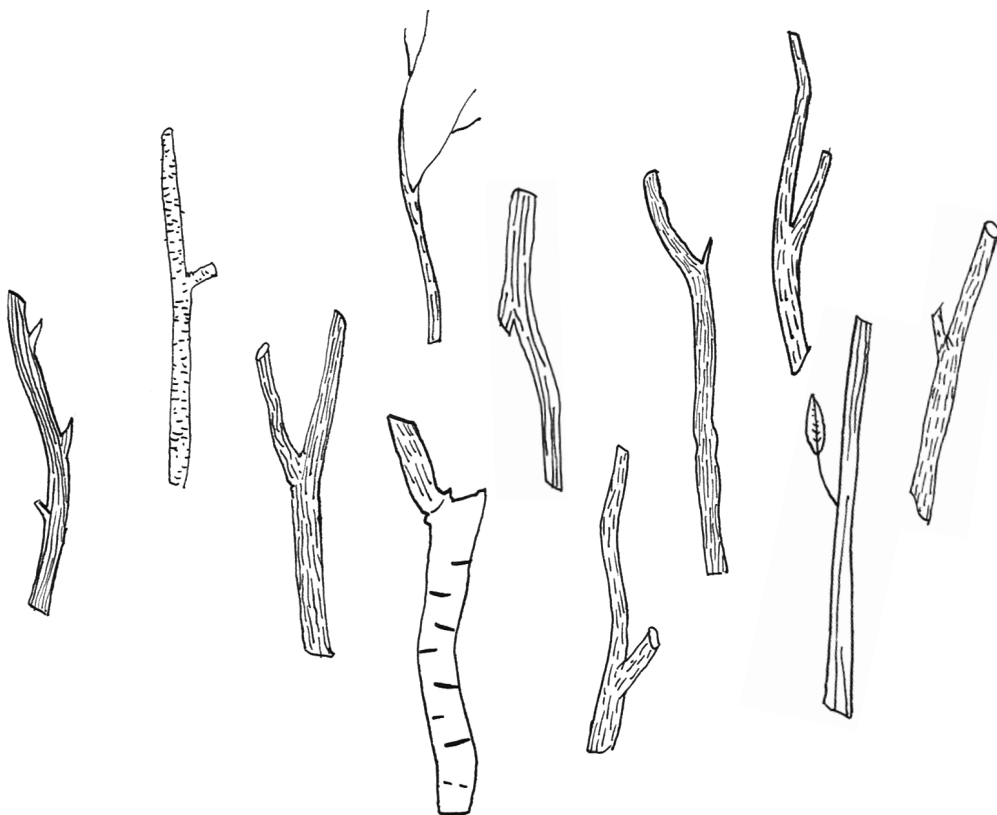
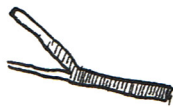
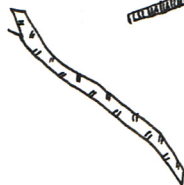
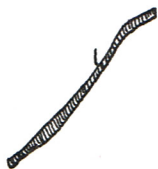


SZABÁLYKÖNYV

a CLIPS közösségépítő játékhoz

CLIPS **GAME** 





Bevezetés

Ez a játék a szorosan együttműködő közösségek dinamikáját modellezi, építve a CLIPS keretrendszerére, amelynek célja a horizontális döntéshozatallal működő csoportok folyamatainak támogatása. A játék során felfedezhetitek, és kipróbálhatjátok azokat az egyszerű eszközöket, amiket munkátok során, együttműködéseitekben, közösségeitekben is alkalmazni tudtok. A játék több különböző módon is használható, a játékosok tapasztalataitól és fantáziájától függően. A szabálykönyvben leírt szabályok a kezdő játékosok számára készültek, de tartalmazznak néhány ajánlást arra vonatkozóan is, hogyan lehet a játékot másképp is játszani.

A játék fő motívumai a történetmesélés és az ehhez kapcsolódó feladatok elvégzése, mindezt minimum 3, maximum 6 fős csoportokban, az együttműködés kereteire támaszkodva.

Nyugodtan engedjétek szabadjára a fantáziátokat, mert minél jobban beleélitek magatokat az így kialakuló világba, annál szórakoztatóbb lesz a játék!



