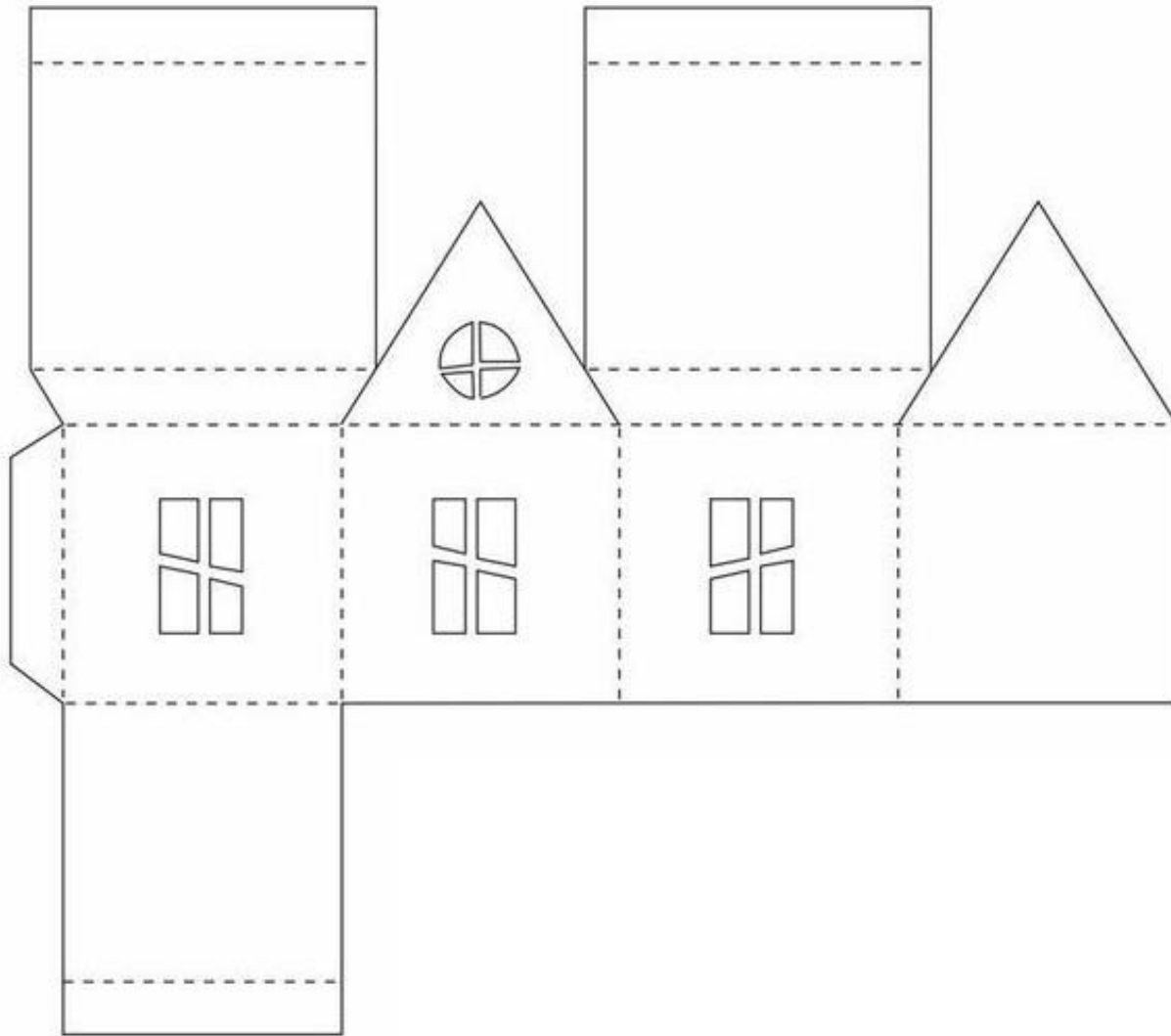
Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Családi ház specialista 1



Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Családi ház specialista 2



Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Gyakornok

Ezt a dokumentumot ne mutasd meg egyetlen csapattársadnak sem!

Workshopon elhangzott elméleti információk:

A játékos feladatok, amelyek során kisebb kihívásokat kell teljesíteni fejlesztik egy csapat hatékony működését, méghozzá a tapasztalati tanulás módszerének segítségével.

Tapasztalati tanulás során egy cselekvést követően (játék) egyéni és csoportos szinten átgondolásra és megbeszélésre kerül, hogy mi történt a játék során, majd tanulságokat, következtetéseket vonnak le a működésükből. A következő lépés során a tanulságok és a következtetések, valamint a tapasztalataik alapján új tervet dolgoznak ki, amit vagy a következő játékban tesztelnek és így újraindul a ciklus, vagy a való életbe átültetik az új működésüket.