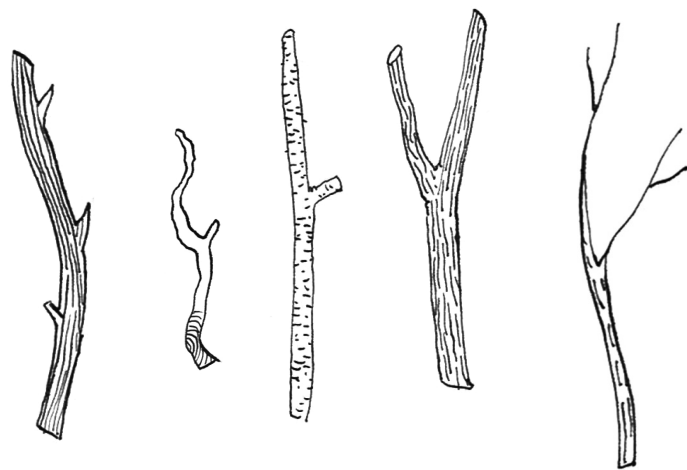
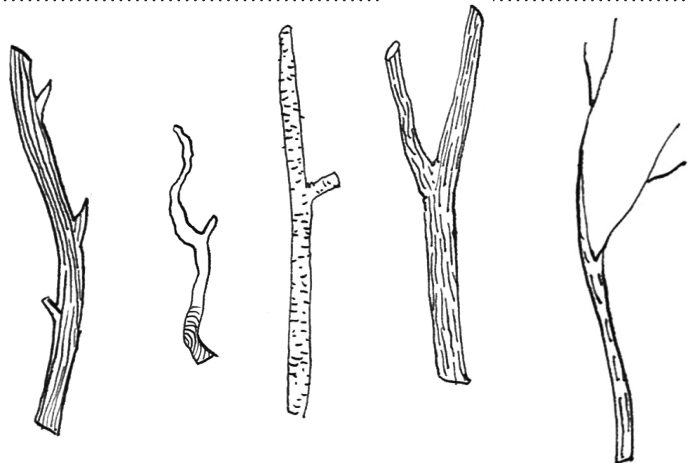


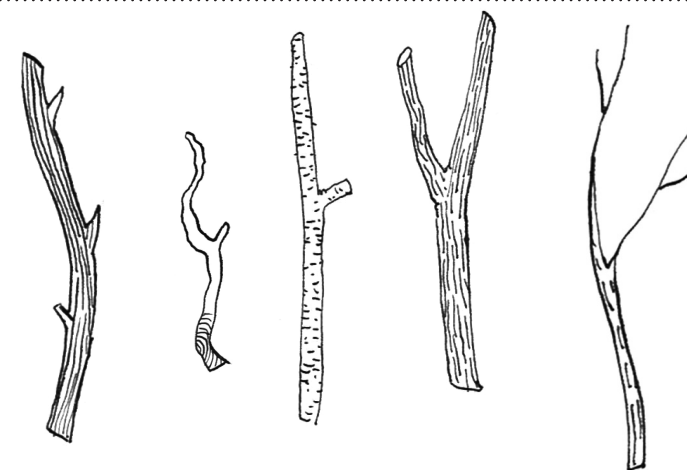
DÖNTÉSHOZÁS KÁRTYA



DÖNTÉSHOZÁS KÁRTYA



DÖNTÉSHOZÁS KÁRTYA



DÖNTÉSHOZÁS KÁRTYA



AUTOKRATIKUS DÖNTÉSHOZATAL

1) A játékosnak, aki ezt a kártyát húzza, 30 másodpercen belül döntést kell hoznia.

2) A döntést a kéztartásukkal értékelik a résztvevők. Feljelé mutató hüvelykujj jelenti azt, hogy támogatjátok a döntést, lefelé mutató hüvelykujj jelenti, hogy nem értetek egyet a döntéssel, vízszintesen tartott hüvelykujj pedig azt jelenti, hogy tartózkodtok a szavazástól.

3) Annyit lépjetelek előre a szinteteken, ahányan támogattátok a döntést, és annyi lépjetelek vissza, ahányan elleneztek, és tartózkodtak. Tegyétek meg ugyanezt a gyakorlat szintjén is!