A játék célja, hogy a lehető legtöbb pontot szerezzetek a gyakorlati szinten:

	3 játékos	4 játékos	5 játékos	6 játékos
kevesebb mint 10	Nem sikerült.	Nem sikerült.	Nem sikerült.	Nem sikerült.
10-11-12	Bonyodalmakkal, de sikerült.			
13-14-15	Jól megoldottátok!	Bonyodalmakkal, de sikerült.		
16-17-18	Nagyon jó!	Jól megoldottátok!	Bonyodalmakkal, de sikerült.	
19-20-21	Szóhoz sem jutunk, annyira ügyesek	Nagyon jó!	Jól megoldottátok!	Bonyodalmakkal, de sikerült.
22-23-24	vagytok!	Szóhoz sem jutunk, annyira ügyesek	Nagyon jó!	Jól megoldottátok!
25-26-27		vagytok!	Szóhoz sem jutunk, annyira ügyesek	Nagyon jó!
28-29-30			vagytok!	Szóhoz sem jutunk, annyira ügyesek vagytok!

A célhoz vezető úton a csoport előre meghatározott kihívásokkal, gyakorlatban megoldandó problémákkal és döntési helyzetekkel fog szembesülni. Figyeld meg az érzéseidet és a barátaid érzéseit, reakcióit a játék során, és meglátod, hogy eközben sokat fogsz tanulni magadról és a többiekről is.

Jó szórakozást!



FONTOS!

Az első játék előtt nagyon alaposan olvasd végig ezt a szabálykönyvet.

A játék becsült időtartama akár 2 óra is lehet, a játékosok számától függően.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék során a következő dolgokra lesz szükségetek:

A játék elemei:

- | | |
|--------------------------------------------------------------|-------------------------|
| - 1 játéktábla | - Szándék kártyák |
| - 5 bábu | - Célkitűzés kártyák |
| - Kontextus sablon | - Döntéshozatal kártyák |
| - Karakter sablonok | - Kihívás kártyák |
| <i>(nyomtatassatok, vagy rajzoljatok minden játékosnak!)</i> | - Meglepetés kártyák |
| - Kontextus kártyák | - Tevékenység kártyák |
| - Karakter kártyák | - Értékelő kártyák |
| - Viszony kártyák | |

Szükségeitek lesz játékosonként 1 tollra, és 10-15 üres papírra is.

Jelöljetek ki két különböző játékost két fontos szerepre:

