

EGYESÜLET LÉTREHOZÁSA

Hossza: **45 perc**

Létszám: **4-36 főig**

(minimum 2, maximum 6 fős csoportokban)



Cél: A foglalkozás során a résztvevők kooperatív – együttműködésen alapuló kiscsoportos munka során, karakteralkotást követően az egyesület létrehozásának lépéseit, szellemiségét gyakorolhatják, mélyíthetik el. A játék fejleszti szociális érzékenységüket, problémamegoldó készségüket és kreativitásukat.

A foglalkozást meghatározza az asszertív kommunikáció és szabad alkotás légköre, ezt segíti a karakteralkotás, az együttműködő, elfogadó csoportos munka, melynek során a résztvevők nem konvencionális egyesületek létrehozásában is gondolkodhatnak.

Eszközök: Karakterkártyák, szituációs kártyák, létrehozáskor kitöltendő alapszabály, tollak, ceruzák, nyakba akasztható kártyatartók.

Előkészületek: Alakítsunk csoportokat, a székeket úgy rendezzük el, hogy a csoportok körbe tudjanak ülni, közöttük maximum egy asztal legyen. A cél, hogy lássák egymást, könnyen tudjanak beszélgetni. Mindenkinél legyen írószer. A kiosztásra kerülő eszközök legyenek a tanári asztalra kikészítve. A játékvezető nyakában is legyen egy kártyatartó, benne egy kitöltött karakterlap. A teremben 3 meglévő -előre kitöltött - alapszabály minta kerüljön ki a falra példaként.

A játék menete:

– **0-3 perc:** Bemutatkozás, keretek meghatározása (tegeződés, helyelhagyás lehetősége, alkalom hossza), kiscsoportok véglegesítése, helyfoglalás, cél meghatározása (egyesület létrehozása a cél)

– **4-10 perc:** Karakterlapok kiosztása, kitöltése. Minden csapat kap egy kupacot, amely több lapot tartalmaz, mint ahányan vannak. A játékvezető bemutatja a saját karakterlapját, a résztvevőknek 5 percük van kitölteni a sajátjukat. A név megadása kötelező, rajzolni lehet egy jellegzetes dolgot, megadni különleges képességet. Amint megvan, tegyék be a nyakba akasztható kártyatartóba, és minden csapattag viselje az óra hátralevő részében a karakterlapját.

– **11-25 perc:** Egyesület létrehozása. Minden csapat kap egy üres alapszabályt és szituációs kártyákat. A cél, hogy határozzák meg az egyesület nevét és tevékenységeit. Ezek a legfontosabbak, minden más adat később is pótolható.

FONTOS: Ennek a résznek le kell zárulnia az alkalomindítást követő 30 percben. Hasznos, ha ezt a játékvezető jelzi előtte 5 és 1 perccel. Segít, ha a játékvezető folyamatosan figyelemmel kíséri a csapatok munkáját, esetlegesen felmerülő kérdésekre választ ad, mélyíti a 'nincs rossz ötlet' szellemiségét.

– **30-37 perc:** Az egyesületek bemutatása. Az elnök ismerteti az egyesület nevét, célját, az önkéntesek feladatait, ezután a lapot kitesszük az egyik falra. Az alábbi három kérdés hangozzon el: Mi az egyesület neve? Mi a tevékenysége, célja? Mit csinál az önkéntes?

Tipp: ha nem szeretnék maguktól felolvasni, a játékvezető olvassa fel (akár mint tiszteletbeli tag, meggyorsítva a folyamatot).

– **38-44 perc:** Önkéntesek gyűjtése. A résztvevők önkéntességet vállalhatnak olyan egyesületnél, ami elnyerte a tetszésüket. Akár több egyesülethez is csatlakozhatnak önkéntesként azáltal, hogy a kifüggesztett alapszabályokhoz odaírják a nevüket.

– **45. perc:** A legtöbb önkéntest gyűjtő egyesület díjat kap. (A saját egyesületükhöz nem jelentkezhetnek a résztvevők.)

Zárás: A játékvezető visszaszedi a nyakbaakasztókat és a szituációs kártyákat, a falakról a segítségül szolgáló alapszabályokat, minden más maradhat a résztvevőknél.



A kiadvány megvalósulását támogatta:



Nemzeti
Együttműködési
Alap



A támogatás kedvezményezettje
és a kiadvány megvalósítója:

Cetera Egyesület