A döntést egy felelős személy hozta meg, aki vagy konzultál a többiekkel a döntés meghozatala előtt, vagy nem. Ez a fajta döntéshozatal nem építő jellegű a közösség számára, de ha egy döntést gyorsan kell meghozni, akkor sokszor hasznos lehet.

A karakteretek nézőpontjából játsszatok, és ne tegyetek úgy, mintha egyet értenétek, csak hogy jobb eredményt érhessetek el!

TÖBBSÉGI SZAVAZAT

A különböző javaslatok közül többségi szavazással választunk.

1) Minden résztvevő 1-2 mondatos javaslatot ír egy papírra, ezt bemutatják a többieknek. Ha a résztvevők ugynazt javasolják, dönthetnek úgy, hogy összevonják a javaslataikat. /2 perc/

2) Az időfelelős háromig számol, és minden résztvevő egyszerre arra a javaslatra mutat, amit támogat.

3) Annyi lépést tegyetek előre, ahányan a nyertes javaslatra szavaztatok, és annyi lépjetelek hátra, ahányat más javaslatokra szavaztatok. Ha döntetlen, egy lépést lépjetelek hátra! Ismételjétek meg a lépéseket a gyakorlat szintjén is!

A karakteretek nézőpontjából játsszatok, ne egyeztetsetek, és ne tegyetek úgy, mintha egyet értenétek, csak hogy jobb eredményt érhessetek el a pályán!

BELEEGGYEZÉS

Különböző javaslatokat egy beszélgetés során egy javaslattá alakítunk. A javaslat meghatározott időre szól, "elég jó, és elég biztonságos, hogy kipróbáljuk". A javaslat akkor válik döntéssé, ha az egész csoport a beleegyezését adta, azaz senkinek sincs komolyabb ellenvetése.

1) Minden résztvevő gondolkodik, hogyan oldja meg a kihívást, és 1-2 mondatban elmondja a többieknek a javaslatát. (5 perc)

2) A facilitátor a csoport segítségével összegzi a javaslatokat az elhangzottak alapján. (max 1 perc)

3) A facilitátor elolvassa a javaslatot, a résztvevők pedig:
- felfelé fordított hüvelykujjal jelzik, ha támogatják a javaslatot.
- vízszintesen tartott hüvelykujjal jelzik, ha van valamilyen aggályuk (kiegészítenék valamivel a javaslatot, vagy módosítanának rajta)
- lefelé fordított hüvelykujjal jelzik, ha komoly ellenvetésük van, és a javaslat számukra nem elfogadható.

4) ha senkinek sincs ellenvetése, hallgassuk meg azokat, akik ki szeretnék egészíteni a javaslatot, és lépünk az 5. pontra. Ha valakinek komolyabb ellenvetése van, hallgassuk meg, alkossunk új javaslatot, ami számára is elfogadható.

5) Annyit lépjenek előre a pályán a játékosok, ahányan vannak. Ha nem sikerült 5 perc alatt végigvinni a folyamatot, egyet hátra is lépnek a játékosok. Ugyanezeket a lépéseket a gyakorlat szintjén is meg kell lépni.

A karakteretek nézőpontjából játsszatok, és legyetek őszinték!

KONSZENZUS

A javaslatot az egész csoport elfogadja ellenvetés, és aggály nélkül.

1) Minden résztvevő gondolkodik, hogyan oldja meg a kihívást, és 1-2 mondatban elmondja a többieknek a javaslatát. (5 perc)

2) A facilitátor a csoport segítségével feljegyzi a javaslatokat az elhangzottak alapján. (max 1 perc)

3) A facilitátor felolvassa a javaslatot, és az összes résztvevő
- felfelé mutatja a hüvelykujját, ha egyetért a javaslattal
- lefelé utatja a hüvelykujját, ha változtatni szeretne a javaslaton.

4) Ha senki sem szeretne módosítani, ugorjunk az 5. lépésre! Ha valaki módosítani szeretne, hallgassuk meg, térjünk vissza az első lépésre, vegyük figyelembe a kérést, és egészítsük ki a javaslatot.

5) Annyit lépjenek előre a pályán, ahányan játszanak, plusz egyet, ha nem sikerült 5 perc alatt konszenzusra jutni, egyet hátra is lépnek a játékosok. Ugyanezeket a lépéseket a gyakorlat szintjén is meg kell lépni.

A karakteretek nézőpontjából játsszatok, és legyetek őszinték!