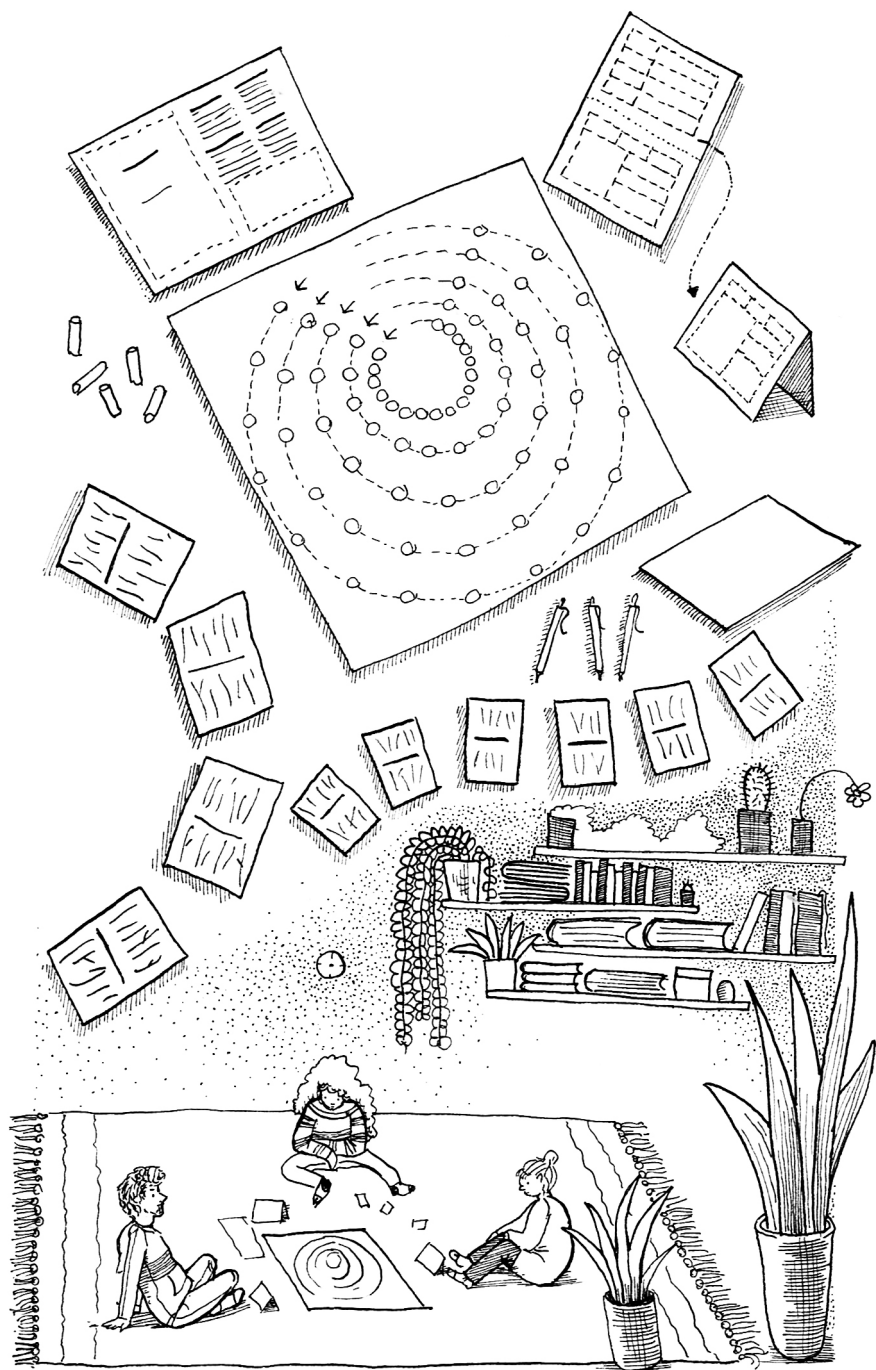
- **a játékmester** felolvassa a szabályokat
- **az időfelelős** ügyel arra, hogy a gyakorlatokat a kijelölt idő alatt elvégezzétek.

A különböző színű mezőkhöz különböző tevékenységek tartoznak.

Amikor a bábutok

- **piros** mezőre lép, húzzatok egy **kihívás** kártyát;
 - **zöld** mezőre lép, húzzatok egy **tevékenység** kártyát;
 - **sárga** mezőre lép, húzzatok egy **meglepetés** kártyát;
- ...és kövesd a kártya utasításait!**

Felváltva mindannyian húzzatok kártyákat, kezdjen a játékmester jobb oldalán ülő játékos!



A JÁTÉK 1. RÉSZÉ

MESÉLD EL A CSOPORTOD TÖRTÉNETÉT!

1) Alkossátok meg a történet kontextusát! /5 perc/

A játékmester jobb oldalán ülő személy húz egy kontextus kártyát, és hangosan felolvassa. A többiek figyelmesen hallgatják. Ez a kártya tartalmazza történetek kontextusát, és a közös célokat. Tartsd észben e kontextust a játék alatt, és kapcsold hozzá a tetteidet és a történetedet.

MEGJEGYZÉS

A játék 10 különböző kontextust kínál, és egy üres sablont, így kitalálhatod a saját kontextusodat, vagy játszatsz a saját csoportod valóságos kontextusával.

2) Hozzátok létre a karaktereket! /10 perc/

Önállóan töltsétek ki a **karakter sablonokat**, ruházzátok fel a karaktereket az általatok választott vonásokkal. Inspirációnak használhatjátok a **karakter kártyákat** is. Képzeljétek el, hogyan működik majd közre a karakterek a közös cél megvalósításában!

Osszátok szét az összesen adható 6 pontot a négyféle tulajdonság között, amelyek fel vannak sorolva a karakter sablonon található táblázatban. Hajtsátok félbe, és helyezétek el a karakter sablont magatok előtt úgy, hogy a karakter leírása és portréja szemben legyen a többi játékkal.

VARIÁCIÓ

- Bárki dönthet úgy, hogy a saját karakterével játszik, fantáziakarakter helyett
- A csoport dönthet úgy, hogy egymás karaktereit játsszák el (például: Pabló játssza Miklóst, Éva játssza Marcsit, Marcsi játssza Pablót és Miklós játssza Évát...)

3) A KARAKTEREK BEMUTATÁSA

Ajátékosok egy körben egymás után bemutatkoznak, mint karakterek.
(1 perc/játékos)

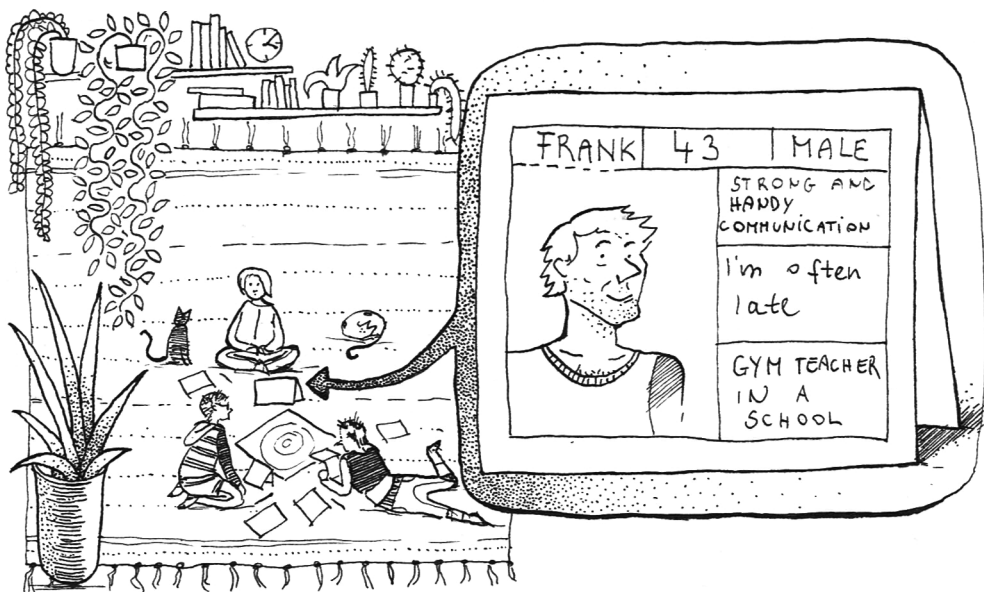
PÉLDA

Ferenc vagyok, 43 éves, elvált, három gyerek apja, akik 7, 12 és 20 évesek. Tornatanár vagyok egy iskolában, és nehezemre esik rendet tartani magam körül. Erős és ügyes vagyok, és szeretek segíteni. Jó kommunikációs készségeim vannak, és az emberek szeretik a társaságomat. Gyakran kések.

Bemutatkozás után helyezd el a bábukat a különböző szinteken, ahogyan a pontok száma kijelöli ezt a karakterednek minden egyes szintre vonatkozóan.

PÉLDA

János 3 pontot kapott a közösségért, kettőt az egyénért, nullát a struktúráért és egyet a szándékért; így a bábút a 3 pont szerint elhelyezi a közösség szinten, 2 pont szerint az egyén szintjén, és így tovább. A következő játékos hozzáadja a pontjait Jánoséhoz. És így tovább.



4) KAPCSOLATOK ÉPÜLÉSE

Most, hogy tudjátok, kik a társaitok, minden játékos inspirációként húz egy **kapcsolat kártyát**, és elmesél egy történetet egy másik karakterrel való kapcsolatáról. (1 per/játékos) Legyetek kreatívak!

Emlékezzetek vissza a társaitok bemutatkozásaira, és szőjétek tovább a közös történetet!

PÉLDA

János ismeri Ferencet az iskolából, egyszer elmentek együtt egy zenei fesztiválra. Ez volt az első alkalom, hogy külföldre utaztak, és eltévedtek. Lekésték a fesztivált, és fel kellett hívniuk a szüleiket, hogy vegyenek nekik vonatjegyeket, hogy haza tudjanak jönni.

5) KAPCSOLÓDÁS A KÖZÖS CÉLHOZ

Húzzatok egy **szándék kártyát**, és kövessétek az azon található útmutatást.

Most gondolj a csoportod egy szándékára, amely szerepel a kontextus kártyán. Mondd el, a karaktered hogyan járul hozzá a közös szándékhoz, vagy húzd ki az **álom kör** kártyát, és kövesd a kártyán lévő utasításokat. A játékmestersegítségével döntsetek abban, hogy milyen módszert alkalmazzatok!

EXAMPLE

A csoport szándéka az, hogy ültessenek tízmillió fát. Ferenc, mint tornatanár, mondhatja azt az "egyéni" szintről: Látom, hogy facsemetéket ültetünk a gyerekekkel az iskola udvarán.



6) STRUKTÚRA

Vessetek egy pillantást az ötleteitekre, amelyek az előző gyakorlatnál jutottak eszetekbe. Tegyétek fel magatoknak a kérdést: Minek kellene történnie ahhoz, hogy a cél megvalósuljon? Vedd figyelembe újra a karaktered szerepét a csoportban. Választhatsz **célkitűzés kártyát** húzással, vagy a játékmester eldöntheti, hogy melyik módszert használ.

EXAMPLE

Ferenc a kommunikációs készségére építve mondhatja azt, hogy: Fel fogom venni a kapcsolatot a helyi faiskolával, hogy adományozzanak nekünk facsemetéket.

A JÁTÉK 1. RÉSZÉ

CSOPORTDINAMIKA

7) Nézzetek a játéktáblára. Hol állnak a bábuik? Melyik szinten kaptad a legkevesebb pontotok? Azon a szinten kell kezdenetek, ahol a legkevesebb pontotok van. Ha két szint is van, ahol ugyanannyi pontot kapott a csoportotok, a játékmester vezetésével döntsétek el, hol fogjátok kezdeni.

Attól függ, mit kell lépned, hogy milyen színű ponton állsz:

Szürke: nem tudsz továbblépni.

Sárga: húzz egy **meglepetés kártyát**, és kövesd a kártyán található útmutatást!

Zöld: húzz egy **tevékenység kártyát**, és kövesd a kártyán található útmutatást!

Piros: húzz egy **kihívás kártyát** a csomagból, és kövesd az útmutatást!

Miután elvégeztétek az adott lépést, folytassátok azon a szinten, ahol a legkevesebb pontotok van. Ha továbbra is a jelenlegi szinten van a legkevesebb pontotok, folytassátok ott a játékot!

Amikor KIHÍVÁS kártyát húztok:

a) Húzhattok a pakliból véletlenszerűen, vagy választhattok is egy kihívást. Olvassátok el az adott kártya szövegét! Kitalálhattok a saját kihívást is a többi kártya mintájára. A pakliban gazdasági, környezeti, társadalmi vagy kulturális kihívásokat találhattok.

b) A közös döntések meghozásának több különböző módja is lehet. Válasszatok egy döntéshozatal kártyát, ami segít tájékozódni a döntéshozatal módjával kapcsolatban.

A JÁTÉK VÉGE

A pontozási táblázatot a bevezetésben találjátok meg.

A játéknak különbözőképpen lehet vége:

1.) Elértétek a végleges pontszámot a gyakorlati szinten. Gratulálunk! Lapozz tovább a kiértékelés részre!

2.) Ott ragadtatok a különböző szintek szürke mezőin. Ebben esetben húzzatok egy meglepetés kártyát, amely előre vagy hátra viszi a csoportot. Ha ismét szürke mezőre kerültetek, a projektetek megakadt, ez időnként előfordul. Lapozzatok a kiértékelés részre, vagy húzzatok egy új meglepetés kártyát!

3.) Több, mint két órája játszottok, és nem értétek el a célt. Néha tovább tartanak a projektek, mint azt feltételeztük. Megállhattok itt és továbbléphettek a kiértékelés részre, vagy folytathatjátok a játékot. Állapodjatok meg az új időkeretekről!

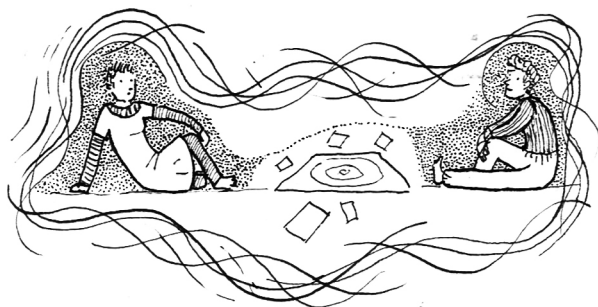


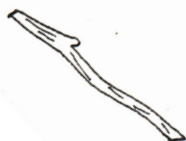
ÉRTÉKELŐ, ÉS ZÁRÓKÖR

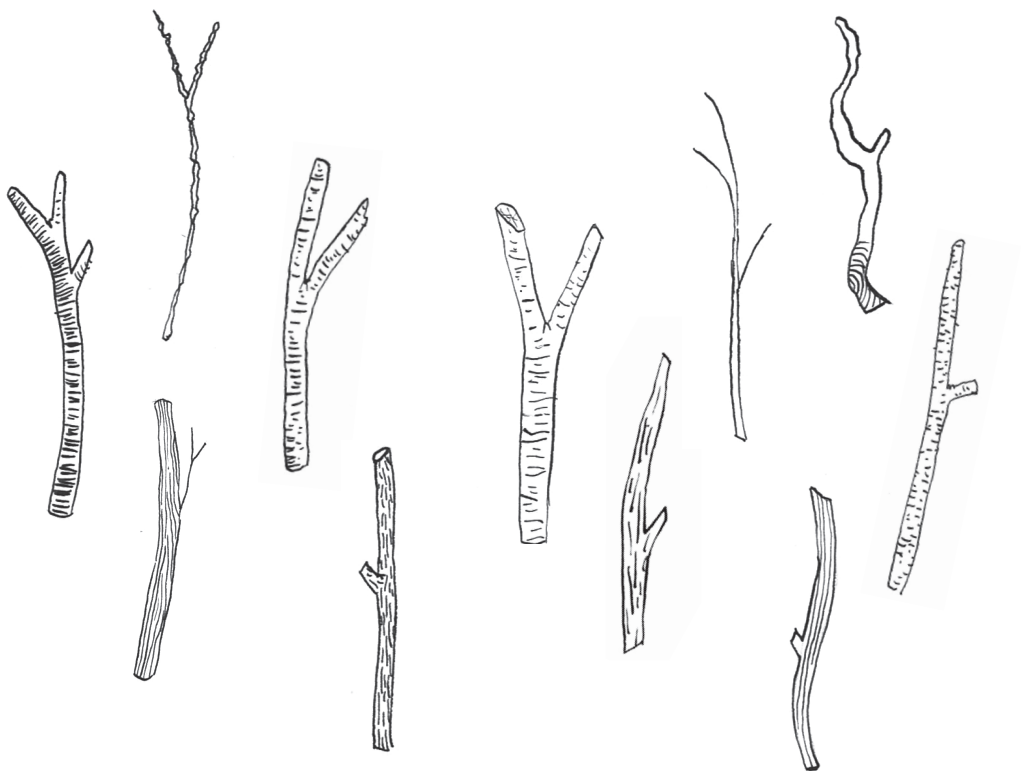
Tartsatok egy rövid szünetet (maximum 5 perc), majd összegezzétek a tapasztalataitokat az egyik **kiértékelő kártya** segítségével. Húzhattok egy kártyát, vagy a játékmester választhat egy eszközt a kártyák közül.

Töltsétek ki a kérdőívet, hogy összegezzétek a tapasztalataitokat.

Reméljük, jól szórakoztatok,
és fogtok még CLIPS játékot játszani!







Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Nyíltakozat

Az Európai Bizottságnak a szöveg kiadásában nyújtott támogatása nem jelent egyetértést az itt megjelenő tartalommal, mely kizárólag a szerzők nézeteit tükrözi, és a Bizottság nem tehető felelőssé semmilyen tevékenységért, amely az itt közzétett információknak alapul.



Szerzői jogok

Ennek az anyagnak a felhasználását a Creative Commons/ Kreatív Köztulajdonok CC BY-NC-ND szerzői jogi engedélye tette lehetővé. Arra buzdítunk, hogy használd fel a munkánkat, oszd meg másokkal, és tüntesd fel a forrást, amikor ezt teszed. Semmilyen módon nem változtathatod meg a tartalmát, és nem használhatod azt kereskedelmi célból.